

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну ілюстрацій до книги «Намалюй свого аніме персонажа»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконав: студент групи БДг2-21

Попов В. О.

Науковий керівник д. пед. н., проф.

Єжова О.В.

Рецензент д. техн. н., проф. Пашкевич К.Л.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графічного
дизайну

д.мист., доц. Руслана БЕЗУГЛА
“___” _____ 2025 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Попов Володимир Олександрович

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка дизайну ілюстрацій до книги «Намалюй свого аніме персонажа»

Науковий керівник роботи Єжова Ольга Володимирівна, д.пед.н., проф. затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50-уч

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження з дизайн-проектування персонажа у аніме стилі.

3 Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Теоретичні основи аніме стилю, Розділ 2. Аналіз референсів дизайну персонажів, Розділ 3. Розробка власного персонажа у стилі аніме, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Теоретичні основи аніме стилю	березень 2025	
3	Розділ 2. Аналіз референсів дизайну персонажів	квітень 2025	
4	Розділ 3. Розробка власного персонажа у стилі аніме	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	червень 2025	Коефіцієнт подібності _____% Коефіцієнт цитування _____%
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Володимир ПОПОВ

Науковий керівник _____

Ольга ЄЖОВА

АНОТАЦІЯ

Попов В. О. Розробка дизайну ілюстрацій до книги «Намалюй свого аніме персонажа» - Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

В кваліфікаційній роботі розроблено дизайн серії ілюстрацій до книги «Намалюй свого аніме персонажа» присвяченої створенню персонажів в аніме-стилі. Проведено аналіз історичного формування аніме-стилю, його візуальних рис та впливу на сучасну культуру. Проаналізовано дизайн аніме-персонажів, включаючи анатомію, пропорції та роль кольору, для ефективного розкриття характеру. Розроблено унікальну творчу концепцію книги з інтеграцією оригінального персонажа-гіда. Представлено поетапну візуалізацію процесу створення ілюстрацій, адаптованих до друкованого формату. Обґрунтовано вибір матеріалів та обладнання для реалізації дизайн-проекту, що забезпечує високу якість друку.

Ключові слова: графічний дизайн, аніме-стиль, дизайн персонажів, книга, дизайн ілюстрацій, аніме-персонаж, дизайн книги.

SUMMARY

Popov V. O. Development of Illustration Design for the Book “Draw Your Own Anime Character” – Manuscript.

Bachelor’s qualification work degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

In the qualification paper, the design of a series of illustrations for the book "Draw Your Anime Character" is developed, dedicated to creating characters in anime style. An analysis of the historical formation of the anime style, its visual features, and its influence on modern culture was conducted. The design of anime characters, including anatomy, proportions, and the role of color, was analyzed for effective character revelation. A unique creative concept for the book was developed, integrating an original guide

character. A step-by-step visualization of the illustration creation process, adapted for print format, is presented. The choice of materials and equipment for the design project's implementation, ensuring high print quality, is substantiated.

Keywords: graphic design, anime style, character design, book, illustration design, anime character, book design.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТИЛЮ АНІМЕ	9
1.1 Характеристика процесу дизайн-проектування книг	9
1.2. Аналіз аніме-стилю в графічному дизайні	13
1.3 Сучасні тенденції у створенні аніме-персонажів.....	17
Висновки до розділу 1.....	18
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ РЕФЕРЕНСІВ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ	19
2.1 Аналіз популярних аніме персонажів	19
2.2 Основні правила та особливості намалювання аніме персонажів	23
2.2.1 Анатомія та пропорції персонажів в стилі аніме	23
2.2.2 Роль та значення кольору.....	25
2.2.3 Міміка та пози персонажів в стилі аніме	27
2.3 Використання програм для малювання персонажів у 2D	29
2.4. Технологічний аналіз об'єкту дизайн-проектування. Дослідження новітніх матеріалів, технологій виготовлення книг	32
Висновки до розділу 2.....	37
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ВЛАСНОГО ПЕРСОНАЖА У СТИЛІ АНІМЕ.....	39
3.1 Розробка творчої концепції книги	39
3.2. Вибір матеріалів для реалізації дизайн-проекту	41
3.3. Вибір обладнання та програмного забезпечення для реалізації дизайн-проекту	44
3.4 Поетапна розробка дизайну персонажів	45
Висновки до розділу 3.....	60
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	62
ДОДАТКИ	68

ВСТУП

Актуальність теми. У візуальному просторі особливе місце посідають персонажі, які репрезентують різні фільми, комікси, ігри, серіали. Представлені персонажі є не лише носіями сюжету, а й візуальним представником твору, презентуючи стиль, концепцію та настрій завдяки своєму дизайну. Серед багатьох художніх напрямків особливе місце займає аніме-стиль, який має свої власні особливості у дизайні персонажів, дозволяючи створити їх унікальними та виразними.

Персонажі в аніме-стилі мають різні пропорції в анатомії, мають широкую стилізацію міміки та багатий спектр гіперболізованих емоцій, що надає створення унікального, детального та яскравого дизайну персонажів і також дозволяє підлаштовуватися під кожну аудиторію. Це вплинуло на розвиток аніме-стилю у сучасному дизайні. Молода аудиторія активно цікавиться персонажами, а також намагається створити власних, що формує потребу в методах створення персонажів із виразним та унікальним дизайном.

Також велика кількість книг містить матеріал з створенням персонажів, але не враховуються настрій та залучення читача до процесу, що робить дані книги менш зацікавленими і нудними.

Виходячи з цього, книга «Намалюй свого аніме персонажа» має свій унікальний підхід до презентації матеріалу про створення персонажа. Даний підхід залучить більшу кількість різної аудиторії, а також читатиме зацікавленість читача в процес.

Мета дослідження кваліфікаційної роботи є розробка дизайну ілюстрації персонажів у аніме-стилі, та розробка творчої концепції книги з покращеними естетичними властивостями.

- **Завдання дослідження:**
- Охарактеризувати особливості дизайн-проектування книг з ілюстраціями;
- Провести аналіз аніме-стилю, його характерних рис та особливості побудови персонажів;

- Дослідити можливості цифрових технологій для створення ілюстрацій у аніме-стилі;
- Розробити творчу концепцію книги та обґрунтувати вибір матеріалів для її реалізації;
- Створити ілюстрації різних персонажів із поетапною побудовою, адаптованих до формату навчального видання.

Об’єкт дослідження кваліфікаційної роботи є проєктування персонажа як об’єкту графічного дизайну.

Предметом дослідження є розробка дизайну ілюстрацій до книги в стилі аніме.

Методи дослідження. У кваліфікаційній роботі було використано аналітичний метод для аналізу літературних та електронних джерел, метод проєктування для створення персонажа та етапів розробки, та метод візуального моделювання для побудови композиції сторінок книги та поз персонажа, практичне моделювання для створення персонажа в графічному редакторі Adobe Photoshop з використанням пошарового підходу та підготовки ілюстрацій до друку під поліграфічні вимоги.

Елементи наукової новизни одержаних результатів. У кваліфікаційній роботі був удосконалено методологію дизайн-проєктування ілюстрацій до книги з використанням персонажа-гіда, який є представником аніме-стилю та оповідачем книги. Отримали подальший розвиток принципи дизайн-проєктування персонажів.

Практичне значення одержаних результатів. В роботі розроблено дизайн-проєкт ілюстрацій та візуальної концепції книги, що складається з дизайну персонажа-гіда з варіаціями емоцій та поз для інтерактивної взаємодії з читачем, дизайну персонажа підлітка, ельфійки-жінки, хлопчика-фей та дівчинки-феї, хлопчика дитини та дівчинки дитини, жінки-ангела, поетапної візуалізації процесу створення персонажів, макету сторінок книги та макету обкладинки книги. Результати дослідження будуть корисні для дизайнерів, викладачів, студентів мистецьких спеціальностей, може використовуватися для створення сучасних зошитів для малювання та книг для молодшої аудиторії.

Апробація результатів дослідження. Участь в фестивалі «Poster Challenge», організованому кафедрою візуальної комунікації Інституту мистецтва та дизайну Університету комісії національної освіти (Польща), березень 2025 р. Участь у всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів [35], результати розміщені у додатку Г.

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота викладена на 60 сторінках комп'ютерного тексту (без додатків), складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (51 найменувань), додатків. Робота містить 4 додатка на 22 стор.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТИЛЮ АНІМЕ

1.1 Характеристика процесу дизайн-проектування книг

Книги, як основне джерело інформації, також є й головним зберігачем цієї інформації. В книжках зберігаються знання та досвід минулих поколінь. Але з часом книги придбали естетичне значення, завдяки розробці зовнішнього дизайну на книзі. Зовнішній дизайн мав залучати читача, а також візуально описувати зміст книги використовуючи графічні елементи. Розвиток цифрових технологій надав книгам приємний та привабливий зовнішній дизайн, а також зародив появу внутрішнього дизайну. Головними задачами внутрішнього дизайну для книги було ефективним сприйняттям інформації, а також за допомогою за допомогою візуальних ілюстрацій краще передати задум автора. Завдяки цифровим технологіям у книг з'явилися особисті стилі оформлення, правильно спроектована типографіка, а також оригінальні ілюстрації.

Графічний дизайн – це важлива сфера, у якій відбувається розробка візуальної частини книги за допомогою таких аспектів як принципи дизайну, колірна гама, а також візуальної ієрархії відбувається ефективно донесення інформації до читача. Він також вважається галуззю діяльності, в якій створюється комунікація між графічними елементами та глядачем використовуючи візуальні образи. Його ціль найчастіше полягає у приверненні уваги, а також у розробці унікального дизайну серед других аналогів у присутній категорії. Також, враховуючи, що 80% інформації людина сприймає очима, можна зробити висновок, що дизайн у книзі має бути яскравим і запам'ятовуваний. Ілюстрації повинні бути інструментом, який буде доповнювати текстову інформацію [43].

Дизайн-проектування книги важкий процес, а також важливий для посилення розуміння інформації, яку автор заклав у книгу. Правильний дизайн-проект базується на аналізі аудиторії, стилістичних тенденціях, які впливають на створення ефективного сприйняття інформації, а також показує зміст книги своїм зовнішнім дизайном, часто обкладинкою. Для правильного дизайну книги, даний процес

можна розділити на декілька етапів, цим вдасться правильно визначитися зі стилем, та вдало підібрати його до аудиторії.

Перший етап іде як підготовчий, оскільки у ньому визначається візуальна концепція та ідея книги. Важливим критерієм вибору візуального оформлення є цільова аудиторія. Наприклад, для дитячої аудиторії оптимальний дизайн буде барвистим із використанням шрифтів великого розміру, а також велика кількість графічних елементів. Але для дорослої аудиторії такий підхід буде не річковим. Для дорослої аудиторії більше підійде мінімальний стиль, де акцент стоїть на змісті, без використання великої кількості графічних елементів. Також на даному етапі визначаються технічні параметри: формат книги, кількість сторінок, тип папітурки. Також для створення унікального стилю та уникнення дизайнерських помилок слід вивчити конкурентні проекти. Для ефективного збору цієї інформації часто використовують moodboard (англ. Дошка настрою) (рис. 1.1). Moodboard є набір візуальних компонентів, який буде використовуватися для візуальної концепції книги. До цих компонентів можна віднести вибір шрифтів, палітри кольорів, графічні елементи та інші важливі складові. Наприклад, для книги в аніме стилі відповідними елементами будуть пастельні відтінки, шрифти з плавними формами, а також зображення персонажів у динамічних позах [4;12].



Рис. 1.1. Приклад moodboard у графічному дизайні [51].

На другому етапі виробляється візуальна та функціональна текстура книги, вона є основою для розміщення елементів. Головним елементом є розробка grid system (англ. система сіток) (рис. 1.2). Grid system це модульна сітка, яка

використовується в графічному дизайні для організації та впорядкування елементів на сторінці. Ця сітка визначає розташування тексту, ілюстрацій та інших компонентів. Вона вважається важливим інструментом у структуруванні тексту та графічних елементів. Наприклад, використовуючи систему сіток дозволяє створити ієрархію графічних елементів та тексту, щоб покращити сприйняття матеріалу. Також на цьому етапі відбувається оформлення обкладинки. В оформлення входить розміщення заголовка, імені автора та візуальних образів та інших важливих елементів. Для цього процесу використовуються професійні програмні забезпечення, такі як Adobe InDesign. Цей етап є важливим для збалансованого та естетичного дизайну, а також підтримки цілісності текстового контенту між візуальними елементами. [3;9].

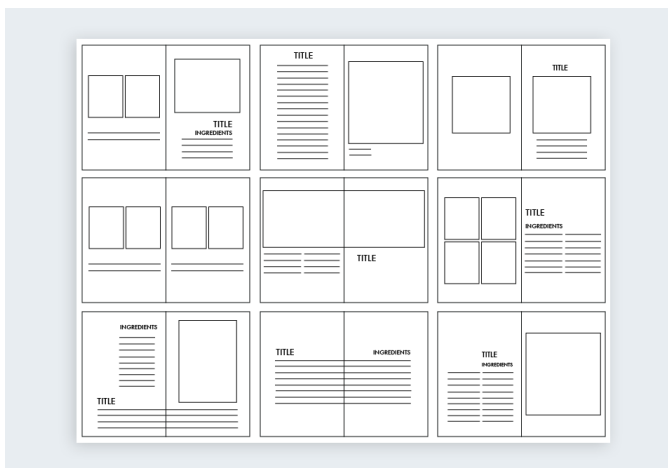


Рис. 1.2. Приклад системи сіток у дизайні [19].

На цьому етапі допрацьовується дизайн, щоб потім перейти до детальної розробки дизайну. Після створення прототипів слід затвердити їх із замовником або експертом. На основі отриманих відгуків слід внести редагування. Наприклад, коригування шрифту, виправлення композиції між текстовою частиною та графічною. Дані редагування дозволяють оптимізувати візуальне сприйняття, зберігаючи його початкову ідею. Далі затверджені прототипи піддаються детальному опрацюванню. Стиль застосовується для кожної сторінки, а також інтегруються ілюстрації, їхнє розташування також затверджується. При детальному опрацюванні слід дотримуватись одноманітності в оформленні. Наприклад, кожна

сторінка повинна мати однакові відступи, кольори, а також шрифт та його розмір. Крім того, додатково можуть розроблятися елементи, що виступають як декоративні. Це створює естетичну цілісність книги та балансує текстову частину з графічною. Професійні програмні забезпечення, такі як Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, дозволяють створювати цифрові ілюстрації, адаптовані для друку. [13; 25].

У завершальному етапі полягає у підготовці проекту до друку та подальша фіналізація. Під час підготовки до друку відбувається обробка файлів: кольори переводяться у формат СМҮК, встановлюються вильоти під обріз, перевіряється роздільна здатність зображення та коректність всіх елементів. СМҮК це колірна модель, як RGB, але використовується для друку оскільки на друку використовуються фарби, в той час як для RGB - світло. Назва складається з перших букв чотирьох основних кольорів, які, змішуючись один з одним, створюють усі інші кольори: С – Cyan (укр. блакитний), М – Magenta (укр. пурпуровий), Y – Yellow (укр. жовтий), К – Key (укр. чорний). Для якісних зображень важливо враховувати їх дозвіл (DPI – dots per inch), щоб зображення не виглядало розмитим та піксельним, як на прикладі (рис. 1.3). Для друку зображення у книзі оптимальною роздільною здатністю є значення 300 dpi. Після обробки використовується фінальний файл, що часто використовується у форматі PDF, який тестується на наявність недоліків, що впливають на друкований результат. [8].



а

б

Рис. 1.3. Різниця між маленькою роздільною здатністю картинки і великою:
а – велика роздільна здатність зображення; б – мала роздільна здатність
зображення [14].

1.2. Аналіз аніме-стилю в графічному дизайні

Аніме стиль - це стиль японської анімації, який зародився в Японії в 20 столітті. У наш час аніме стиль помітно вплинув на різні сфери – від реклами та ілюстрацій до веб-дизайну та цифрового мистецтва. Цей стиль вражає тим, як він поєднує в собі простоту та неймовірну виразність, перетворюючи звичайні лінії та кольори на потужний інструмент комунікації. На відміну від західних стилів, аніме стиль піддався змінам завдяки японським художнім традиціям, гравюрам укійо-е та театри Кабукі та Но.

Гравюри укійо-е, що з'явилося в 17 - 19 століттях, характеризуються яскравою палітрою кольорів, сміливими лініями і композиційним рішенням, яке відрізняється від звичайної західної лінійної перспективи [16]. Гравюри вплинули на аніме стиль кількох напрямках:

- Візуальна розповідь стала основною роллю в мангах і аніме, так як це вважалося основою укійо-е (рис. 1.4);
- Як і було згадано вище яскраві палітри кольорів, оригінальні композиційні рішення стали основними стилістичними прийомами в аніме стилі;

– Вміння передавати традиційні цінності та розповідати історії через візуальні образи [17].



Рис. 1.4. Гравюра укійо-е [49].

Театр Кабукі був відомий своїм драматизмом, гримом та барвистими символічними костюмами (рис. 1.5). На аніме стиль театр Кабукі надав такі особливості [24]:

- Барвистий дизайн персонажів. Персонажі в аніме стали детальнішими в одязі, а також мали багато прикрас. Багато аксесуарів та дизайнерські рішення в одязі тісно пов'язані з історією та характером персонажа;
- Гіперболізовані емоції. Аніме стиль має характерні якості в малюванні емоції. Найчастіше вони піддаються стилістичним змінам, які допомагають краще передати емоції персонажа;
- Макіяж на обличчі. Для барвистості персонажа їм малюють підведення під очима, стрілки;
- Пози. Динамічні пози в бойових сценах можуть мати перебільшену анатомію, яка не відповідає реалістичній;
- Тіні та освітлення. Для того щоб виділити персонажа використовують контрастні тіні та світло.



Рис. 1.5. Актор Кабукі в традиційному гримі та розкішному костюмі [18].

Великий внесок в аніме стиль зробив Осаму Тедзуке, за що він має друге ім'я називати «батьком манги». Надихнувшись роботами Уолта Діснея, він додав власні розробки, одна з них - це величезні очі, які яскраво передають різні емоції та характер персонажа через їх форму. Прикладом є аніме «Астробой», у якому чітко видно техніки Осаму Тедзукі, які невдовзі стали основою сучасного аніме-стилю: кінематографічна розповідь, глибокі теми та складні персонажі, виразні очі. Пізніше ці основи проникли і в графічний дизайн.

Починаючи з 1980-х років аніме почало набирати популярності не тільки в Японії, а й у всьому світі. Роботи «Акіра» та «Призрі в обладунках» відкрили новий рівень у деталізації та візуальній глибині (рис. 1.6). Урбаністичні пейзажі, гра зі світлом та тінями, а також майже відчутна атмосфера, закладені в цих роботах, стали натхненням для дизайнерів відеоігор та реклами. Ці прийоми використовують і в наш час у створенні ілюстрацій чи інтерфейсів [10].



Рис. 1.6. Кадр з аніме «Акіра» (1988) [32].

З появою цифрових технологій можливості аніме-стилю глобально зросли. Завдяки CGI і 3D-анімації традиційне малювання набуло нових ефектів, при цьому зберігши свої риси, що запам'ятовуються. Наприклад, ілюстрації стали контрастнішими та видовищними.

Studio Ghibli також мала особливий вплив на розвиток аніме стилю. Фільми Хаяо Міядзакі, одного із засновників студії, вважаються основою аніме індустрії. У цих роботах є не лише візуальна естетика, а й глибокий зміст, закладений у фільмах. Детальний рендеринг, плавні рухи персонажів вплинули на сучасну візуальну культуру [28]. Наприклад, у сфері ілюстрації багато художників надихаються м'якими, ненав'язливими лініями та теплими тонами, які є характерними для студії. Або у сфері брендингу та реклами, дизайнери використовують м'які градієнти, які плавно перетікають з одного відтінку в інший, округлі форми, які передають відчуття доброзичливості та затишку, тому елементи допомагають компаніям створювати емоційний зв'язок з аудиторією. Хаяо Міядзакі зробив великий внесок у графічний дизайн і став частиною глобальної візуальної мови, яку ми можемо бачити до цього дня.

Якщо розібрати аніме-стиль у графічному дизайні, то він виділяє кілька характеристик:

- Персонажі: великі виразні очі, різнобарвне волосся, яке в залежності від кольору передає характер, спрощені обличчя;

- Фони: глибока деталізація, що створює відчуття простору, допомагає краще зануритися в ситуацію та зрозуміти її настрій;
- Динаміка: пози, ракурси, композиції, які добре описую ситуацію, що відбувається.

Саме ці риси роблять стиль потужним та універсальним стилем для візуальної мови.

