

## به نام خدا

کاردانی گرافیک

تصویرسازی ، جلسه ی دوم

## طراحی شخصیت

طراحی شخصیت یکی از مراحل مهم و حساس در تصویرسازی است و شخصیت ها هستند که ماجرا و داستان را می سازند.

در طراحی شخصیت باید به ویژگی های هویتی، شخصیتی، بیرونی، شکل ظاهری و نیز، حرکت ها و ویژگی های غیر بصری توجه داشت. در واقع، طراح ضمن خلق یک تیپ ظاهری، به طراحی تمام جنبه های شخصیتی و خلق و خوی آن می پردازد و در تمام حالتها و موقعیت های ممکن، آن شخصیت را تصور و طراحی میکند تا به آن هویتی قابل قبول ببخشد.

باید به این نکته هم توجه داشت که خصوصیت های مشترک میان یک گروه، دسته، صنف، نژاد و غیره بجز انسان در مورد حیوان هم صدق می کند، اما یک فرد علاوه بر خصوصیت های مشترک با دیگر اعضای گروهش، خصوصیت های فردی ویژه ای دارد که او را از دیگران متمایز می کند.

در طراحی شخصیت ، طراح باید با تمام زوایای شخصیت آشنا باشد و نیز مهارت های لازم برای طراحی را داشته باشد. طراح باید از طریق مشاهده و مطالعه شخصیت مورد نظر، با ویژگی ها و هویت او آشنا شود و ضمن باور داشتن و ارتباط برقرار کردن با شخصیت ، به خلق آن بپردازد. برای اینکه خوانندگان به همراه شدن با داستان ترغیب شوند، شخصیت باید جذاب ، گیرا، و تأثیرگذار باشد.

امروزه اغلب تولیدکنندگان در عرصه برنامه های تلویزیونی، انیمیشن، وسایل کمک آموزشی اسباب بازی و بازی های رایانه ای و تبلیغات با بهره گیری از این مهارت در خلق شخصیت، تولید خود را آغاز می کنند و آنچه به موفقیت آنها کمک میکند، خلاقیت و جذابیت است.

عوامل مؤثر در خلق یک شخصیت شامل عوامل بیرونی و درونی است که عوامل درونی خود خصوصیت های اخلاقی، عاطفی، سن، و جنس و عوامل بیرونی نیز شامل مواردی از قبیل نژاد، نوع آب و هوا، و کشور است.

محیط اجتماعی، یعنی محلی که موضوع در آنجا اتفاق افتاده و حاوی مشخصاتی است که به شناخت شخصیت موردنظر کمک میکند.

موقعیت جغرافیایی و آب و هوا هم در نوع شخصیت بسیار مهم است؛ مثلاً زندگی در محیطی که کویری یا سرسبز است، یا در کنار دریاست با هم متفاوت است.

هریک از این محیط ها و شرایط، روحیات گوناگونی می طلبد و شخصیت، ویژگی هایی خاص خواهد داشت. هر یک از دوره های تاریخی هم در نوع شخصیت، آداب، و پوشش شخصیت ها تأثیر گذارند. نژاد نیز از دیگر عوامل تأثیرگذار در شخصیت و تیپ است. نوع استخوان بندی چهره، اندازه قد، رنگ پوست، و آداب و رسوم محلی نیز باید در شخصیت سازی مورد توجه قرار گیرد.

یکی از مواردی که برای طراحی شخصیت ها به طراح کمک میکند، الهام است. طراح می تواند هنگام طراحی شخصیت، با الهام گرفتن از یک ویژگی ظاهری یا شخصیتی، به شخصیت موردنظر ویژگی خاص آن را بدهد. بنابراین شناخت، مطالعه و مشاهده خصوصیت ها و ویژگی های شخصیت های انسانی، حیوانی، و اشیا بسیار ضروری است؛ تا زمانی که تصویرگر تصمیم دارد یک حیوان و به طور دقیق تر، یک پرنده را به تصویر شد، جستجو کردن و یافتن ویژگی های آن پرنده و نوع اجزا و اندام ها، مانند سر، بدن، بال ها، پاها، و دم پرنده و نیز نحوه پرواز و اینکه آیا پرنده می تواند پرواز کند یا نه و خصوصیت ها و ویژگی های آن، مانند رنگ، نژاد، و محل زندگی آن پرنده، بسیار مهم و کلیدی است.