У результаті аніме-стиль вплинув на графічний дизайн. Техніка стилю робить рекламу виділеною, інтерфейси зручнішою і затишнішою, а ілюстрації краще створюють емоційний зв'язок з глядачем.

1.3 Сучасні тенденції у створенні аніме-персонажів

Сучасні тенденції аніме стилю значно впливають концепцію персонажів. Розвиток цифрових технологій змінив підхід до створення персонажів, а популярність аніме стилю вплинула на особливості дизайну персонажів.

Одним з впливів став розвиток цифрових технологій. Використання 3D-графіки дозволило поліпшити деталізацію персонажів і полегшило створення динамічних рухів. Програмні забезпечення, такі як Adobe Photoshop та Clip Studio Paint, змінили метод створення персонажів, зробивши його більш ефективним. Завдяки заготовленим 3D моделям та їх налаштуванню в Clip Studio Paint створення персонажа стало набагато легшим, а використання функцій програми спростило створення допоміжних об'єктів та кольорні етапи персонажа. Також, за допомогою різних текстур, ефектів та пост обробки персонажі стали виразнішими та привабливішими [7].

Важливо вказати, що багато студій використовують естетику мінімалізму на персонажах. Частини обличчя, такі як рот та ніс, стали спрощеними, а очі, навпаки, детальними. Це вплинуло і на кольірну палітру персонажа. Все частіше персонажів створюють у кольорових гамах, кольорах яких краще допомагають розкрити характер персонажа. На противагу мінімалістичним особам дизайн одягу та аксесуари роблять детальніше. Вплив символізму та кулуарних цінностей робить

дизайн одягу та аксесуарів унікальним пов'язуючи їх з діяльністю персонажа чи їхнім життям. Це допомагає краще розкрити характер та життя персонажа, роблячи їх цікавими для глядача.

З глобалізацією аніме західні студії частіше експериментують із аніме стилем, створюючи ще більше унікальних персонажів та проектів. Студії зберігають японську естетику та особливості аніме-стиля, але додають елементи чи техніки, що підходять своїй культурі. Створюються різноманітні персонажі, що мають різні кольори шкіри, очей, статуру, що краще асоціює їх з іншими культурами. Поточна платформа Netflix активно інтегрує стиль аніме в свої оригінальні серіали та фільми. Прикладами можуть бути серіали «Arcane» і «Cyberpunk: Edgerunners», де можна помітити використання аніме елементів і західних підходів у створенні дизайну персонажа [26].

Висновки до розділу 1

1. В результаті аналізу наукових джерел з проблеми процесу дизайн-проекування книг визначено такі основні етапи створення дизайн-проеку ілюстрованої книги: 1) підготовчий етап, на якому визначається концепція та ідея книги з урахуванням цільової аудиторії, 2) етап розробки макету, на якому відбувається створення візуальної та функціональної структури книги, 3) етап доопрацювання, де деталізується дизайн на основі прототипів та зворотного зв'язку, 4) етап підготовки до друку, на якому відбувається обробка файлів та підготовка до вимог поліграфії.

2. В результаті проведено аналізу аніме-стилю у сфері графічного дизайну виявлено, що аніме-стиль формувався під впливом традиційних мистецтв японської культури, таких як гравюри укіо-е та театри Кабукі та Но. Дані мистецтва надали аніме-стилю унікальні візуальні риси, роблячи аніме-стиль помітним і впливовим на сферу графічного дизайну.

3. Також було проаналізовано сучасні тенденції аніме-персонажів та вплив цифрових технологій на створення персонажів. Також доведено вплив аніме-стилю на дизайн персонажів іноземних західних студій.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ РЕФЕРЕНСІВ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ

2.1 Аналіз популярних аніме персонажів

Аніме персонажі мають унікальний стиль, який відрізняє їх серед інших персонажів, завдяки характерним візуальним особливостям. Дані особливості як роблять персонажа запам'ятовується, а й допомагають розкрити характер персонажа. Одні з головних рис аніме стилю в дизайні персонажа є форма очей, кольорова гама, а також елементи одягу.

Один із популярних персонажів, який має гарний дизайн, що легко запам'ятовується, є Узумакі Наруто з аніме "Наруто" (рис. 2.1). Наруто – головний герой твору, він є ніндзєю селища. Він має дизайн звичайного персонажа, але при цьому також виділяється серед інших персонажів. Дизайн Наруто інтегрує елементи японської культури ніндзя. Основний колір Наруто – помаранчевий, який асоціюється з енергією, теплом, бунтарством, оптимізмом, що ідеально відображається у характері Наруто. Одяг Наруто, окрім основного кольору, також має і додатковий колір – чорний. Чорний колір символізує зрілість персонажа, а також його внутрішню боротьбу.

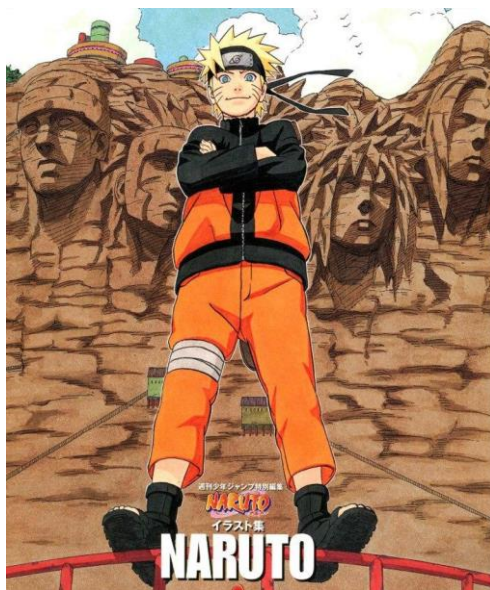


Рис. 2.1 Образ персонаж Наруто з аніме «Наруто» [23].

Його одяг складається з куртки, еластичних штанів, поясної сумки та пов'язки на голову. Уніформа японських спортсменів слугувала натхненням для цього стилю одягу Наруто, оскільки такий одяг ідеально підходить для його діяльності — ніндзя. Також пов'язка на голову має символ села, що показує, з якого села Наруто. Волосся Наруто має хаотичний вигляд, що є символом його бунтівного характеру. Очі персонажа блакитного кольору — це символізує доброту та щедрість Наруто, а також є контрастом із істотою, що знаходиться в тілі Наруто. Мітки на щоках персонажа (три "вусоподібні" лінії) пов'язані з істотою всередині Наруто. Ця особливість з'явилася завдяки японським міфам про кіцуне. Ще однією додатковою деталлю є символ його клану зображеного на рисунку 2.2. Варто додати, що дизайн Наруто зазнає змін, починаючи з раннього дитинства і закінчуючи його становленням лідера села. Це показує перехід між його бунтарством та зрілістю.



Рис. 2.2 Символ клану Наруто. (Попов В., 2025)

Персонаж Хіната Х'юга з аніме «Наруто» також має дизайн, що добре описує її характер. Основні кольори Хінати добре описують її скромність, м'якість. Синьо-фіолетові відтінки часто переважають на одязі та волоссі персонажа, оскільки вони є символом духовності та стриманості, що відповідає її сором'язливості. Також синій символізує спокій та надійність, що підкреслює її відданість та вірність. Важливою особливістю є білі очі, які не мають зіниць, що є унікальною рисою її клану, також ці очі мають здібність «Б'якуган». Білий колір символізує чистоту та ясність, що відповідає її щирості та здібності «Б'якуган», суть якої полягає у

«баченні істини». Одяг Хінати створений за мотивами ніндзя, але при цьому зберігає культурне коріння (рис. 2.3).



Рис 2.3. Образ персонажу Хіната з аніме «Наруто» [23].

Її одяг складається з:

- Куртка з високим коміром фіолетового кольору. Дизайн куртки більш облягаючий та функціональний, що відповідає її ролі як активного бійця. Високий комір є відсиланням до традиційного японського одягу, такого як хаорі та кімоно;
- Сітчаста підкладка. Під курткою присутня сітчаста тканина, яка є елементом одягу ніндзя завдяки своїй гнучкості;
- Пов'язка на лобі. Хіната має пов'язку із символом свого села, що показує, з якого він села.

Тандзіро Камадо, персонаж аніме-серіалу «Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba», також має вражаючий дизайн, який пов'язаний з його особистістю. Основні кольори персонажа - зелений, чорний і червоний. Зелений є основним кольором персонажа, який асоціюється з природою та гармонією, представляючи співчутливу та миролюбну натуру Камадо. Червоний є додатковим кольором, який присутній у волоссі, щоб виділити персонажа з-поміж інших, а також символізує енергію та пристрасть, які персонаж демонструє під час навчання та бою. Чорний поєднується із зеленим в одязі, а також чорний використовується у волоссі. Цей колір символізує

приховані сили і невідому долю навіть самому герою. Це робить персонажа візуально привабливим для глядача. Крім того, шрам від опіку на лобі персонажа згодом перетворюється на «мітку», яка символізує унікальність і важливість персонажа. Ця деталь наочно демонструє розвиток персонажа від хлопчика зі звичайної сім'ї до сильного фехтувальника, який має мету і готовий на все, щоб її досягти. Очі Тандзіро мають темно-каштановий колір, який поєднується з іншими кольорами його одягу та волосся, що робить персонажа привабливим. (рис 2.4).



Рис 2.4. Образ персонажа Камадо Тандзіро із аніме «Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba» [42].

Одяг персонажа створений за традиціями Японської епохи Тайсьо (1912-1926). Одяг складається з:

- Хаорі. Хаорі зеленого кольору з візерунками чорного кольору є частою частиною одягу за часів епохи Тайсьо;
- Уніформа Винищувачів Демонів. Дизайн уніформи відображає практичність та дисципліну, а також був натхненний військовим одягом епохи Тайсьо;
- Сережки родини Танджиро. Сережки із символом сонця мають глибокий сенс в історії персонажа, а також є сімейною реліквією родини Танджиро.

Символ сонця символізує життя та захист від темряви, що характеризує дії персонажа в аніме.

2.2 Основні правила та особливості намалювання аніме персонажів

Кожен дизайн аніме-персонажа унікальний завдяки специфічним технікам малювання та японським культурним особливостям. Японські культурні традиції, такі як театри Кабукі та Но, а також гравюри Укійо-е, заклали певні правила у візуальний стиль аніме. Завдяки цим правилам формується дизайн аніме-персонажа, що визначає його анатомію, палітру кольорів, міміку та пози.

2.2.1 Анатомія та пропорції персонажів в стилі аніме

Персонажі аніме-стилю мають різні пропорції та анатомію, яка часто залежить від вікової категорії. Вікові категорії можна розділити на 3 групи: дитяча аудиторія (до 12 років), підліткова категорія (12-18 років), доросла категорія (від 18 років). Також чоловіче тіло та жіноче тіло мають відмінності у пропорціях та анатомії. Розглянемо відмінності між чоловічими та жіночими персонажами.

Особливості жіночої анатомії персонажів:

- Шия. Часто довга і тонка, що додає грації та візуальної легкості;
- Торс. Тонка талія, округлі груди, широкі стегна та м'які сідниці підкреслюють жіночу форму. У жіночому торсі ключову роль відіграють вигини;
- Руки та ноги. Для жіночих персонажів притаманні подовжені кінцівки, що створює плавні, елегантні рухи, які ідеально підходять для романтичних чи ніжних персонажів;
- Обличчя та силует. М'які та округлі лінії створюють цілісний образ жіночності [20].

Особливості чоловічої анатомії персонажів:

- Шия. Для зображення фізичної сили малюється товста шия, а також видимий кадик;
- Торс. Для бойових або спортивних персонажів детально промальовуються м'язи. Також торс створюють ширшим порівняно з жіночими персонажами. Додатково акцент фокусується на плечах та широкій грудній клітці.
- Руки та ноги. Кінцівки мають кутасті форми, що передає фізичну силу;
- Обличчя та силует. Кутасті та чіткі лінії додають персонажу мужності та стійкості [20].

Пропорції аніме-персонажів залежать від жанру аніме. Чібі-персонажі є дружніми та милими, що привертає увагу дітей. Пропорції чібі-персонажів значно відрізняються від реалістичних. Висота тіла складається з 2–4 «голів», акцентуючи увагу на голові, де деталізуються очі, а ніс і рот стилізуються у вигляді крапки чи лінії (рис 2.5). Тіло менше за голову й може мати округлі кінцівки.

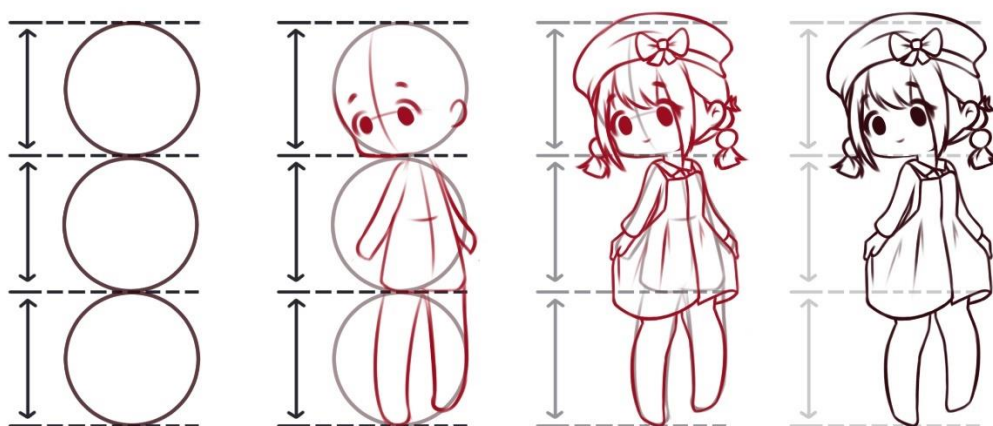


Рис 2.5. Пропорції чібі-персонажів [48].

Подросткові персонажі мають зріст 5 – 7 «голів» і є найпопулярнішими персонажами. Ці персонажі присутні в жанрах сьонен (жанр аніме, призначений для хлопців-підлітків) та сьодзьо (жанр аніме, призначений для дівчат-підлітків). Вони мають схожі з реалізмом пропорції, але також стилізуються, маючи трохи подовжені кінцівки та більшу голову у порівнянні.

Дорослі персонажі мають реалістичні пропорції, але також піддаються легкій стилізації. Висота тіла становить 7 – 8 «голів». Очі менші, на відміну від підлітків,

але також піддаються детальній стилізації. Данні персонажі часто є у психологічних аніме, чи аніме з складним сюжетом, розуміння якого буде важно для дітей.

2.2.2 Роль та значення кольору

В аніме-стилі кожен персонаж має різнокольорові волосся та очі, які можуть бути як їхнім природним кольором, так і різноманітних відтінків. Наприклад, червоні очі, або фіолетове волосся роблять персонажа унікальним. Це важлива особливість дизайну аніме-персонажів, так як вони не прив'язані до реалістичних норм. Кожен колір в аніме-стилі має своє символічне, а також культурне значення, що робить його важливим інструментом для створення дизайну персонажа. Для розуміння варто описати кожен колір.

Синій колір може використовуватись де фоновій композиції, або акцент для передачі емоцій. Він ідеально створює атмосферу спокою, відчуженості або психологічної глибини. Персонажі, у яких присутній цей колір, наприклад синій колір волосся або одяг із синіми відтінками, часто мають спокійний характер і можуть бути відстороненими від інших персонажів. Також цей колір створює контраст із теплими тонами та допомагає створити візуальну ієрархію. Синій колір має культурне значення в японській культурі та відображає принципи чистоти й нескінченності.

Червоний колір ідеально підходить для емоційних персонажів, оскільки добре показує їх емоційну реакцію. Цей колір є акцентним і добре привертає увагу до динамічних та драматичних елементів. Колір символізує силу та імпульсивність, що пасує емоційним персонажам, у японському дизайні асоціюється з життям та захистом. Наприклад, персонаж Аска з аніме «Євангеліон» (рис 2.6), яка має емоційний характер та захищає людей від ворогів. Контраст із синім або чорним кольорами підкреслює драматичний ефект у кульмінаційних або бойових композиціях.



Рис. 2.6. Дизайн персонажа Аска з аніме «Євангеліон» [36].

Для створення гармонійних і спокійних композицій, а також природних фонів ідеально підходять зелені тони. Зелений колір асоціюється з природою та гармонією, що добре поєднує в собі персонаж Гон Фрікс з аніме «Hunter x Hunter» (рис 2.7), оскільки він часто взаємодіє з навколишнім середовищем, тваринами та людьми. Також цей колір ідеально підходить для спокійних персонажів, пов'язаних з природою, наприклад фей [31].

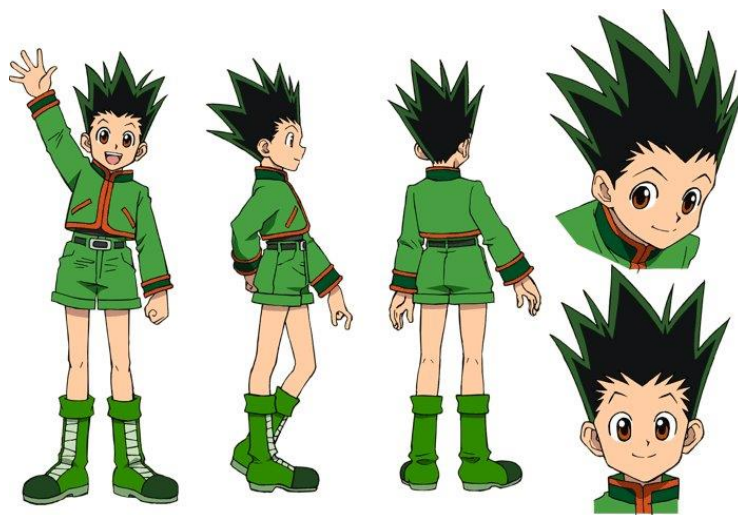


Рис. 2.7. Дизайн персонажа Гон Фрікс з аніме «Hunter x Hunter» [37].

Жовтий та помаранчевий, так само як і червоний, акцентують увагу, що дає можливість підкреслити емоційний ефект у композиції. У культурному сенсі є

символом процвітання, а також тривоги. Персонажі з цими кольорами часто мають енергійні та оптимістичні риси характеру. Наприклад, персонаж Наруто з аніме «Наруто», оскільки він ідеально містить у собі як культурний, так і символічний посыл [30].

Фіолетовий колір додає глибину та вишуканість. У японській традиції фіолетовий асоціюється з духовністю та владою. Цей колір символізує магію та загадковість, також може показувати зв'язок із потойбічним світом. Цей колір часто використовується для створення ефекту інтриги в композиції. Персонажі, які мають фіолетовий колір, часто є загадовими за характером.

Рожевий використовується для м'яких та емоційно насичених композицій. Дизайн персонажів у рожевих тонах показує їхню ніжність, невинність, а також у японській культурі символізує красу. Рожевий використовується в ефектах світла, що додає персонажам привабливості та теплоти.

Сірий використовується для нейтрального фону, що підкреслює напругу та морок завдяки стабілізації композиції. Символічне значення кольору в дизайні персонажа асоціюється з повсякденним життям, стриманістю або внутрішньою боротьбою, а також зображує невизначеність [50]. Персонажі із сірим кольором характеризуються як сумні та невеселі.

2.2.3 Міміка та пози персонажів в стилі аніме

Міміка в аніме є головною особливістю стилю, завдяки своїм художнім відмінностям. Також міміка в аніме-стилі допомагає передати емоції та характер персонажа, що чудово проявляється завдяки стилістичній гіперболізації. Використання гіперболізації уможливлює чітку передачу емоцій завдяки явній зміні частин обличчя, будь то рот чи очі.

Основною частиною міміки є очі, які мають більшу деталізацію на відміну від рота чи носа. Очі можуть мати різну форму залежно від емоції, яку потрібно передати. Наприклад, для зображення радості очі персонажа малюють широко

розплющеними та додають ефект відблисків (анг. Highlight) на зіницях, що показує позитив та енергію. (рис 2.8).



а

б

Рис 2.8. Приклад образу персонажа: а – до додавання; б – після додавання ефекту.

Джерело: створено автором.

Для підтримання акценту на очах інші частини обличчя піддаються мінімізації. Наприклад, ніс промальовують лінією або малюють тінь від носа. Рот також піддається мінімалізму, але також стилістично змінюється залежно від емоції. Його зміни можуть бути від звичайної лінії і до різноманітних форм, наприклад.

Зміна форми міміки також залежить від жанру. У чібі стилі міміка суттєво змінюється для гумористичного посилення, а в жанрах для дорослої аудиторії міміка стилізується менше, показуючи мікроруки очей та рота.

Міміка гармоніє з позами, що допомагає краще описати характер і стан персонажа, використовуючи правильну позу та міміку. Наприклад використання статичних поз краще зображує персонажа спокійним, іноді задумливим, а використання динамічних поз, навпаки, енергійним.

Для передачі сильних емоцій або дії використовуються динамічні пози. Для створення пози враховуються наступні фактори:

- Лінія дії. Являє собою лінію, яка проходить через тіло персонажа, відображаючи його рухи та напрямок напруження;
- Вираз обличчя. Міміка має гармоніювати з позою для кращого розкриття характеру персонажа;
- Баланс. Поза персонажа повинна мати природний вигляд завдяки правильному розташуванню центру ваги персонажа. Наприклад, під час бігу руки та ноги персонажа мають бути у стійкому положенні, що показує дії персонажа;
- Контрапост (Італ. Contrapposto). Техніка для створення асиметричної пози зі збереженням її природного вигляду. Часто використовується для зображення динаміки та напруження у стоячих позах [21].

Також для зображення динамічної пози використовують такі ефекти, як розмиття в русі (англ. Motion blur) або дорисовують лінії руху. Цей ефект додає швидкості та енергійності персонажу.

2.3 Використання програм для малювання персонажів у 2D

Розробка 2D персонажа у цифровому форматі значно полегшує процес малювання, а також надає додаткові функції, що прискорюють розробку. Багато графічних редакторів адаптовані для малювання. Пензлі у програмах імітують різні інструменти і дозволяють їх налаштовувати, що дає змогу швидко змінювати параметри пензля на потрібні. Також вбудовані функції, наприклад, згладжування, що дозволяє малювати рівні та гладкі лінії. Підтримка шарів дозволяє розділяти елементи малюнка та редагувати їх окремо. Шари полегшують створення детальних персонажів, де кожна деталь персонажа може знаходитись на окремому шарі. Додавання ефектів до шару дозволяє змінити його та передати потрібний колірний стиль. Наприклад, використання фільтра Екран (англ. Screen) у програмі Adobe Photoshop дозволяє зробити шар яскравішим та створити імітацію світіння. (рис 2.10).



а

б

Рис. 2.10. Приклад додавання ефекту: а – до додавання; б – після додавання.

Джерело: створено автором.

Також використання інструмента симетрії (англ. symmetry) полегшує і прискорює малювання обличчя персонажа для фронтального положення.

Серед популярних є такі програми, як Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Procreate, Krita. Кожна програма має широкий функціонал для розробки 2D персонажа, що робить процес створення набагато ефективнішим.

Clip Studio Paint – це платна програма, призначена для ілюстраторів та аніматорів. У програмі присутня бібліотека пензлів, які імітують інструменти, що використовуються в традиційному малюванні, а також інші матеріали, створені іншими художниками. Завдяки підтримці векторних шарів масштабування ліній та фігур відбувається без втрати якості, що дозволяє редагувати некоректно розташовану частину малюнка. Також у програму вбудовані регульовані 3D-моделі для поз персонажів, що полегшує процес створення персонажа (рис 2.11) [7].

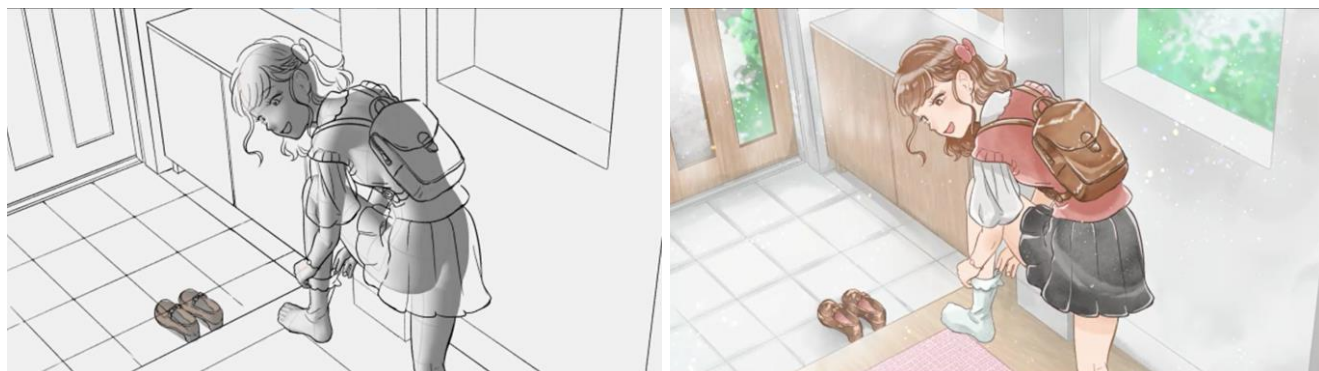


Рис. 2.11. Приклад використання 3D моделей для малювання персонажа програмі Clip Studio Paint [46].

Adobe Photoshop – платний графічний редактор, який використовується в безлічі сфер дизайну, а також підходить для створення 2D персонажів (рис. 2.12). Програма має великий набір пензлів та можливість створити власні, а також дозволяє створювати складні композиції завдяки роботі з масками, фільтрами та шарами. Сумісний з програмою Adobe Animate, що дозволяє анімувати персонажа [44].

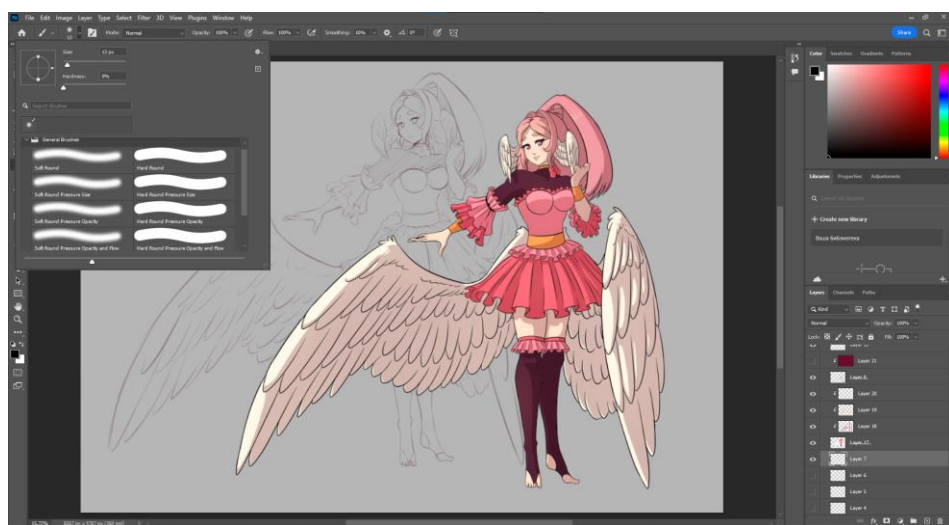


Рис. 2.12. Робоча середа програми Adobe Photoshop. Джерело: створено автором

Procreate – платна програма, доступна лише для платформи iOS з підтримкою Apple Pencil. Завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та високій чутливості до натискання, вона є ідеальною програмою для створення 2D персонажів. Також Procreate має безліч пензлів та можливість створювати власні, а ще – як і Adobe Photoshop – підтримує багатошарові композиції, маски та фільтри [45].

Krita – це професійна програма для цифрового малювання, яка є безкоштовною альтернативою попереднім програмам (рис 2.13). Вона має такі ж функції (або особливості), як Adobe Photoshop та інші програми.

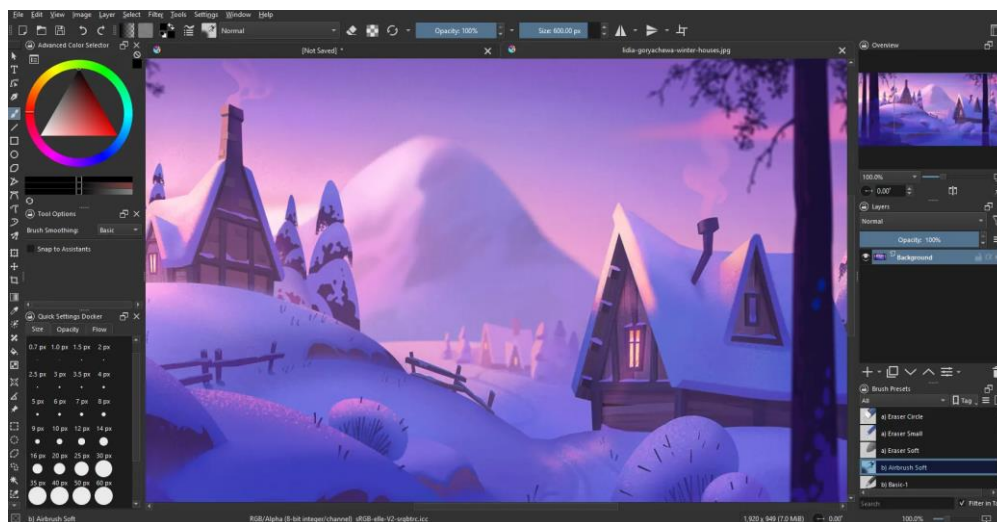


Рис. 2.13. Робоча середа програми Krita [5].

Ці програми значно прискорюють процес створення персонажа завдяки своїм спеціальним можливостям, а також дозволяють сміливо експериментувати на будь-якому етапі, використовуючи функцію скасування дії одним кліком.

2.4. Технологічний аналіз об'єкту дизайн-проекування. Дослідження новітніх матеріалів, технологій виготовлення книг

Створення книги є складним процесом, оскільки передбачає детальне вивчення матеріалів, технологій створення, економічної доцільності, а також сучасних трендів. Аналіз технологічних можливостей допомагає поєднати дизайнерські задуми для коректного поєднання змісту, візуальної та матеріальної складових. Для вибору матеріалів і техніки створення слід визначитися з кількома важливими аспектами.

Цільова аудиторія. Цільова аудиторія є найважливішим аспектом для створення книги, оскільки саме вона визначає початковий напрямок у дизайні та виборі матеріалів для книги. Для дитячої аудиторії книги мають бути привабливими, це можливо завдяки яскравим кольорам та великим шрифтам, а також міцними; для цього використовується товстий папір (рис. 2.14). Завдяки аудиторії визначається цінність книги, оскільки книги для учнів мають бути

економічними, а книги, наприклад артбуки – ексклюзивними та якісними, що впливає на ціну продукції.



Рис. 2.14. Приклад дизайну книги: а – для дитячої аудиторії [41]; б- для дорослої аудиторії [40].

Тип. Визначається призначення книги, яке впливає на дизайн та виробництво. Наприклад, художня література складається зі стандартних форматів та акцентує увагу на тексті. Наукова література вимагає чіткої структури, якісних матеріалів для довготривалого використання. Артбуки або фотокниги акцентують візуальну частину, тому при створенні цих книг використовуються нестандартні формати та якісні матеріали.

Формат. Від формату залежить комфорт використання, візуальні характеристики, технологія виробництва. Стандартними форматами є А4 та А5, які часто використовуються для художньої літератури та наукових посібників. Цей формат економічний та зручний для читання. Артбуки, дитячі книги та книги з фотографіями часто використовують у квадратному форматі, оскільки ілюстрації можуть бути більшими, щоб виділити зображення. Пропорції та розміри книги вимірюються в міліметрах і сантиметрах.

Структура. Структура книги передбачає кількість сторінок, вибір якісної папітурки, наявність додаткових елементів, розподіл змісту. Наприклад, для книги з великою кількістю сторінок необхідна тверда обкладинка, тоді як для книги з невеликою кількістю сторінок було б економічніше використовувати м'яку обкладинку. Тип папітурки впливає на техніку скріплення: тверда має картонну основу, м'яка склеює сторінки, а ручна часто використовується в артбуках. Розміщення ілюстрацій, шрифтів, відступів на сторінках також є частиною структури, яка впливає на макет (рис. 2.15). Наприклад, наукові книги мають чітко розділені розділи для зручності навігації, а дитячі книги мають широкі поля, щоб уникнути зміщення тексту.



Рис. 2.15. Приклад дизайну сторінок книги: а – для дитячої аудиторії [41]; б – для дорослої аудиторії [40].

На даний момент є багато матеріалів, які забезпечать високу якість ваших книг. Існує кілька видів паперу, кожен з яких має свої унікальні властивості та цінність:

– Газетний папір економічний та екологічний, але крихкий, часто використовується для газет, низькобюджетних книг;

- Офсетний папір також є економічним, але міцніший за газетний. Цей папір використовують у науковій або художній літературі;

- Крейдований папір (англ. coated paper) буває матовим та глянцевим. Матовий варіант використовується для текстових частин, а глянцевий ідеально підходить для розміщення зображень, оскільки покритий шаром глянцею [34].

Також як і папір, обкладинка та палітурка є різних видів:

- Тверда обкладинка створює презентабельний вигляд та захищає вміст від зовнішніх чинників, подовжуючи її довговічність;

- М'яка обкладинка є бюджетним варіантом, але також є крихкою. Дозволяє розміщення ілюстрацій або графічних елементів;

- Інтегральна обкладинка — це гібрид м'якої та твердої обкладинки, є серединою між ними у ціні та твердості;

Для палітурки використовуються різноманітні матеріали: картон, тканина, синтетична шкіра, натуральна шкіра, ламінований папір, декоративні покриття, металеві покриття. Кожен матеріал може використовуватися для різних цілей залежно від його властивостей. Наприклад, ламінований папір ідеально підходить для кольорових і довговічних обкладинок, а шкірозамінник є альтернативою натуральній шкірі та дозволяє експериментувати з дизайном обкладинки [33].

Щоб додатково захистити книгу від зовнішніх факторів, використовуються ламінування або металеві куточки. Процес ламінування робить книгу вологостійкою, також буває глянсовим або матовим, це дозволяє створити привабливу книгу, а металеві кути захищають книгу від ударів, подовжуючи термін служби. Також для барвистого дизайну та функціональності використовуються додаткові матеріали, такі як голографічна фольга, стрічка-закладка або матові плівки. Голографічна фольга створює ефект «живої картинки», що приваблює дитячу аудиторію (рис. 2.16).



Рис. 2.16. Приклад використання голографічної фольги на обкладинці. Джерело: *створено автором.*

У сучасних поліграфіях важливу роль відіграють офсетний і цифровий види друку. Кожен з них має свої оптимальні способи створення, які визначаються обсягом тиражу, вимогами до якості та швидкістю виробництва.

Офсетний друк є традиційною та широко використовуваною технологією, яка чудово підходить для великих тиражів. Принцип роботи цього процесу базується на літографії та є непрямим. Спершу зображення формується на гнучких друкарських формах (кожна форма відповідає за свій колір у колірній моделі СМУК). (рис. 2.17). Після цього готові форми встановлюються на друкарській машині, через яку зображення переноситься на папір. Цей спосіб переносу забезпечує чітке та якісне відображення кольорів, що робить офсетний друк ідеальним методом створення книг зі складними зображеннями та високоякісними ілюстраціями. Основними перевагами офсетного друку є його якість та низька собівартість при великих тиражах. Однак, витрати на матеріали та час, необхідний для підготовки до друку, роблять офсетний друк не вигідним для малих тиражів. Тому для створення книг у невеликих тиражах існує цифровий друк [29].



Рис. 2.17. Офсетна печатна машина [29].

Цифровий друк є сучасною технологією, яка набула популярності завдяки своїй гнучкості та швидкості, що робить її ідеальною для малих та середніх тиражів. Основна особливість цифрового друку полягає у прямому перенесенні зображення на папір за допомогою електронного файлу (рис. 2.18). Цей спосіб не потребує друкарських форм, що скорочує час підготовки та зменшує початкові витрати, роблячи цифровий друк економічно вигідним для невеликих накладів [29].



Рис. 2.18. Цифровий колірний друк [29].

Висновки до розділу 2

1. Дослідження літературних та електронних джерел доказало, що аніме-стиль вирізняється специфічною анатомією, емоційністю персонажів та акцентом на унікальні образи персонажів.

2. Проведений аналіз популярних ілюстрацій дозволив визначити ключові риси аніме-стилю: великі очі, спрощені, або стилізовані форми, емоційна барвистість, а також символізм кольорів та їх значення для характеру персонажа.

3. В результаті аналізу використання цифрових технологій для розробки персонажів виявлено, що розробка за допомогою програмних забезпечень для малювання значно спрощує та прискорює процес створення аніме-персонажів. Зокрема, дизайнери широко застосовують для цієї мети таке програмне забезпечення: Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Procreate, Krita.

Отримані результати стали основою для коректного створення аніме-персонажів.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ВЛАСНОГО ПЕРСОНАЖА У СТИЛІ АНІМЕ

3.1 Розробка творчої концепції книги

Перед початком створення книги важливо визначитися з важливими аспектами: ідеєю книги, а також цільовою аудиторією та структурою, оскільки це є початковим етапом для визначення правильного дизайну та ефективного донесення матеріалу.

Ідея книги полягає в тому, щоб навчити технічним прийомам малювання в аніме-стилі, а також дати мотивацію читачеві на створення власних, унікальних персонажів. Книга буде являти собою щось на кшталт посібника з поетапними ілюстраціями щодо розробки персонажа, а також поясненнями до цих ілюстрацій. Ці етапи допоможуть читачеві визначитися з тим, як придумати власного персонажа та як втілити його у візуальному середовищі. Також слід підтримувати з читачем дружній контакт та мотивувати його, оскільки саме зникнення мотивації є головним чинником припинення малювання у початківців.

Цільовою аудиторією книги будуть любителі аніме віком від 12 до 20 років. Ця вікова група дуже підходить, оскільки краще сприймає візуальну інформацію, а також має високий творчий потенціал. Також ця аудиторія активно цікавиться сучасними трендами і зможе поєднати свої ідеї з популярними рішеннями, створивши унікальних персонажів. Ідея поетапного створення персонажа з поясненнями ідеально сприйматиметься підлітками та більш дорослою аудиторією. Важливо враховувати, що кожен має різний досвід і рівень у малюванні, тому слід створити контент, який буде зрозумілим для кожного художника. Саме ця аудиторія є основною для цієї книги завдяки своєму значному творчому потенціалу та гнучкості у сприйнятті інформації.

Відповідною структурою для цієї книги стане поєднання теоретичних знань разом із прикладами, а також додаткових матеріалів. Теоретична частина надасть базові знання про особливості та стилістику аніме-стилю, такі як пропорції тіла, пози, міміка тощо. Поетапні ілюстрації представлятимуть приклади

відмальовування скетчу, лайну, нанесення кольору аж до фіналізації персонажа, що задіює візуальне сприйняття та допоможе закріпити теоретичний матеріал. Також частою проблемою у створенні персонажа є незрозуміння, що робити далі після певного етапу. Поетапні ілюстрації стануть дороговказом у розробці персонажа, що допоможе художникам визначитися з наступними кроками. Така структура дозволить ефективно засвоїти теоретичний та візуальний матеріал, а також на готових прикладах навчитися створювати власних персонажів і розвивати власний стиль.

Також для кращого сприйняття інформації та підтримки інтересу було розроблено персонажа-гіда. Персонажем є жіночий персонаж з обкладинки, але розроблений у чібі-стилі, що додасть приязності у взаємодії з читачем, а також продемонструє гнучкість аніме-стилю (рис. 3.1). Мета персонажа полягає у супроводі читача протягом усього матеріалу, пояснюючи теоретичні основи та демонструючи практичні техніки малювання. Тон персонажа створено у дружній та підтримуючій манері, що допоможе створити сприятливу та комфортну атмосферу для навчання, а також мотивувати читача на малювання. Також персонаж буде разом з читачем малювати персонажів, що створить відчуття компанії під час навчання. Для уникнення гендерної прив'язки персонаж звертатиметься до читача без згадування займенників [27].

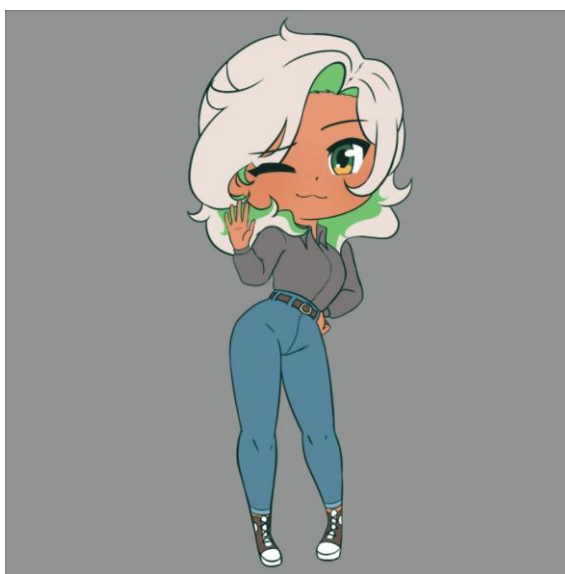


Рис 3.1. Персонаж-гід для книги. Джерело: створено автором.