به طور کلی، برای خلق یک شخصیت باید در ابتدا هویت شخصیت تعریف شود. زمانی که می خواهیم یک شخصیت، مثلاً پرنده را ترسیم کنیم باید تعریفی مشخص از آن پرنده داشته باشیم و خصوصیت های آن را بنویسیم. گاهی برخی از این خصوصیت ها از دل داستان و موضوع و به خواست سفارش دهنده آشکار می شوند و گاه باید به ویژگی های آن دست یافت و شخصیت را با توجه به آن ویژگی ها و خصوصیت ها ترسیم کرد. آیا پرنده موردنظر پرواز می کند؟ منقار،

پاها، و بال های آن چگونه است؟ محل زیست این نوع پرنده کجاست و چه ویژگی هایی دارد؟ چه غذایی می خورد؟ و غیره.

این قبیل سؤال ها موجب می شوند به تعریفی جامع از شخصیت دست یابیم و به درکی عمیق تر و آگاهانه تر نسبت به شخصیت برسیم. گاهی تصویرگر ضمن مطالعه، جستجو، و تسلط بر آن شخصیت، با اغراق در شخصیت پردازی و گاه با توجه به ذهنیت ها و تداعی ذهنی، از مجموعه ای از خصوصیت ها و ویژگی ها و تلفیق آنها با یکدیگر، به خلق شخصیتی تأثیرگذار و جذاب می پردازد که این خود ناشی از رها کردن افکار و تصورات ذهنی از واقعیت های ملموس و کلیشه هاست؛ اما این تصورات و تداعی ذهنی نباید چنان دور از واقعیت و غیرممکن به نظر آید که پذیرش آن شخصیت را دچار مشکل کند.

در مراحل مختلف خلق یک شخصیت، طراح ابتدا بر اساس ایده و طرح موردنظر، خصوصیت های شخصیت ها، تیپ ها، و نقش های آن ها را مشخص می کند و سپس برای هر مفهوم رفتاری و اخلاقی، یک عنصر تصویری پیدا و شروع به طراحی میکند. زاویه دید هنرمند نسبت به سوژه، تکنیک را مشخص می کند و این تکنیک برای طراحی تمام عناصر موجود به کار می رود. شخصیت باید به شکلی خلق شود که قابلیت حرکت پذیری در همه زوایا و پرسپکتیو را داشته باشد و یک ساختار هندسی به عنوان زیربنا داشته باشد تا تصویرگر بتواند شخصیت یک دستی را در فریم ها و حالت های مختلف نشان دهد.

برای سهولت در طراحی و پرداختن به شاخص ها و ویژگی های خاص در طراحی شخصیت، آن را به چهار گروه تقسیم میکنیم:

۱. طراحی شخصیت های انسانی، ۲
۲. طراحی شخصیت های حیوانی،
۳. تلفیق شخصیت های انسانی و حیوانی،
۴. جان بخشی به اشیای بی جان.

## طراحی شخصیت های انسانی

اولین اصل در طراحی، شناخت تناسبات است. برای پی بردن به این تناسبات، می توان از طراحی از مدل زنده و بررسی گروه های سنی مختلف کمک گرفت. در طراحی از انسان، موجودات، و اشیا میتوان با در نظر گرفتن اندازه انسان و اجسام در کنار اشیای دیگر و در محیط های گوناگون، به تناسبات مناسب دست یافت. همچنین، از عکس نیز می توان استفاده کرد و با طراحی از روی عکس ها، به تناسبات موجود پی برد. مهم ترین ابزار برای ارزیابی میزان تناسب شخصیت ها، سنجش نسبت بدن به سر و صورت است. البته، این تناسب نسبی است و با توجه به حالت های بدنی و گروه های سنی مختلف، متفاوت است. تناسبات صحیح و شناخت و رعایت آن در شکل گیری و سن شخصیت ها بسیار مهم است.