У структурі книги персонаж-гід буде:

- З'являтися в теоретичній частині та пояснювати її від свого імені, що допоможе сприймати текст як спілкування з експертом, тим самим залучить до процесу вивчення та додасть впевненості (рис. 3.2);
- З'являтися у практичній частині та показувати етапи малювання, а також мотивувати читача малювати.



Рис. 3.2. Приклад використання персонажа-гіда у книзі. Джерело: *створено автором.*

3.2. Вибір матеріалів для реалізації дизайн-проекту

Для створення фізичного варіанта книги було здійснено ретельний відбір матеріалів, щоб забезпечити високу якість друку та передачі візуального контенту. Для книги важливо обрати правильні матеріали, оскільки їхня якість, щільність, текстура та інші характеристики впливають на термін служби видання, якість друку, а також значно позначаються на тактильному та візуальному сприйнятті читача, що формує загальне враження про книгу. Папір є основним матеріалом книги, адже саме на ньому розташовується текст та графічна частина, тому важливо гармонізувати тип паперу з дизайн-концепцією книги та її функціональним призначенням.

У наші дні використовується великий асортимент паперу, який ідеально підходить під різноманітні вимоги книги, створюючи баланс між економічністю та візуальним виглядом.

Основною частиною книги є внутрішній блок, у якому розміщується текст та ілюстрації. Вибір паперу для внутрішнього блоку залежить від типу книги, наприклад художньої чи наукової літератури або альбому, а також від обсягу текстової частини та вимог щодо передачі відповідних кольорів.

Некрейдований папір не має додаткового поверхневого покриття, що робить його простим і шорстким на дотик. Цей тип паперу є популярним вибором для книг, де весь внутрішній блок складається з тексту, наприклад, наукові роботи, художні книги. Головною рисою некрейдованого паперу є відсутність відблисків, що забезпечує комфортне читання, а також робить папір приємним на дотик. Некрейдований папір може мати різні відтінки, часто використовуються кремові або жовті, що значно знижує навантаження на очі. Однак, цей тип паперу погано передає барвисті та насичені кольори на ілюстраціях, що робить зображення менш контрастними. Додатково, даний тип паперу має малу щільність і створює просвіт сторінок з протилежного боку аркуша.

Крейдований папір, на відміну від некрейдованого, має спеціальне покриття, що робить його поверхню гладкою. Цей папір має меншу пористість, що дозволяє фарбі залишатися на поверхні та забезпечує відмінну передачу кольорів. Також крейдований папір буває різних видів, що визначає його блиск та тактильні властивості.

Глянсовий крейдований папір має високий ступінь блиску, що надає зображенням високої барвистості, насиченості та контрастності. Цей тип паперу є ідеальним варіантом для книг, де візуальна частина є головною. Наприклад, для художніх альбомів, фотоальбомів, артбуків. Проте для текстової частини він є не найкращим варіантом, оскільки блиск ускладнює читання тексту.

Матовий крейдований папір має гладку, проте не блискучу поверхню, що забезпечує якісну передачу кольорів. Цей тип паперу є компромісним варіантом, оскільки дозволяє поєднати ефективну передачу зображень із комфортним

читанням текстової частини. Такий компроміс є оптимальним вибором для книг, де головним акцентом є як текстова, так і візуальна складова. Наприклад, це стосується навчальних посібників, ілюстрованих видань та дитячих книг.

Також існує напівглянцевий папір, який є гібридним варіантом між матовим та глянцевим. Цей тип паперу дозволяє розміщувати насичені та яскраві зображення з меншим блиском, а також забезпечує комфортне читання тексту. Це робить папір універсальним для різноманітних книг.

Крім типу паперу, важливим параметром є його щільність, яка вимірюється в грамах на квадратний метр (г/м^2). Цей показник впливає на товщину, вагу та довговічність книги. Наприклад, папір з великою щільністю, від 150 г/м^2 і вище, є менш прозорим, що є дуже важливим аспектом для книги з великою кількістю ілюстрацій, оскільки це запобігає просвічуванню зображення з протилежного боку аркуша. Також щільність паперу впливає на його міцність: папір з високою щільністю менше рветься та не швидко зношується, подовжуючи термін служби книги. Додатково для збереження особливостей книги та кольорів у ній використовується безкислотний папір, який запобігає пожовтінню та крихкості сторінок.

Вибір матеріалу для обкладинки книги відбувається з урахуванням її захисної функції, а також візуального впливу. Матеріал обкладинки завжди щільніший, ніж внутрішній блок; популярна щільність для м'яких обкладинок становить від 200 до 350 г/м^2 . Тип покриття обкладинки також впливає на її міцність, вологостійкість та загальну естетику.

Так як у книзі кількість сторінок менше 100, то була обрана м'яка палітурка. Даний тип палітурки є найпрактичнішим, найлегшим і економічним. Для обкладинки було вибрано крейдяний папір щільністю 300 г/м^2 , оскільки він є міцним і жорстким, що забезпечує стійкість до механічних пошкоджень. Це дозволить зберегти презентабельний вигляд книги під час транспортування. На зображення на обкладинці буде нанесено глянсове ламінування. Воно зробить обкладинку міцною проти води та стирання, а також краще забезпечить візуальну

привабливість, зробивши кольори насичених та яскравішими, що важливо для уваги читача.

Внутрішній блок книги містить текст та ілюстрації, тому було вибрано матовий крейдований папір із щільністю 170 г/м². Ця щільність є ідеальним варіантом, тому що забезпечує достатню міцність паперу від порваності, а також уникає просвічування сторінки, що є дуже важливим для якості ілюстрацій. Матова поверхня забезпечує комфортне читання тексту без відблискування, а також дозволяє якісно передати кольори на ілюстраціях.

Цей вибір матеріалів виконує функціональні вимоги завдяки вибраному паперу та щільності паперу, що забезпечує комфортне використання книги. А також вибір глянсової обкладинки створює естетичний вигляд і стійкість від різних пошкоджень, роблячи книгу довговічною.

3.3. Вибір обладнання та програмного забезпечення для реалізації дизайн-проекту

Для реалізації створення персонажа використовувався графічний планшет XP-Pen. Він забезпечує високу точність малювання та дозволяє створювати плавні лінії, чіткі контури та деталізовані елементи, імітуючи традиційні техніки малювання. Графічний планшет сприяє досягненню професійного рівня роботи, але залишаючись доступним для починаючих художників, що робить його оптимальним вибором для проекту.

Створення персонажів здійснювалося в програмному забезпеченні Adobe Photoshop, яке є ідеальним для цифрового малювання завдяки широкому набору інструментів. Програма дозволяє детально редагувати кольорову гаму ілюстрацій, забезпечуючи точне відтворення відтінків. Крім того, Photoshop підтримує конвертацію зображень із колірної моделі RGB у CMYK із мінімальними втратами якості кольору, що є важливим для підготовки матеріалів друку. Також для професійної роботи з колірними моделями у програмі є попередження про невідповідність кольорів для друку. При виборі кольору, який не входить у діапазон

моделі СМУК, біля палітри кольорів відображається значок, як на рисунку 3.3. Цей значок вказує на те, що обраний колір не відповідатиме очікуваному у друкованому вигляді. Ця функція дозволяє заздалегідь використовувати кольори, придатні для друку.

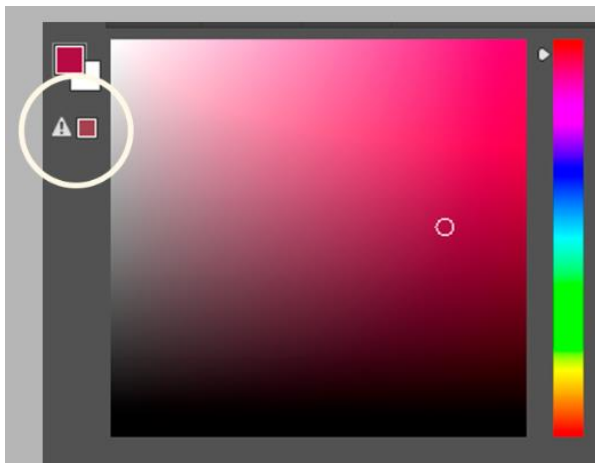


Рис. 3.3. Попереджувальний знак про невідповідність кольорів у програмі Adobe Photoshop. Джерело: створено автором.

Оформлення структури книги виконувалося в програмному забезпеченні Adobe InDesign. Ця програма має можливість створювати багатосторінкові макети і забезпечує гнучке розташування тексту та ілюстрацій. Також програма дозволяє створювати нестандартні композиції, зокрема обтікання тексту навколо ілюстрацій, а також налаштовувати форму текстових блоків, що сприяє створенню естетично привабливого та функціонального макета книги.

3.4 Поетапна розробка дизайну персонажів

У книзі персонаж має бути показаний поетапно, тому був використаний оптимальний варіант його створення. Персонаж розроблявся у кілька етапів, що дало змогу використати кожен з них у книзі.

Перед початком створення персонажа було здійснено пошук ідеї та створено начерки ескізів, що дозволило визначитися з колірною палітрою персонажа та його статуєю. (рис. 3.4). Розроблений персонаж є ангелом і вирізняється ніжним та

барвистим образом. Персонаж має білі крила, а також мініатюрні крильця біля вух, що додає унікальності. Вона одягнена у сукню, що часто відповідає аніме-стилю, а також одягу ангелів. Оскільки персонаж має бути створений для візуального прикладу, важливо чітко передати кожен етап створення. Тому начерк основної пози став основою для поетапного створення персонажів.



Рис. 3.4. Пошук ідей дизайну персонажа: а – ескізи персонажа; б – начерк основної пози персонажа. Джерело: створено автором.

На першому етапі було намічено позу персонажа за допомогою центральної лінії, також відомої як лінія дії. Ця лінія визначає динаміку пози персонажа, а також були проведені горизонтальні лінії, що показували розташування плечей, нижньої частини грудної клітки, талії та пахової зони. Лінія плечей та нижньої частини грудної клітки визначали розташування торса персонажа, а лінія талії та пахової зони визначали розташування таза. Для позначення голови було намальовано коло, а також зігнуті горизонтальна та вертикальна лінії, що показували напрямок голови. Також було намічено додаткові лінії, які показували розташування крил. На цьому етапі використовувався жорсткий пензель з регуляцією натиску та непрозорості при натисканні, що давало змогу проводити нечіткі лінії, які показували приблизне розташування. Також даний етап був розроблений на окремому шарі (рис. 3.5).

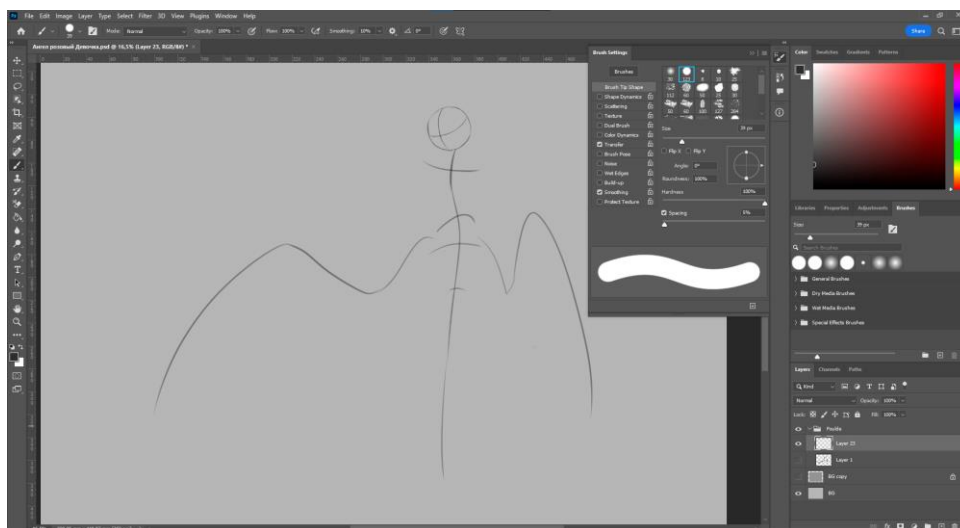


Рис. 3.5. Перший етап розробки персонажа. Джерело: створено автором.

На другому етапі було створено «обрубковку» персонажа геометричними формами, що дало змогу точно визначити пропорції персонажа. Цей спосіб допомагає правильно розташувати крила відносно тіла, а також створити правдоподібну позу. Цей етап створення було зроблено на новому шарі, що дозволило редагувати його окремо від решти етапів (рис. 3.6).

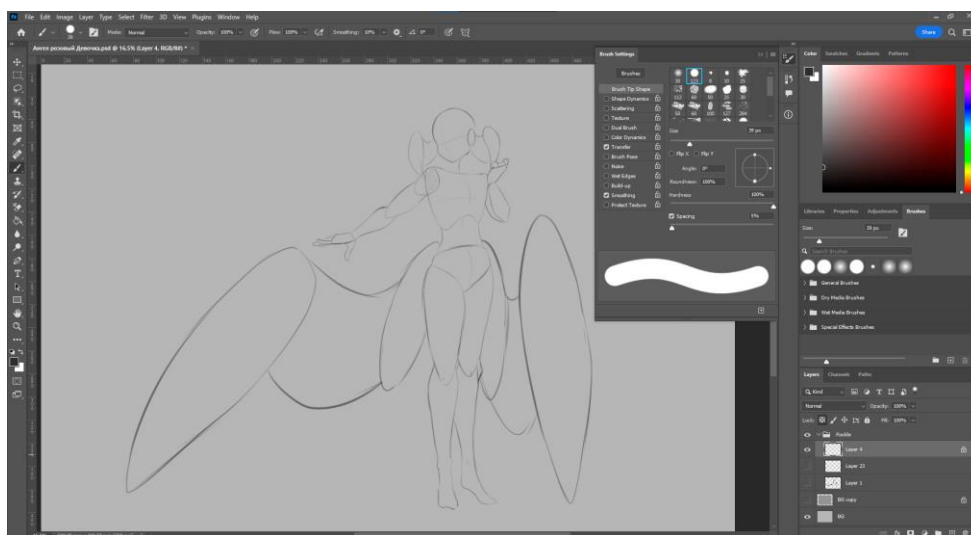


Рис. 3.6. Другий етап розробки персонажа. Джерело: створено автором.

На третьому етапі було створено новий шар, і на цьому новому шарі плавними лініями створювали контур персонажа, з'єднуючи геометричні фігури, що сформувало скетчевий варіант пози персонажа. Також уточнювалася форма тіла, крил та міні-крил, створюючи повноцінний образ ангела. Цей етап деталізував

образ персонажа, формуючи скетчевий варіант. На крилах було додано лінії пір'я, що показувало пухнастість крил (рис. 3.7).

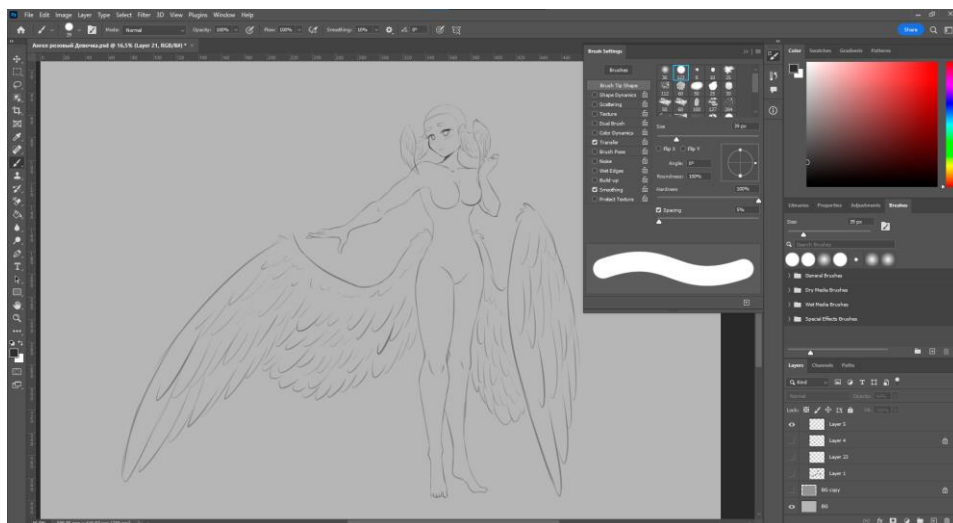


Рис. 3.7. Третій етап розробки персонажа. Джерело: створено автором.

Далі була розробка волосся персонажа. Лінії показували об'єм та напрямок пасом волосся, також зачіску було створено, враховуючи характер персонажа та її ангельську натуру, що ідеально пасувало під стилістику аніме та додало індивідуальності персонажу. Для даного етапу також було створено новий шар, і роботу проводили на новому шарі (рис 3.8).

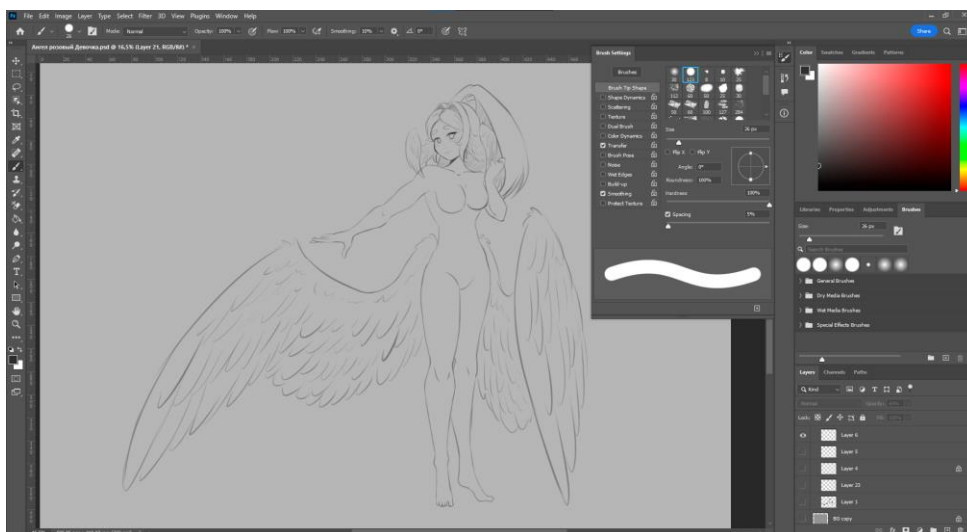


Рис. 3.8. Додавання волосся до персонажа. Джерело: створено автором.

Наступним етапом відбувалася фіналізація скетча. Для персонажа розроблено одяг, що підкреслював легкість та ніжність персонажа (рис. 3.9). Цей одяг ідеально

відповідав образу ангела. Також було додано деталі персонажу, що підкреслюють його унікальність. Цей етап також було виконано на окремому шарі, що дозволило спокійно редагувати одяг та деталі, не порушуючи основну позу.



Рис. 3.9. Етап фіналізації скетча персонажа. Джерело: створення автором.

На п'ятому етапі створюється лайн персонажа. Для створення лайн-арту було використано жорсткий пензель зі змінним розміром залежно від натиску пера. Цей пензель дозволяє малювати чіткі непрозорі лінії, що характерно для лайн-арту. Лайн-арт персонажа уточнює деталі ескізу на тілі, одязі, крилах та волоссі, формуючи завершений контур. Лайн-арт зроблено на новому шарі, і він є одним із важливих шарів у створенні персонажа (рис. 3.10).



Рис. 3.10. Етап розробки лайнарту персонажа. Джерело: створено автором.

На шостому етапі було виконано роботу з кольором. Цей етап виконано на окремому шарі та розташовано під шаром з лайн-артом, що є стандартною практикою в цифровому малюванні і дає можливість зберегти чистоту контурів. Використовуючи звичайний жорсткий пензель, виконувалася звичайна заливка кольором всередині меж ліній. Цей метод часто використовується в цифровому малюванні, оскільки забезпечує спрощену роботу з тінями, світлом та ефектами. Колірна палітра була використана в рожевих відтінках для підкреслення ніжності та жіночності персонажа, білого – для крил і міні-крил, що символізував чистоту та підкреслював позитивну роль персонажа, а також жовтого – для додаткового акценту та створення контрасту. Детально використані кольори представлено на рисунку (рис. 3.11).



Рис. 3.11. Заливка кольором персонажа. Джерело: створено автором.

На восьмому етапі було створено новий шар та прив'язано до шару з базовою заливкою за допомогою функції «Відсічна маска» (анг. Clipping Mask). Ця функція дозволяє накладати колір, тіні, ефекти та інші елементи лише в межах нижнього шару, не виходячи за контур. Тіні було нанесено одним тоном з використанням режиму «Множення» (англ. Multiply), що дозволило створити м'яке та природне затемнення. Також завдяки розміщенню тіней на окремому шарі була можливість

вільно змінювати насиченість, форму та розташування тіней, не пошкоджуючи шар з базовою заливкою (рис. 3.12).



Рис. 3.12. Додавання тіней персонажу. Джерело: створено автором.

На дев'ятому етапі було створено новий шар, який було прикріплено до шару з базовою заливкою, але розміщено вище шару з тінню. Тут також було використано функцію "Відсічна маска" (англ. Clipping Mask). Для імітації освітлення та посилення візуальної глибини зображення, до цього шару було застосовано режим накладання "Лінійний освітлювач (Додати)" (англ. Linear Dodge (Add)) із встановленою прозорістю 52%. М'який пензель з регульованим розміром залежно від натискання використовувався для плавного нанесення градієнтних переходів в області, куди мало потрапляти світло. Ця техніка створювала відчуття об'єму, а також завдяки створеному градієнту імітувала складне фарбування. Окремий шар дозволяв експериментувати з нанесенням ефекту для пошуку ідеального розташування (рис. 3.13).



Рис. 3.13. Етап рендеру персонажа. Джерело: створено автором.

Далі на новому шарі, який, так само як і попередній шар, був закріплений за допомогою функції Clipping Mask та розміщений найвище, було додано відблиски на волоссі. Створений шар мав режим накладання Linear Dodge (Add) та непрозорість 21%, а для створення відблисків було використано жорсткий пензель зі змінюваним розміром залежно від натиску. Відблиск було нанесено одним кольором у зоні, куди на персонажа падало світло, що підкреслювало текстуру волосся. Також, використовуючи білий колір, було створено новий шар, що знаходився вище шару з лайном, на якому було створено відблиск для очей, що підкреслювало живий та приємний погляд персонажа (рис. 3.14).

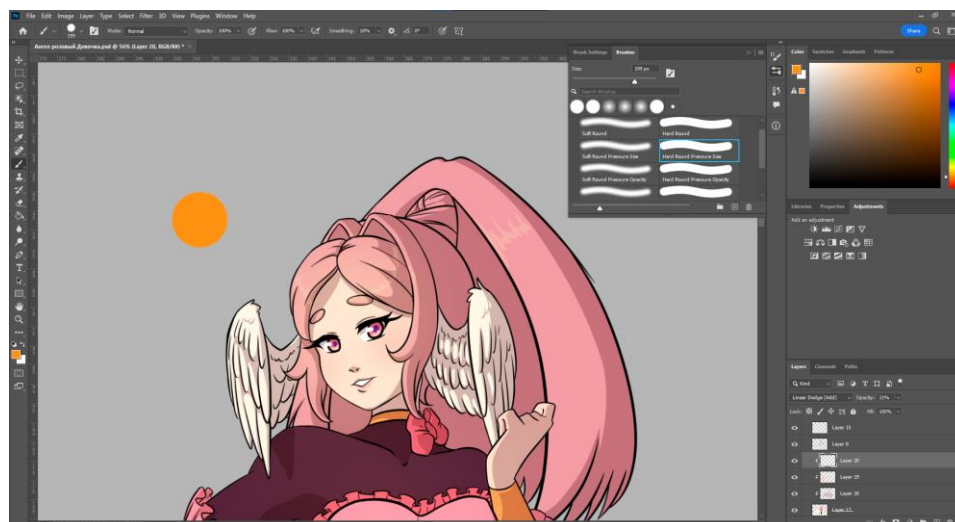


Рис. 3.14. Додавання деталей персонажу. Джерело: створено автором.

Фінальний етап полягав у створенні балансу між лайн-артом персонажа та кольоровим зображенням. Для цього було створено новий шар із прозорістю 64%, прикріплений до шару з лайн-артом за допомогою функції Clipping Mask. Використовуючи тверду кисть, було обрано колір, що гармонує з палітрою персонажа, але темніший. Такий підхід дозволив забезпечити гармонійну інтеграцію лайну в кольорову палітру персонажа, при цьому зберігаючи виділення контуру. Це створило цілісність персонажа (рис. 3.15.).

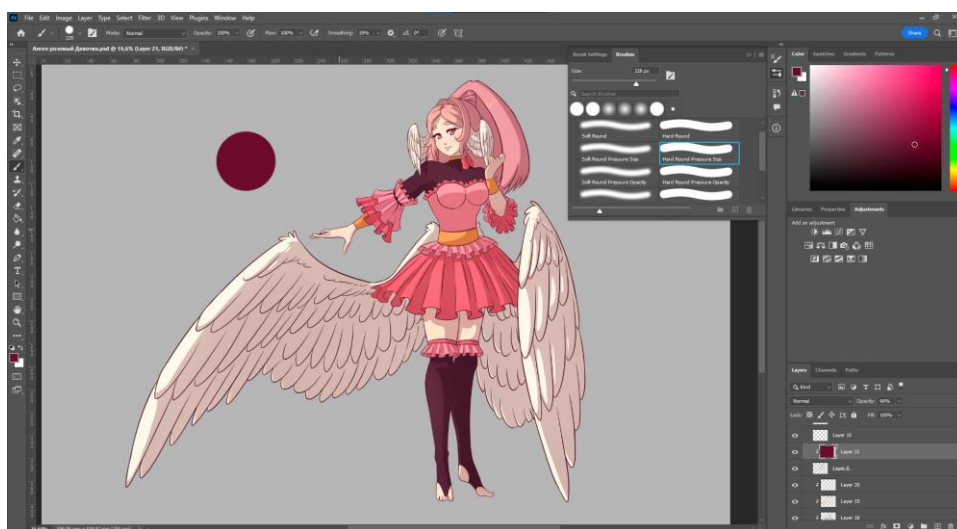


Рис. 3.15. Редагування лайну персонажа. Джерело: створено автором.

Далі ілюстрація підготовлюється до друку. Оскільки персонаж призначений для книги, було виконано конвертацію кольорів з RGB у CMYK. У меню Edit використано функцію «Конвертація у профіль» (англ. Convert to Profile), де обрано профіль, що використовується у типографії. Далі всі робочі шари було об'єднано в одну теку для внесення коригувань тільки на персонажі (рис. 3.16).



Рис. 3.16. Вигляд персонажа у цвiтiвiй моделi СМУК. Джерело: створено автором.

До цієї групи було застосовано коригувальний шар Curves, також прикріплений за допомогою Clipping Mask, щоб зміни застосовувалися тільки до папки з персонажем. Після цього за допомогою вкладки Info проводився аналіз використаних фарб у колірній моделі СМУК. Оскільки палітра персонажа заснована на рожевих відтінках, присутність фарби Cyan має бути в мінімальній кількості. Для цього в налаштуваннях кривих було обрано канал Cyan, і його нижній лівий повзунок було трохи зсунуто праворуч, що зменшило кількість використання цієї фарби та наблизило колір до вихідного варіанта в RGB, дозволивши зменшити різницю в кольорі (рис. 3.17).



Рис. 3.17. Редагування кольору персонажа для печаті. Джерело: створено автором.

За цими етапами було розроблено всіх персонажів, які розміщені у додатку Б. На етапі деталізації персонажа-підлітка в динамічній позі було застосовано декілька художніх технік та ефектів, що імітують динаміку руху. Для початку було створено окремий шар, що забезпечило можливість вільно вносити зміни. На цьому шарі були намальовані горизонтальні лінії, розмір та колір яких були ідентичними лайн-арту персонажа. Ці лінії підкреслювали різкість та створювали ілюзію швидкості та напрямку руху. Це є популярним прийомом у коміксах, анімації та манзі.

Для цілісності та гармонійності динамічного ефекту з персонажем було додано ті самі горизонтальні лінії, але з кольорами палітри персонажа (рис. 3.18).

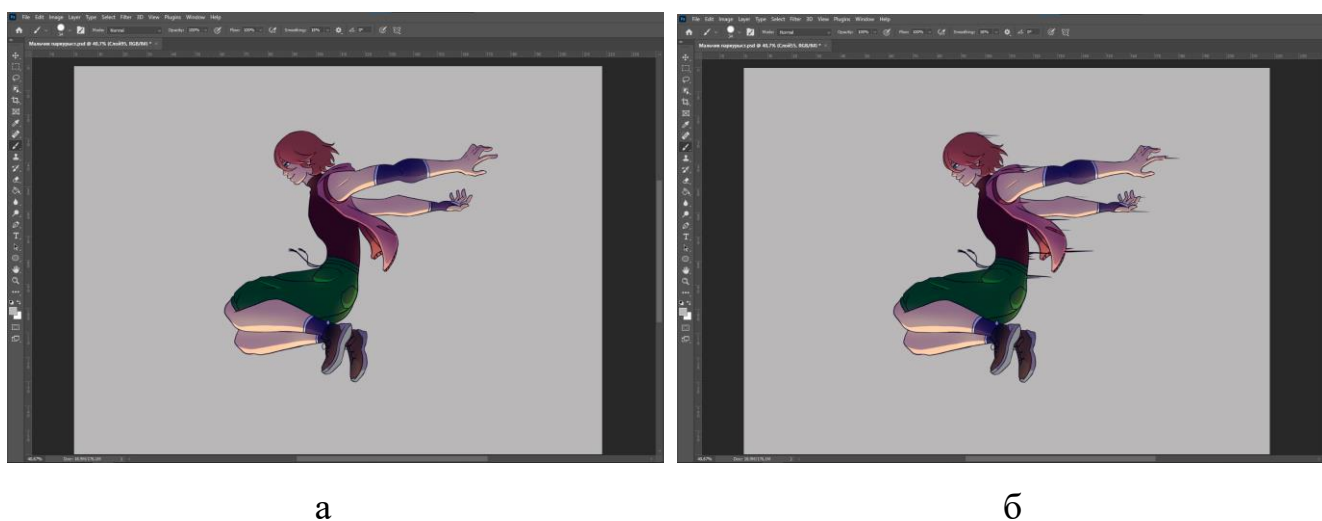


Рис. 3.18. Додавання динамності руху: а - до додавання ліній; б – після додавання ліній. Джерело: створено автором.

Наступним кроком, для ще більшого підсилення динаміки та відчуття руху, на новому шарі, який розташовувався поверх всіх інших шарів, було застосовано фільтр «Розмиття в русі» (англ. Motion Blur). Ефект був налаштований відповідно до напрямку руху персонажа, а інтенсивність відповідно горизонтальним лініям. Це дозволило візуально передати прискорення персонажа (рис. 3.19).

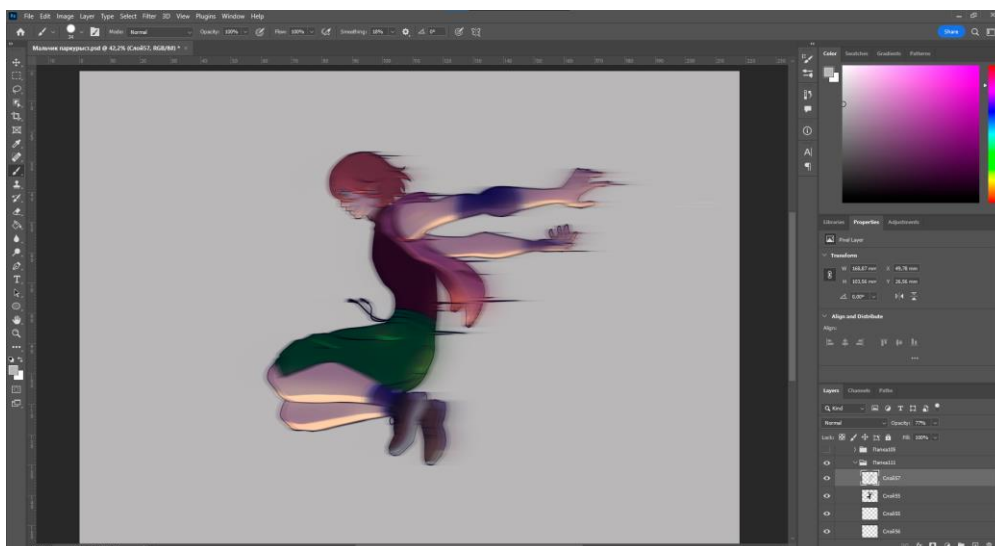


Рис. 3.19. Додавання ефекту «Motion Blur». Джерело: створено автором.

Після застосування ефекту Motion Blur, для чіткого відображення персонажа і збереження ефекту, було частково стерто ефект на персонажі та передньої частини руху за допомогою ластика. За допомогою цього вдалось зберегти чіткість основної пози персонажа, яка є акцентним елементом, а ефект перенести на задній план. Така техніка часто використовується у динамічних сценах в аніме, що підкреслює напрямок, інтенсивність та динаміку руху (рис. 3.20).

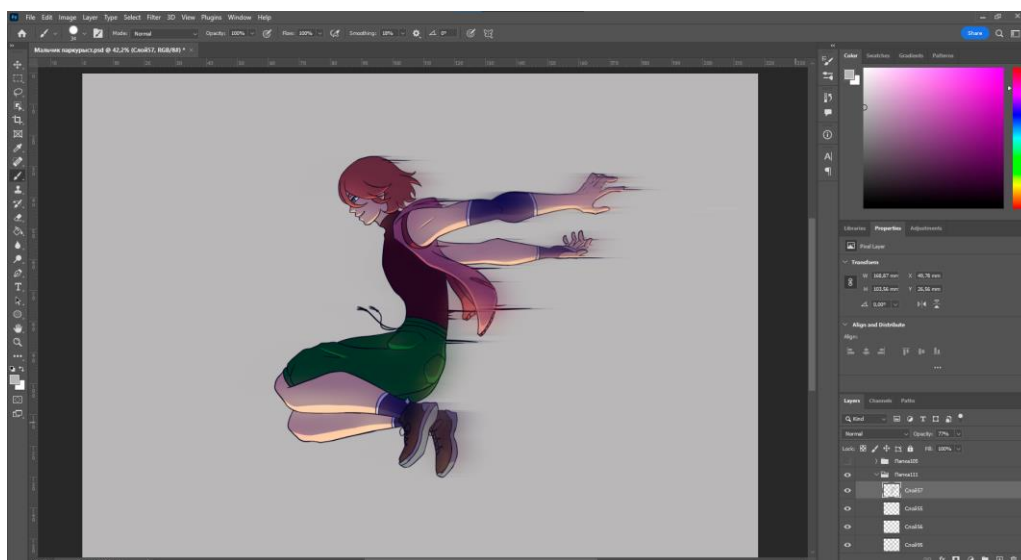


Рис. 3.20. Редагування ефекту Motion Blur. Джерело: створено автором.

Також для залучення читача до процесу навчання та полегшення сприйняття інформації було розроблено персонаж-гід з ім'ям Мелон. Цей персонаж повинен був

пояснювати теоретичний матеріал і допомагати з практичним, тому цей персонаж був розроблений у чібі стилі. Вибір чібі стилю обумовлюється тим, що він здатний викликати позитивні емоції, а також створювати відчуття легкості та дружелюбності, що є головним для донесення інформації та мотивації читача.

Персонажа взято з обкладинки книги, де створено детально та презентабельно. Це показує гнучкість аніме-стилю у створенні персонажів, а також здатність адаптуватися до різних комунікацій задач. Для обкладинки, де важливо залучити читача поглядом використовувався детальний стиль (рис. 3.21), а підтримки дружнього тону і залучення читача в процес - чібі-стиль.



Рис. 3.21. Макет обложки до книги «Намалюй свого аніме персонажа». Джерело: створено автором.

Дизайн персонажа розроблений враховуючи сучасний повсякденний одяг: сині джинси, сіра сорочка. Це створює звичайний і доброзичливий образ персонажа, а також підкреслює близькість з читачем, представляючи персонажа як "друга", який готовий поділитися знаннями про аніме стиль і допомогти створити свого персонажа.

Важливим акцентом дизайну персонажа є волосся. Мелон має два кольори волосся: білий та салатовий. Цей вибір кольорів підібраний з огляду на їхнє символічне значення. Білий колір асоціюється з чистотою, а також новими

починаннями. Салатовий є відтінком зеленого та символізує творчий розвиток, а також пов'язаний із природою, гармонією та зростанням. Поєднання зеленого та білого створює персонажа візуально привабливим, показуючи її роль як знавця та натхненника. Також зелений колір створює відчуття доброзичливості, що краще пов'язує персонажа із читачем.

Так як Мелон була головним оповідачем, то важливо показати її участь у книзі. Для цього збули створені різні пози та міміки персонажа, які дозволяли перетворити її на повноцінного учасника. Пози та міміка показували реакцію, пояснення та дії персонажа. Наприклад, у теоретичних розділах книги Мелон зображено у позах, де вона розповідає матеріал, викладений на сторінці (рис. 3.22).

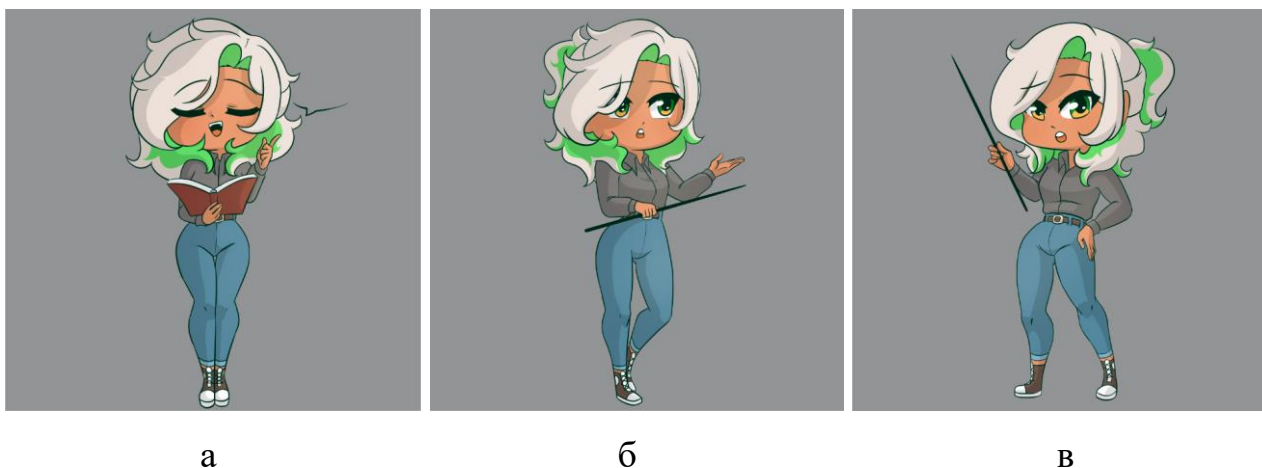
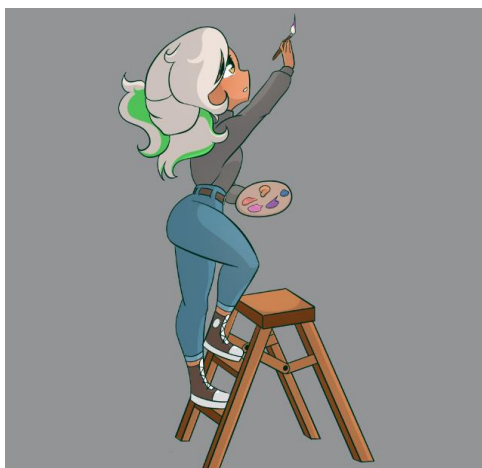


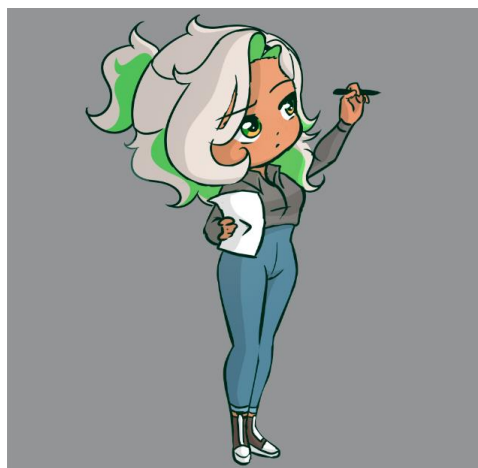
Рис. 3.22. Пози персонажа для теоретичної частини: а – для розказу теорії; б – для показання прикладу з правої сторони; в – для показання прикладу з лівої сторони.

Джерело: створено автором.

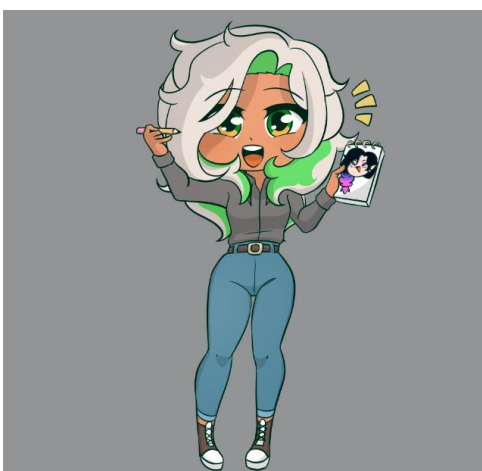
У практичній частині персонаж зображений часто в динамічних позах. Дані пози створює враження спільної діяльності, що формує відчуття роботи у компанії (рис. 3.23). Різноманітність поз і міміки підтримує комунікацію з читачем, роблячи взаємодії з книгою живим та мотивуючим.



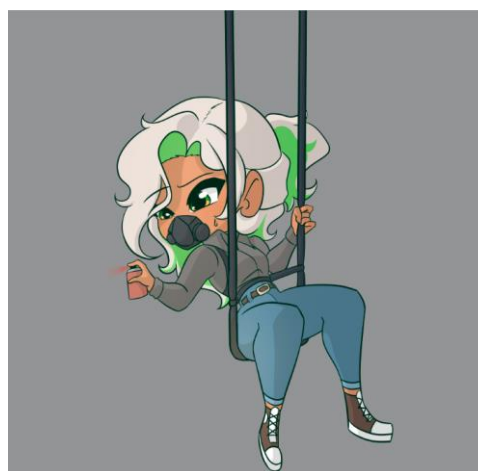
а



б



в



г

Рис. 3.23. Варіації динамічних поз для практичної частини. Джерело: розроблено автором.

Оскільки у практичній частині було розташовано текстову та візуальну частини, важливо створити баланс між ними та не перевантажувати сторінки великою кількістю візуальних елементів. Для цього були розроблені емоції персонажа-гіда Мелон, які демонстрували присутність персонажа поруч із читачем, а також підбадьорювали (рис. 3.24).



Рис. 3.24. Емоції персонажа-гіда Мелон: а – захоплення; б – радість.

Джерело: створено автором.

Завдяки продуманому дизайну Мелон вона стає головним представником аніме-стилю і показує різноманітність стилю, що використовуються для різних комунікацій з аудиторією. Тим самим стає наочним прикладом для читача.

Висновки до розділу 3

У 3 розділі було розроблено унікальну концепцію візуального стилю книги "Намалюй свого аніме персонажа". На основі попередніх аналізів аніме-стилю було створено серію сласних ілюстрацій з поетапним побудуванням. Також створено макетування сторінок, де гармонійно поєднано текстову частину та ілюстративну.

Головним акцентом у концепції книги став персонаж-гіда, який є представником аніме-стилю та важливим елементом концепції книги. Персонаж детально розроблений та має багато поз і емоцій для комунікації з читачем.

Практична частина роботи довела доцільність використання аніме-стилю як ефективного засобу візуалізації навчального матеріалу у графічному дизайні. Створені ілюстрації зроблені з урахуванням як естетичного, так і навчального напрямлення, тому допомагають краще зрозуміти матеріал і притягують до розробки власного персонажа у стилі аніме.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Досліджено аніме-стиль у контексті графічного дизайну, простежено його історичне формування під впливом традиційних японських мистецтв (гравюри укійо-е, театри Кабукі та Но), а також визначено його характерні візуальні риси та вплив на сучасну візуальну культуру.
2. Досліджено можливості сучасних цифрових технологій та програмного забезпечення таких як Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, Procreate, Krita для створення 2D ілюстрацій у аніме-стилі, обґрунтовано вибір конкретного обладнання та програм для реалізації проєкту.
3. Проаналізовано теоретичні засади дизайн-проєктування книг з ілюстраціями, виявлено ключові етапи створення видання – від підготовчого до фінального, а також визначено вплив цільової аудиторії на візуальну та структурну складові книги.
4. Проведено аналіз популярних аніме-персонажів, що дозволило виявити ефективні дизайнерські рішення для розкриття характеру персонажа через його зовнішній вигляд, кольорову гаму та деталі одягу. Досліджено основні правила та особливості малювання аніме-персонажів, включаючи анатомію, пропорції, роль кольору, міміку та пози.
5. Розроблено унікальну творчу концепцію книги за використанням програмних забезпечень Adobe InDesign та Adobe Photoshop, ключовим елементом якої є інтеграція оригінального персонажа-гіда – Мелон. Визначено її роль у поданні теоретичного матеріалу та демонстрації практичних етапів малювання, а також обґрунтовано вибір чібі-стилю для цього персонажа з метою створення дружньої та мотивуючої атмосфери.
6. Створено серію ілюстрацій, що включають поетапну візуалізацію процесу створення аніме-персонажа, адаптовану до формату книги. Розроблено детальний дизайн персонажа-ангела, який слугує прикладом у практичній частині видання, з демонстрацією всіх ключових етапів малювання у цифровому середовищі, включаючи підготовку до друку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adi A. E., Tresna S. B. Color analysis look and mood in visual storytelling animation film Spirited Away. In: IICACS: International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies. 2022. С. 18–28. URL: <https://doi.org/10.33153/iicacs.v4i1.173> (дата звернення: 04.03.25)
2. Anime: A Critical Introduction, by Rayna Denison. Bloomsbury Academic, 2015, 200 pp. - <https://doi.org/10.33178/alpha.17.25> (дата звернення 02.03.25)
3. Bokil P., Ranade S. Function–Behavior–Structure Representation of the Grids in Graphic Design. In: Design Computing and Cognition '12 / ed. J. Gero. Dordrecht: Springer, 2014. URL: https://doi.org/10.1007/978-94-017-9112-0_27 (дата звернення 01.03.25)
4. Christiansen J. Graphic Design Fundamentals. Building Science Graphics. Boca Raton, 2022. С. 45–50. URL: <https://doi.org/10.1201/9781003217817-5> (дата звернення 27.02.25)
5. Clean and Flexible Interface in Krita. URL: <https://krita.org/en/features/> (дата звернення 29.04.25)
6. CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Helen. The anime encyclopedia: A century of Japanese animation. Stone Bridge Press, 2015.
7. CLIP STUDIO. Офіційний сайт URL: <https://www.clipstudio.net/en/> (дата звернення 03.03.2025)
8. CMYK Output: Printing Presses & Short Run Photo Books. Color Management & Quality Output. 2014. С. 375–390. URL: <https://doi.org/10.4324/9780240821368-25> (дата звернення 01.03.25)
9. Dabner D., Stewart S., Vickress A. Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. John Wiley & Sons, Incorporated, 2017. 208 с.
10. Exploring Japanese Anime and Its Impact on Character Design in Us Animation - <https://www.proquest.com/openview/4841cdb9a669a7690ffb3a1c51480ef1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y> (дата звернення 02.03.25)

11. Gryshchenko I., Yezhova O., Pashkevich K., Biryukova Y. Research and creative activity in the design field: Intersections of science, art, and engineering. Leonardo. 2024. T. 57. №. 3. С. 279-285. https://doi.org/10.1162/leon_a_02521
12. Gudina vičius A., Šuminas A. Choosing a book by its cover: analysis of a reader's choice. Journal of Documentation. 2018. T. 74, № 2. С. 430–446. URL: <https://doi.org/10.1108/jd-09-2016-0111> (дата звернення: 27.03.25).
13. Günay M. The impact of typography in graphic design. International Journal of Eurasia Social Sciences. 2024. T. 15, № 57. С. 1446–1464. URL: <https://doi.org/10.35826/ijoess.4519> (дата звернення 28.02.25)
14. High and low resolution image example. URL: <https://www.toastdesign.co.uk/wp-content/uploads/hi-and-low-res.png.webp> (дата звернення 28.02.25)
15. Horno López A. Colour and Symbolism in the Anime. Japanese Animation as a Means of Artistic Expression. CUICID 2018. С. 105–108.
16. Japanese Woodblock Prints. TASCHEN, 2019. 622 с.
17. Japan's Global Resonances: From ukiyo-e to la Nouvelle Manga. URL: <https://orientaliskastudier.se/wp-content/uploads/2019/01/Fabienne-Darling-Wolf-Japan's-Global-Resonances.pdf> (дата звернення 06.03.25)
18. Kabuki: A Guide to Japanese Theater. URL: <https://japanobjects.com/features/kabuki> (дата звернення 03.03.25)
19. Layout Design: A comprehensive guide. URL: <https://visme.co/blog/layout-design/> (дата звернення 28.02.25)
20. Manga Drawing: Characters & Body. URL: <https://en.canson.com/expert-advice/manga-drawing-characters-body> (дата звернення: 04.03.25)
21. Mastering the Art of Anime Poses: Unlocking the Secrets to Creating Dynamic and Expressive Characters. URL: <https://theartchi.com/blogs/blog/mastering-the-art-of-anime-poses-unlocking-the-secrets-to-creating-dynamic-and-expressive-characters> (дата звернення 25.04.25)
22. Meng K., Yezhova O. Digital Illustration Art in Agricultural Product Packaging: A Study on the Revitalization Design of Rural Cultural Heritage. 2nd International scientific-practical conference “Eurointegration in art, science and education:

- experience, development perspectives” (Klaipėda University, Lithuania, 7 March, 2025) P. 91-93. URL: https://www.researchgate.net/publication/391009753_2nd_international_scientific-practical_conference_eurointegration_in_art_science_and_education_experience_development_perspectives (дата звернення 19.05.25)
23. Naruto Naruto Illustration Book. – Viz Media, 2010. 100 с.
24. OKUNO, Takuji. Roots of cool Japan: from the Japanese traditional edo culture to anime and manga. *Kwansei Gakuin University Social Science Review*, 2014, 19. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/143638573.pdf> (дата звернення 02.03.25)
25. Samara, T. (2017). Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers. - https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/making_and_breaking_the_grid_timothy_samara.pdf (дата звернення 28.02.25)
26. Suan S. Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form // *Animation*. – 2017. – Vol. 12, Issue 1. – P. 62–79. URL: <https://doi.org/10.1177/1746847717691013> (дата звернення 03.03.25)
27. Syamsul Nor Azlan Mohamad. The Effect of Pedagogical Agents in Learning Conditions and Their Possible Impact on Learning Gains. 2010. URL: https://www.researchgate.net/publication/277325206_The_Effect_of_Pedagogical_Agents_in_Learning_Conditions_and_Their_Possible_Impact_on_Learning_Gains (дата звернення 02.05.25)
28. The Anime Art of Hayao Miyazaki. McFarland, 2015. 212 с.
29. The Difference Between Offset and Digital Printing. URL: <https://www.printivity.com/insights/whats-the-difference-between-offset-printing-versus-digital-printing> (дата звернення 19.05.25)
30. What is Color Symbolism? The Meaning of Color. URL: <https://academyofanimatedart.com/color-symbolism/> (дата звернення 19.04.25)
31. Zhou T., Yezhova O. Color psychology in interface design. Збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми

- сучасного дизайну» (КНУТД, 25 квітня 2024 р., Київ). Т.3. С. 247-250. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/28540>
- 32.Акіра: аніме, яке здатне вразити кожного. URL: <https://drukarnia.com.ua/articles/akira-anime-yake-zdatne-vraziti-kozhnogo-SXjUg> (дата звернення 03.03.2025)
- 33.Види палітурок книг. URL: <https://isbn.com.ua/paliturka-knyhy/> (дата звернення: 04.03.25)
- 34.Види паперу для книжок URL: <https://takibook.od.ua/blog/vidi-paperu-dlya-knizhok> (дата звернення: 05.04.25)
- 35.Всеукраїнський конкурс дизайну персонажів – 2025. URL: <https://dz.khmn.edu.ua/wp-content/uploads/sites/68/2025/05/rezultaty-konkursu-2025.pdf> (дата звернення 14.05.25)
- 36.Дизайн персонажа Аска з аніме «Євангеліон». URL: https://static.wikia.nocookie.net/evangelion/images/d/d0/Asuka_Langley_Sohryu_%28Plugsuit%29.png/revision/latest?cb=20120305190409 (дата звернення 15.04.25)
- 37.Дизайн персонажа Гон Фрікс з аніме «Hunter x Hunter». URL: https://static.wikia.nocookie.net/hunterxhunter/images/c/c8/Gon_2011_Design.png/revision/latest?cb=20230413024227 (дата звернення 15.04.25)
- 38.Єжова О., Моторна Т. Дизайн сучасної книжкової ілюстрації в Україні: творча майстерня “Аграфка”. Збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД, 25 квітня 2024 р., Київ). Т.2. С. 248-251
39. Єжова О., Самсонідзе М., Панаріна В. Застосування кольору в дизайні для соціальних ініціатив: створення емоційних зв'язків з аудиторією. Актуальні питання гуманітарних наук. 2024. Вип. 78. Т.1. С. 110-115 <https://doi.org/10.24919/2308-4863/78-1-14>
- 40.Книга «Анатомія для художників. Наочний посібник із зображення людського тіла». URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/zhyvopys/anatomiya->

[dlya-khudozhnykiv-naochnyj-posibnyk-iz-zobrazhennya-lyudskoho-tila/?sc_content=27832_r907v1261](#) (дата звернення 21.04.25)

41. Книга «Будь художником щодня». URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/piznavalna-literatura-dlya-pidlitkiv/bud-khudozhnykom-shchodnya/> (дата звернення 21.04.25)
42. Образ персонажа Камадо Тандзіро із аніме «Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba». URL: https://static.wikia.nocookie.net/kimetsu-no-yaiba/images/d/dd/Tanjiro_Kamado_Full_Body_%28Anime%29.png/revision/latest?cb=20241010231004 (дата звернення 07.04.25)
43. Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн» у сфері фахової передвищої освіти - <https://fkmd.knutd.edu.ua/hrafichnyy-dyzayn/> (дата звернення 28.02.25)
44. Офіційний сайт програми Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> (дата звернення 25.04.2025)
45. Офіційний сайт програми Procreate. URL: <https://procreate.com/> (дата звернення 29.04.25)
46. Приклад використання 3D моделей для малювання персонажа програмі Clip Studio Paint. URL: <https://www.clipstudio.net/en/> (дата звернення 18.04.25)
47. Приклад зовнішнього дизайну книги URL: <https://rvv-kniga.com/poslugy-z-formuvannya-biblioteky/> (дата звернення 01.03.25)
48. Пропорції чібі-персонажів. URL: https://celcliptipsprod.s3-ap-northeast-1.amazonaws.com/tips_article_body/2679/1228734/f6240a63780c6ba8939be88745acc714 (дата звернення 21.04.25)
49. Укійо-е. URL: <https://www.wikiwand.com/uk/articles/Укійо-е> (дата звернення 01.03.25)
50. Що означають кольори? / ВСП "Козелецький фаховий коледж ветеринарної медицини БНАУ". URL: <https://techvet.com.ua/index.php/studentu/22-storinka-psykholoha/113-shcho-oznachaiut-kolory> (дата звернення 01.05.25)

51.Що таке мудборди та як їх використовувати на уроках. URL: <https://naurok.com.ua/post/scho-take-mudbordi-ta-yak-h-vikoristovuvati-na-urokah> (дата звернення 27.02.25)

ДОДАТКИ

Додаток А

Розробка макету книги «Намалюй свого аніме персонажа»

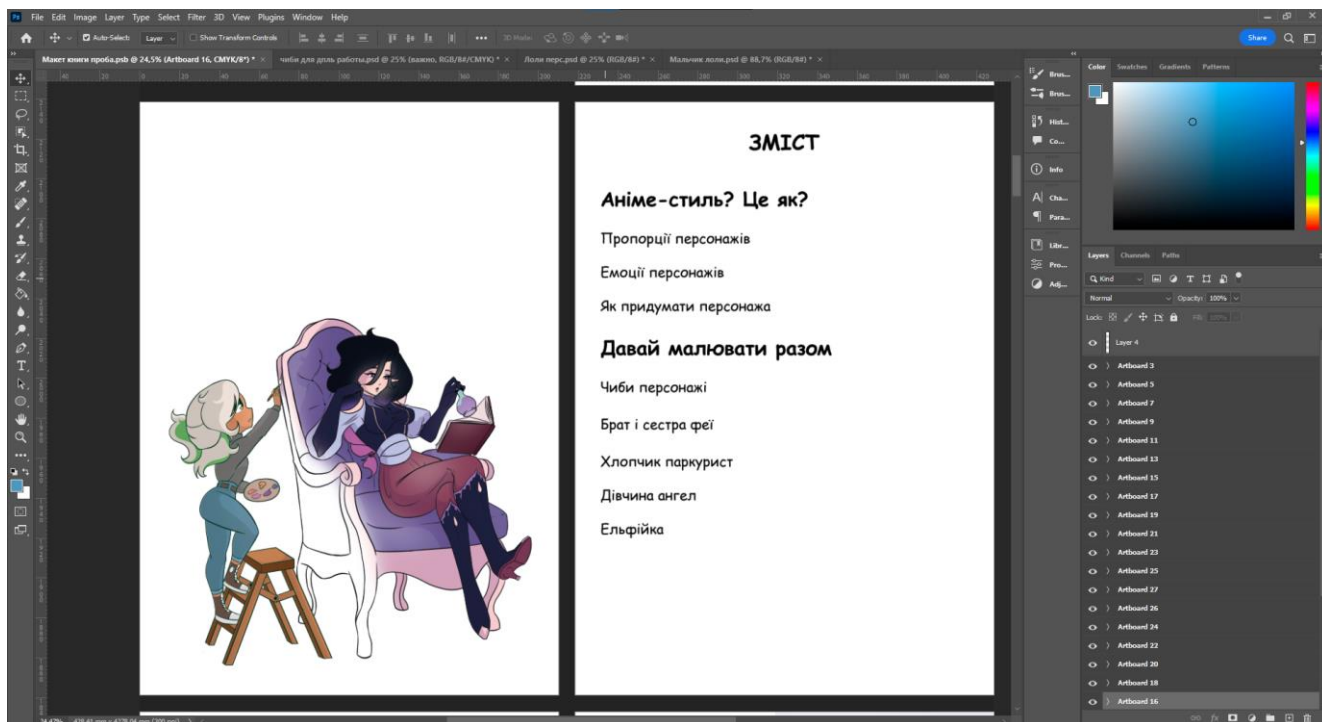


Рис. А.1. Макет першого розвороту книги.

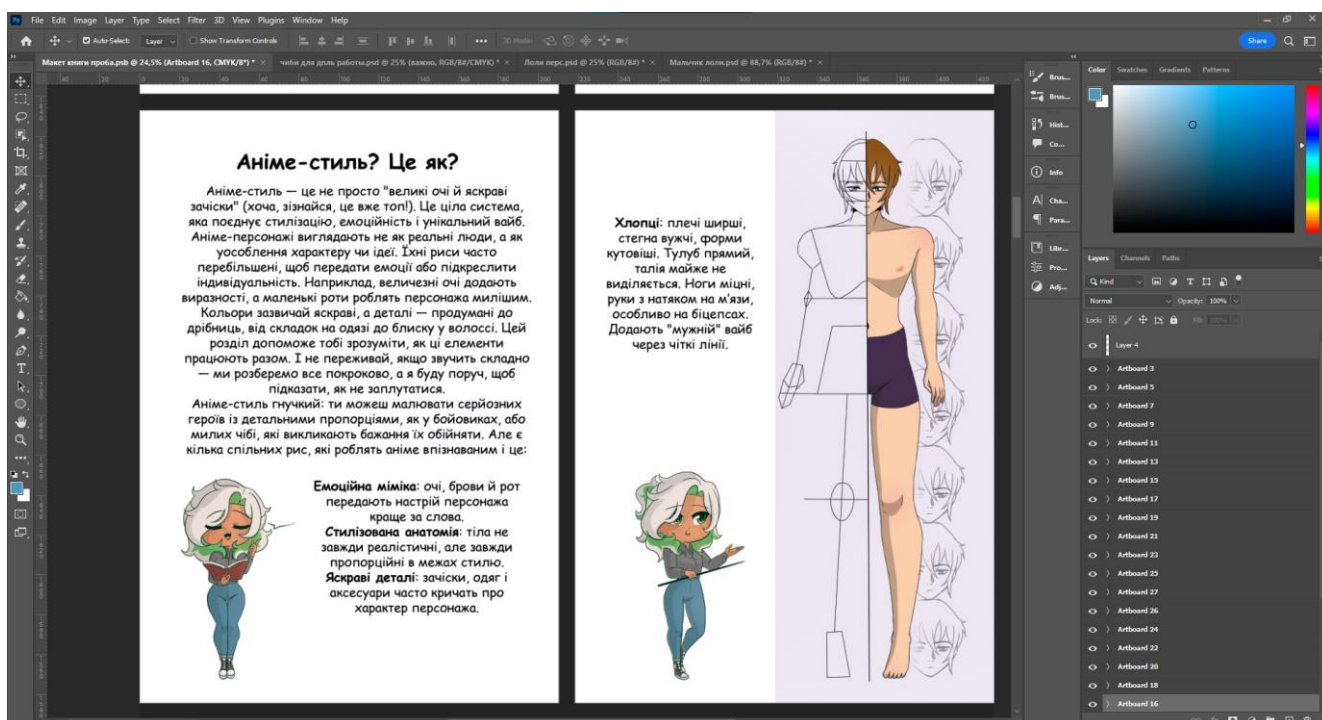


Рис. А.2. Макет другої розвороту книги.

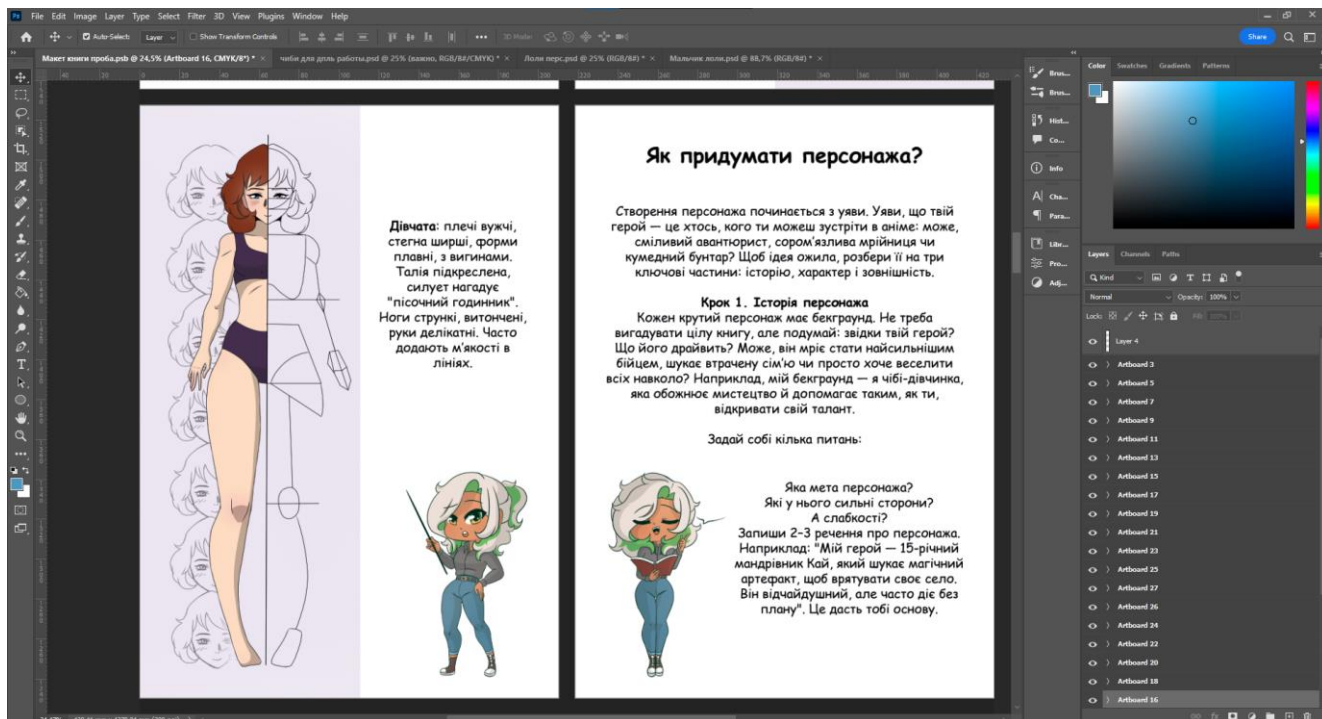


Рис. А.3. Макет третього розвороту книги



Рис. А.4. Макет четвертого розвороту книги.

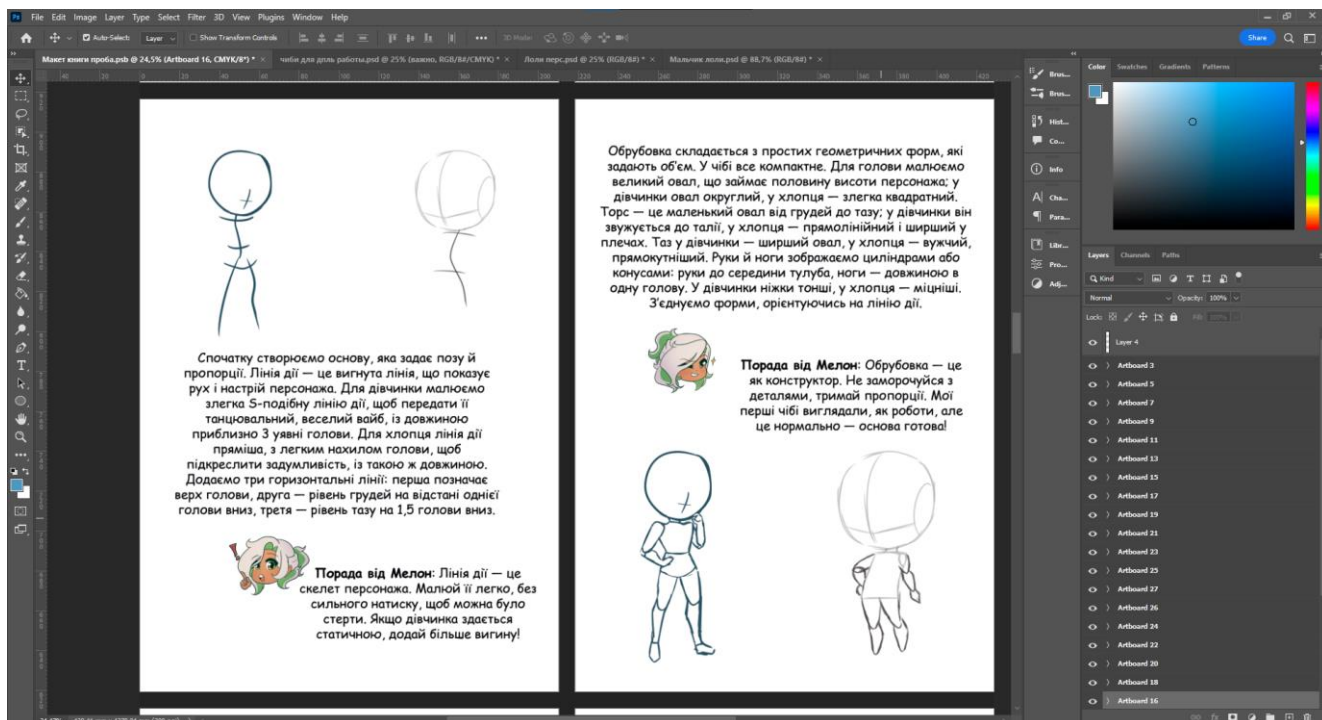


Рис. А.5. Макет п'ятого розвороту книги.

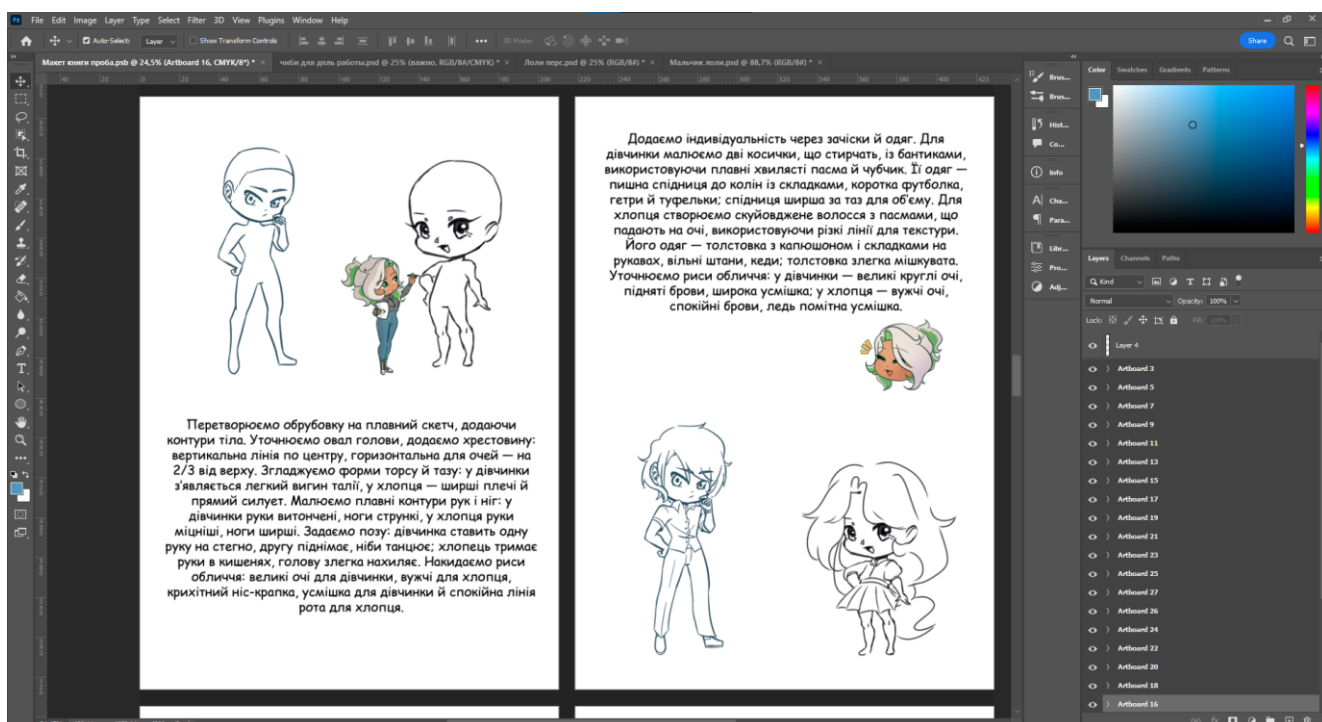


Рис А.6. Макет шостого розвороту книги

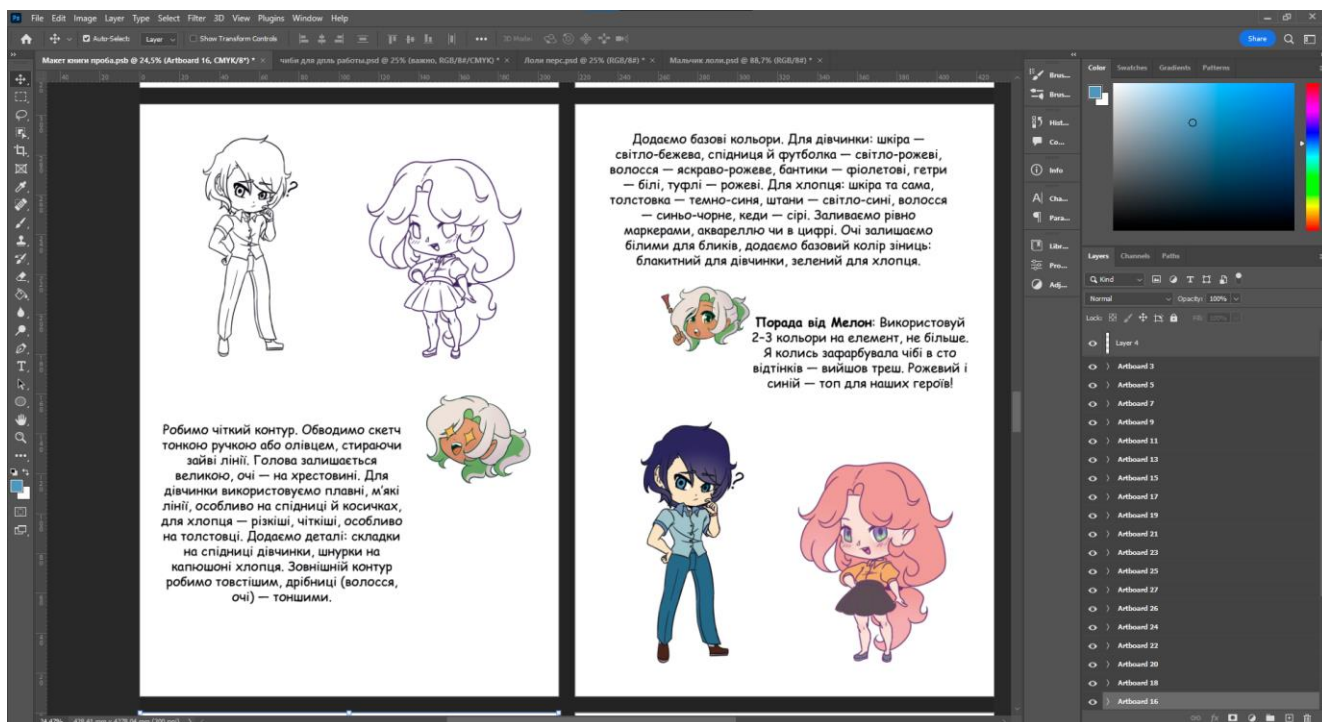


Рис. А.7. Макет сьомого розвороту книги



Рис. А.8. Макет восьмого розвороту книги

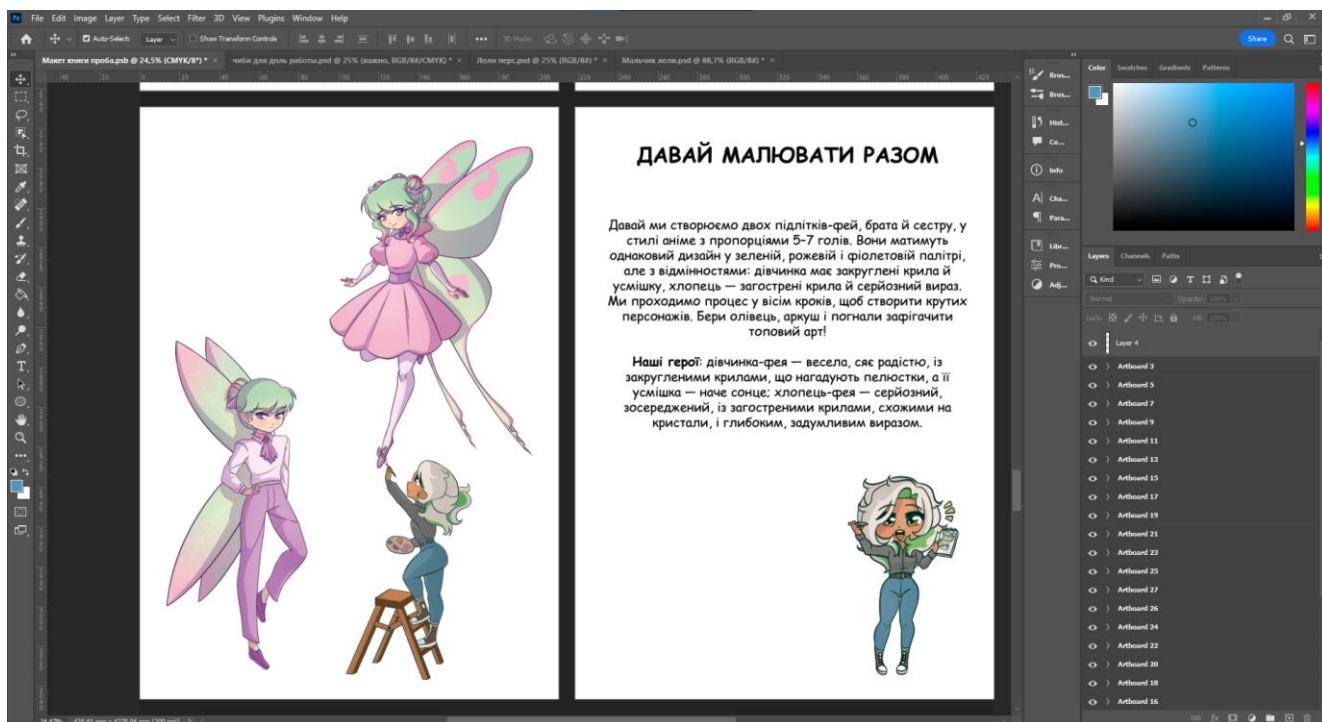


Рис. А.9. Макет дев'ятого розвороту книги

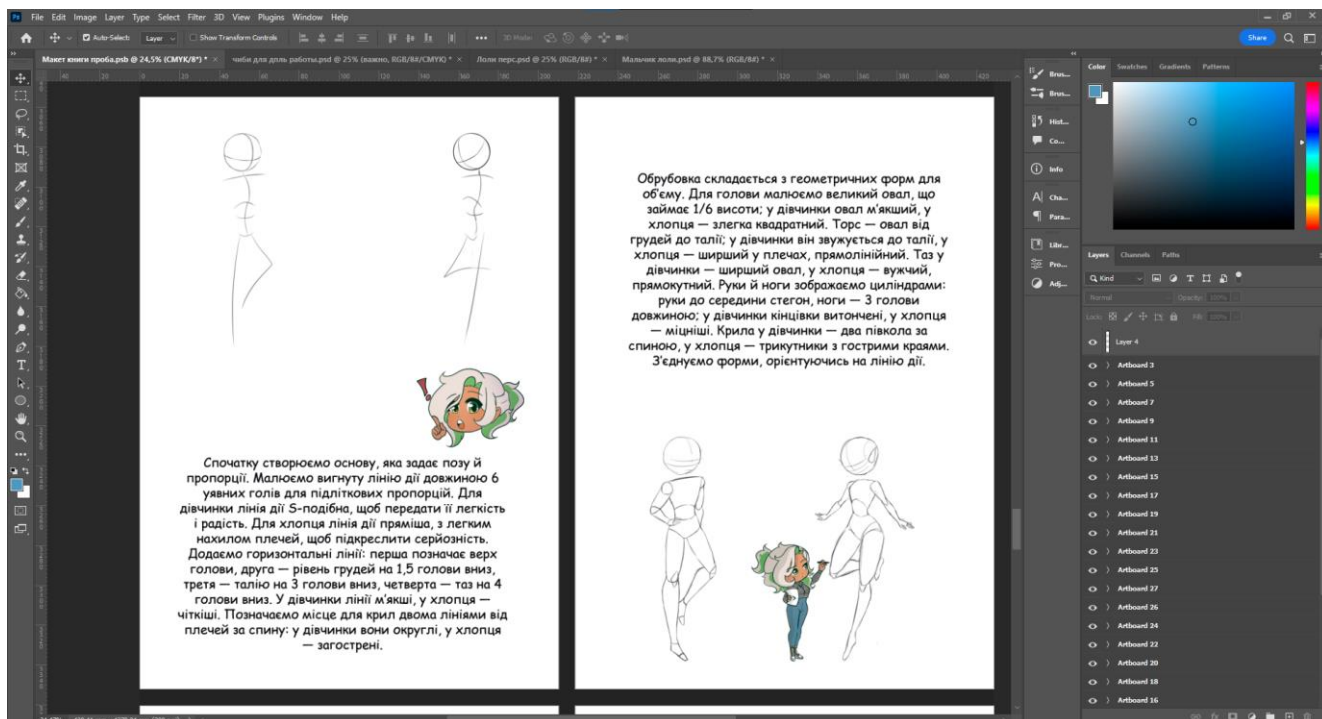


Рис. А.10. Макет десятого розвороту книги

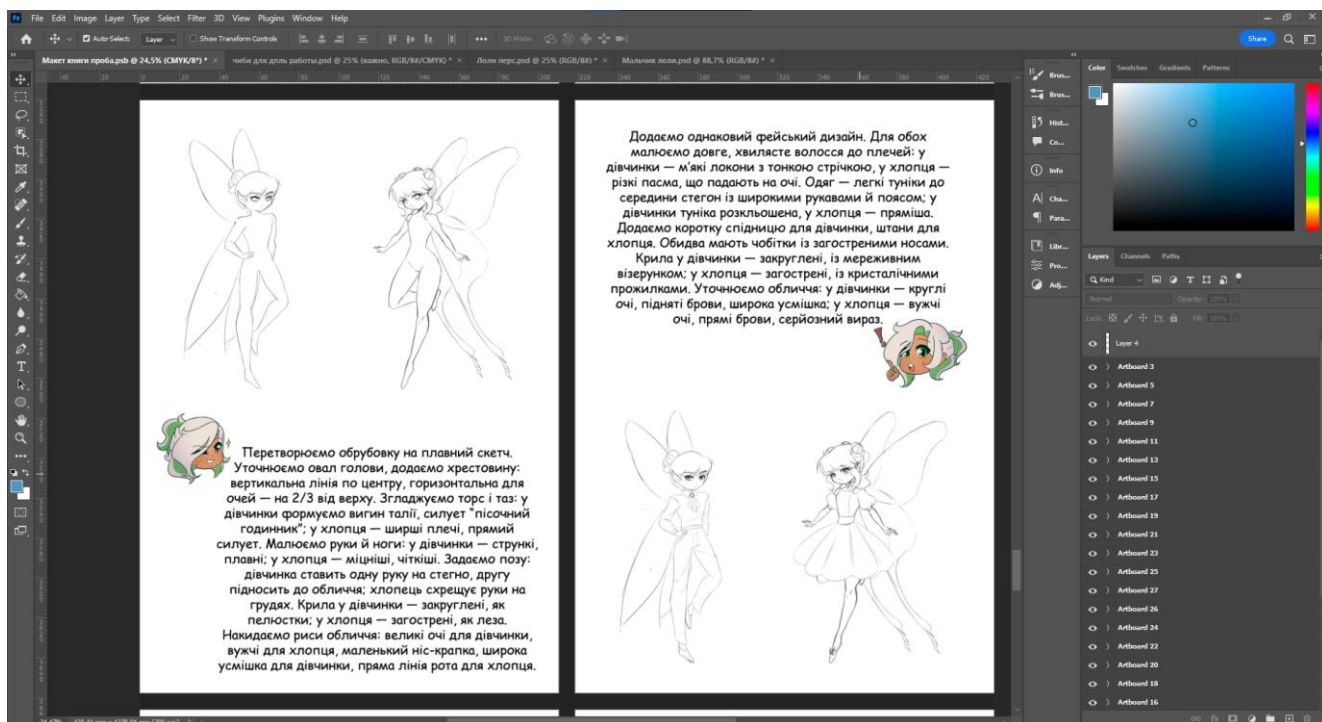


Рис. А.11. Макет одинадцятого розвороту книги

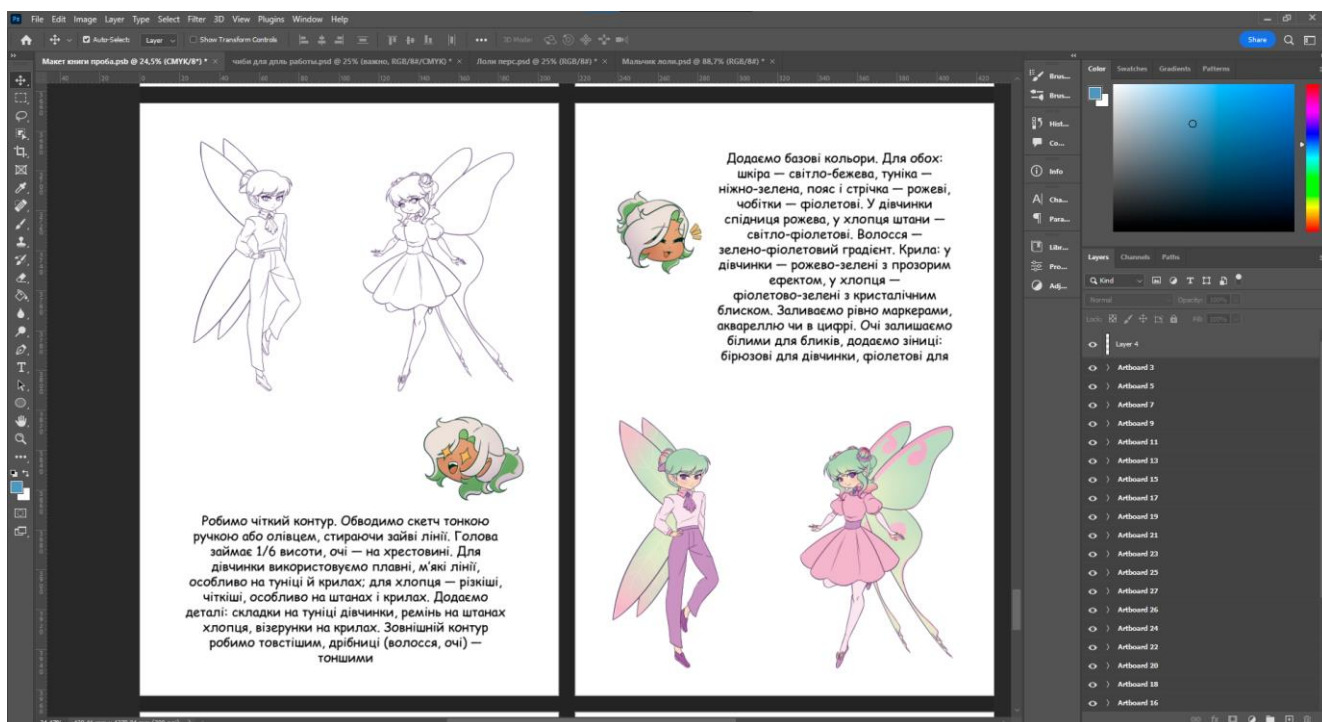


Рис. А.12. Макет дванадцятого розвороту книги

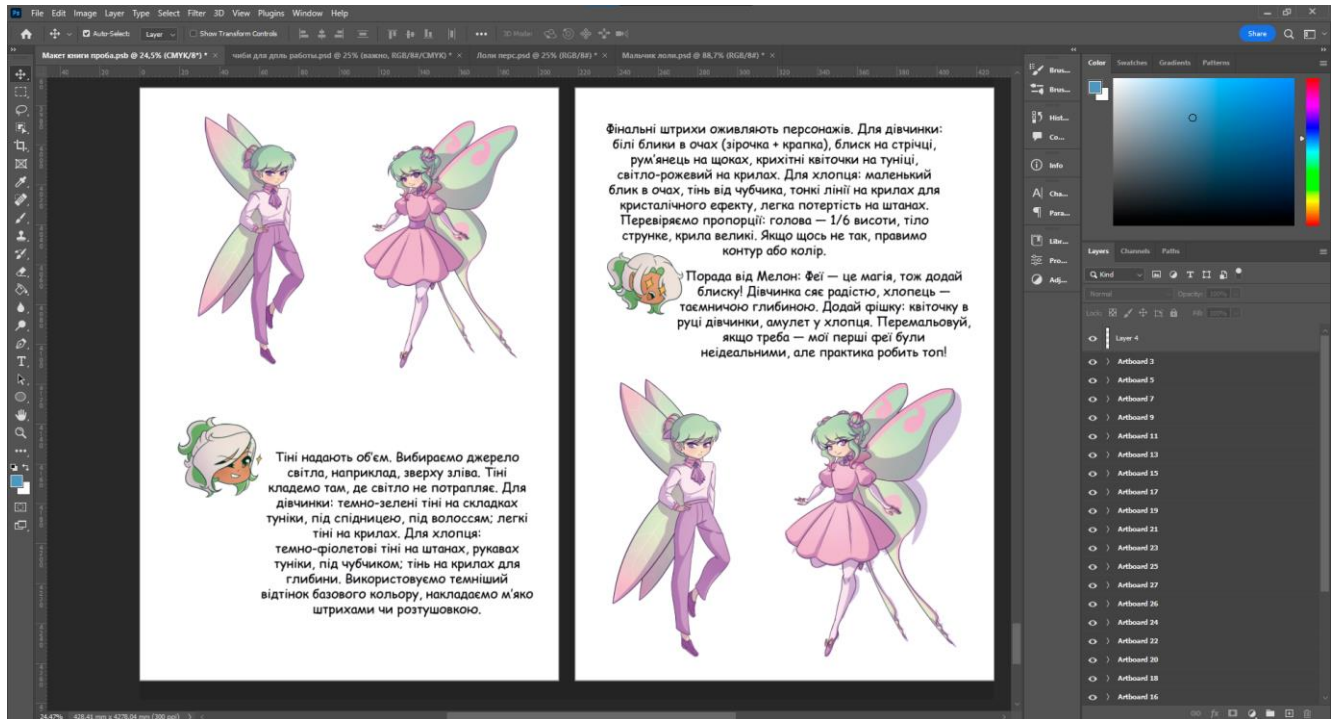


Рис. А.13. Макет тринадцятого розвороту книги

Розробка дизайну персонажів



Рис. Б.1. Поетапна розробка чибі-персонажа дівчинки



Рис. Б.2. Поетапна розробка чибі-персонажа хлопчика

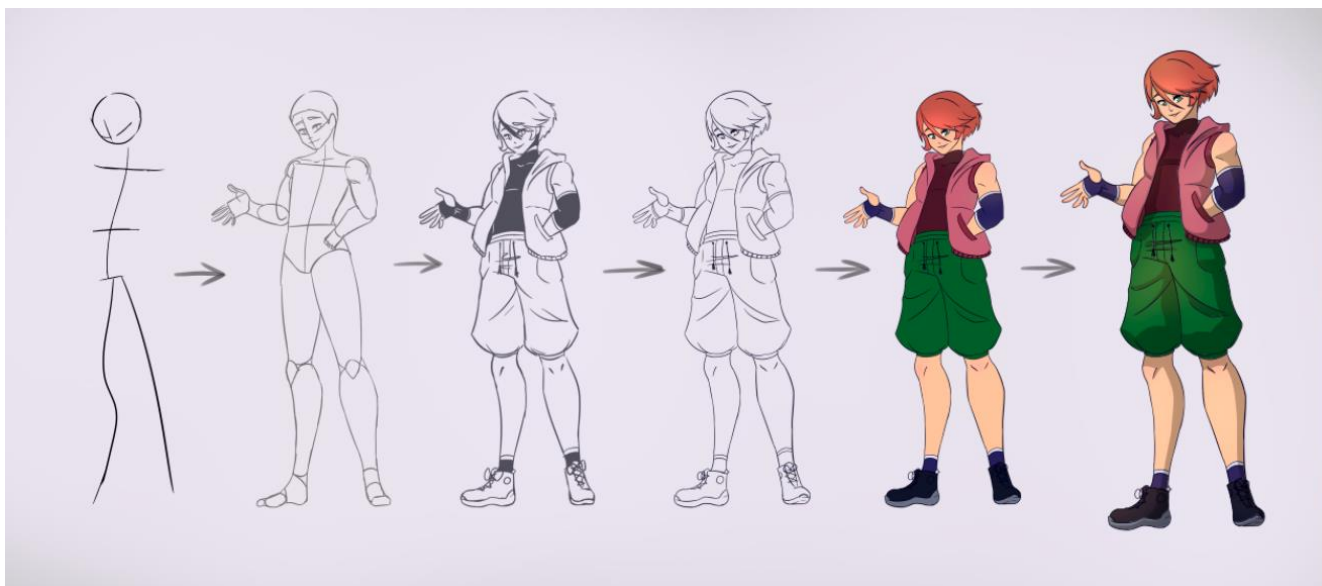


Рис. Б.2. Поетапна розробка хлопчика підлітка



Рис. Б.3. Поетапна розробка динамічної пози хлопчика підлітка



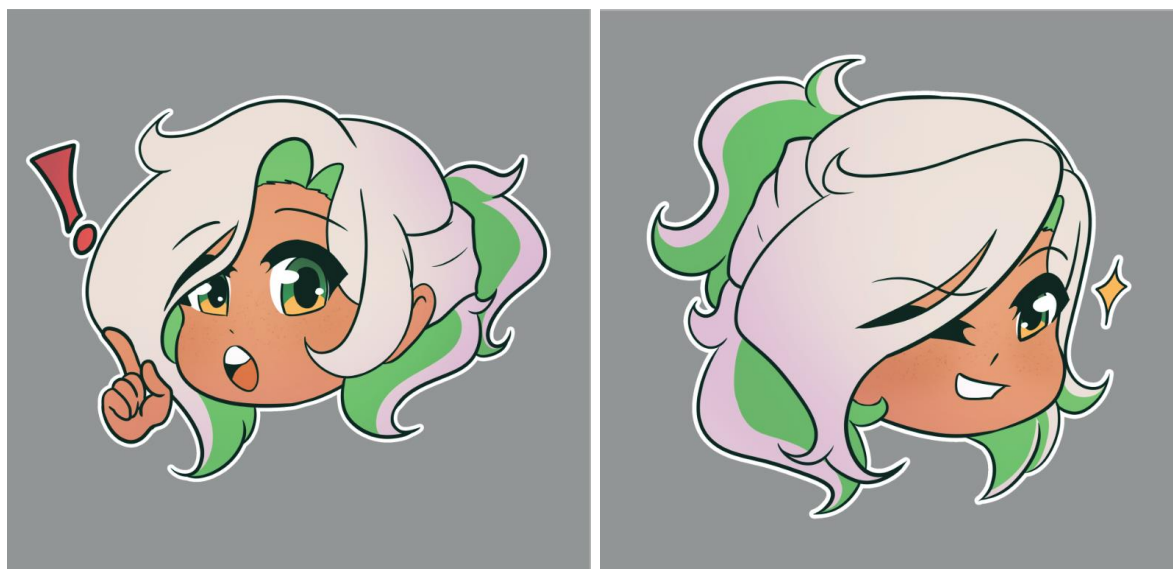
Рис. Б.4. Основна поза персонажа ельфійки Наеріс



Рис. Б.5. Додаткові пози персонажа ельфійки Наеріс



Рис. Б.6. Емоції персонажа ельфійки Наеріс



а

б

Рис. Б.7. Емоції персонажа-гіда Мелон: а – увага; б – підморгування.

Плакати для міжнародного конкурсу «Poster Challenge»



Рис. В.1. Плакат на тему «Owoc Granatu» для конкурсу «Poster Challenge»



Рис. В.2. Плакат на тему «Tere Fere Kuku» для конкурсу «Poster Challenge»



Рис. В.3. Плакат на тему «Inflammatory» для конкурсу «Poster Challenge»



Рис. В.4. Плакат на тему «Old wives' tales» для конкурсу «Poster Challenge»



Рис. В.5. Плакат на тему «Against the current» для конкурсу «Poster Challenge»

14.05.2025, 12:16

Gmail - Popov_Volodymyr_poster_Pomegranate_3rdRound



Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

Popov_Volodymyr_poster_Pomegranate_3rdRound

Писем: 2

Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>
Кому: posterchallenge5grupauken@gmail.com

17 марта 2025 г. в 18:09

**Popov_Volodymyr_poster_Pomegranate_3rdRound.pdf**
972К**Koło Naukowe GR.UP'a** <posterchallenge5grupauken@gmail.com>
Кому: Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

17 марта 2025 г. в 21:54

Hej!

Dzięki wielkie za przesłanie nam swojego plakatu 😊

Wszystko się w nim zgadza, więc zapisujemy go w naszej bazie!

Serdecznie pozdrawiam,
Aleksy Szeląg

On Mon, Mar 17, 2025 at 5:09 PM Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com> wrote:

Рис. В.6. Письмо-підтвердження до плакату на тему «Owoc Granatu»

14.05.2025, 12:18

Gmail - Popov_Volodymyr_poster_Tere_Fere_Kuku_3rdRound



Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

Popov_Volodymyr_poster_Tere_Fere_Kuku_3rdRound

Писем: 2

Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>
Кому: posterchallenge5grupauken@gmail.com

18 марта 2025 г. в 13:07

**Popov_Volodymyr_poster_Tere_Fere_Kuku_3rdRound (2).pdf**
4146K**Kolo Naukowe GR.UP'a** <posterchallenge5grupauken@gmail.com>
Кому: Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

18 марта 2025 г. в 17:21

Hi!

Thanks for sending us your poster 😊
Everything in it is correct, so we're saving it in our database!

Best wishes,
Agnieszka Poremba ❤️

On Tue, Mar 18, 2025 at 12:07 PM Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com> wrote:

Рис. В.7. Письмо-підтвердження до плакату на тему «Tere Fere Kuku»

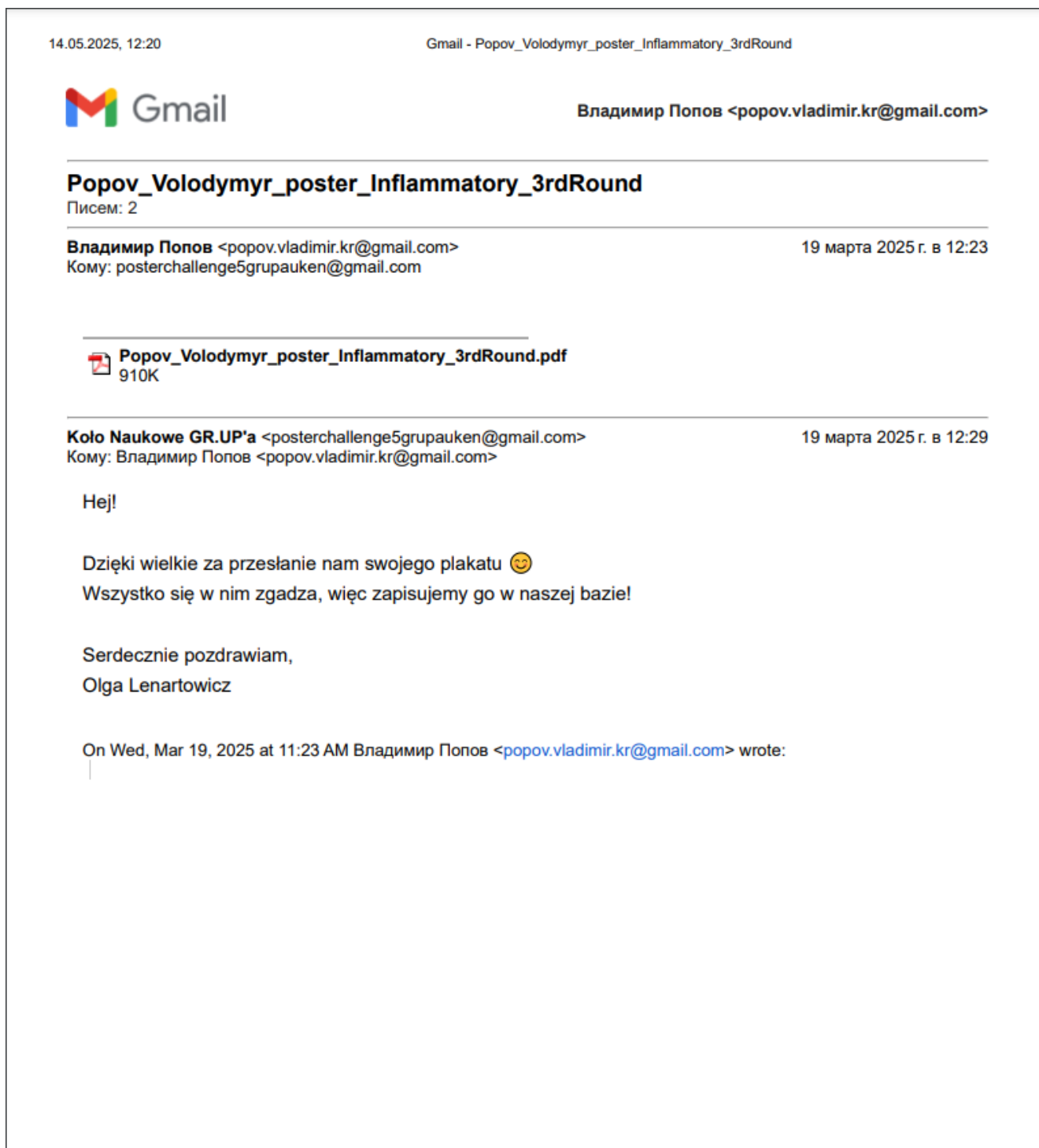


Рис. В.8. Письмо-підтвердження до плакату на тему «Inflammatory»

14.05.2025, 12:22

Gmail - Popov_Volodymyr_poster_Old_Wives'_tales_3rdRound



Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

Popov_Volodymyr_poster_Old_Wives'_tales_3rdRound

Писем: 2

Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>
Кому: posterchallenge5grupauken@gmail.com

20 марта 2025 г. в 17:03

**Popov_Volodymyr_poster_Old_Wives'_tales_3rdRound.pdf**
505K**Kolo Naukowe GR.UP'a** <posterchallenge5grupauken@gmail.com>
Кому: Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

20 марта 2025 г. в 21:09

Hi!

Thanks for sending us your poster 😊

Everything in it is correct, so we're saving it in our database!

Best wishes,
Magdalena Kraciuk

On Thu, Mar 20, 2025 at 4:03 PM Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com> wrote:

|

Рис. В.9 Письмо-підтвердження до плакату на тему «Old wives' tales»

14.05.2025, 12:24

Gmail - Popov_Volodymyr_poster_Against_The_Current_3rdRound



Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

Popov_Volodymyr_poster_Against_The_Current_3rdRound

Kolo Naukowe GR.UP'a <posterchallenge5grupauken@gmail.com>

21 марта 2025 г. в 21:51

Кому: Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com>

Hi!

Thanks for sending us your poster 😊

Everything in it is correct, so we're saving it in our database!

Best wishes,
Magdalena KraciukOn Fri, Mar 21, 2025 at 12:44 PM Владимир Попов <popov.vladimir.kr@gmail.com> wrote:
|

Рис. В.10. Письмо-підтвердження до плакату на тему «Against the current»

Всеукраїнський конкурс дизайну персонажів



Рис. Г.1. Результати всеукраїнського конкурсу дизайну персонажів [35]