برای رعایت این تناسبات میتوان از سر به عنوان میزان سنجش نسبت ها استفاده کرد. شناخت تناسبات به طراح کمک میکند تا در تمام حالت ها و زوایایی که در طراحی شخصیت خود به کار می گیرد، تناسبات فیزیکی شخصیت را رعایت کند. ساده ترین راه برای شروع یک طراحی، خلاصه و ساده نگریستن و دیدن موضوع و شخصیت در قالب شکل های هندسی است.



## مشاهده حالت و حرکت، اندازه ها و نسبت های اصلی

پس از مشاهده و بررسی شخصیت و رعایت تناسبات به دست آمده، تصویرگر تا حدودی به اصول اولیه و پایه خلق شخصیت دست می یابد و با طراحی های متعدد، به اندازه های صحیح دست خواهد یافت. در مرحله بعد، تصویرگر باید شخصیت موردنظر را در تمام حالت ها و زاویه های مختلف تصور کند و با بررسی دوباره از روی مدل زنده، یا عکاسی از حالت ها و زاویه های مختلف و به کار بردن این حالت ها روی شخصیتی که طراحی کرده، بر تمام حالت های شخصیت تسلط کافی پیدا کند و در خلق نهایی تصویر و فریم موردنظر، به زاویه ها و تناسبات صحیح دست یابد.

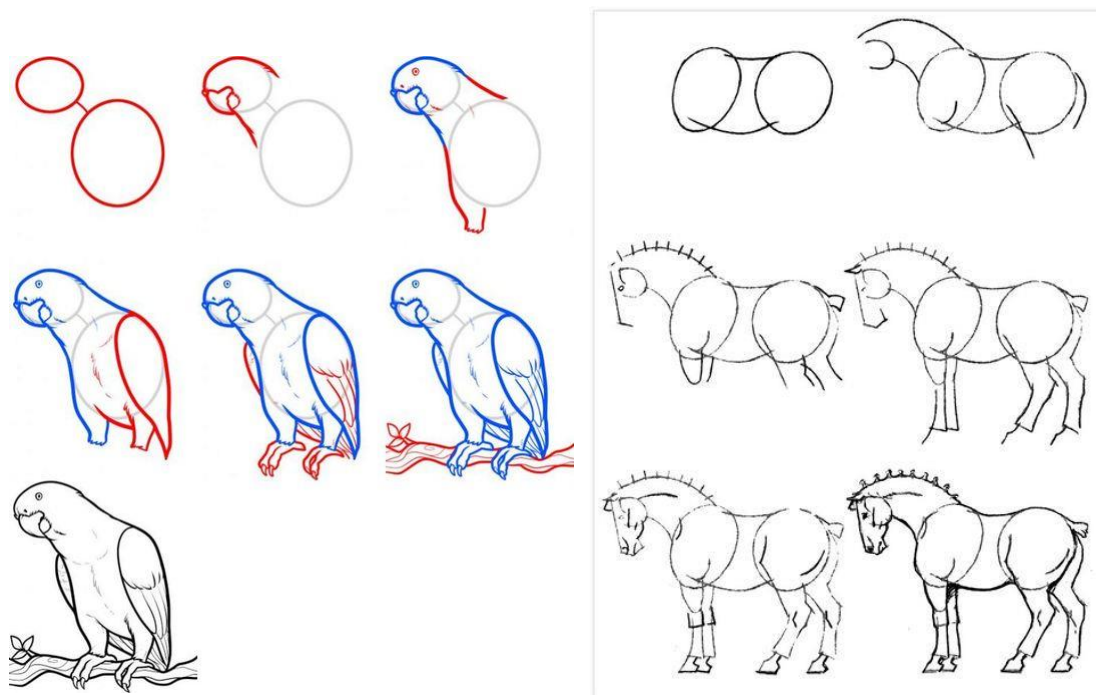
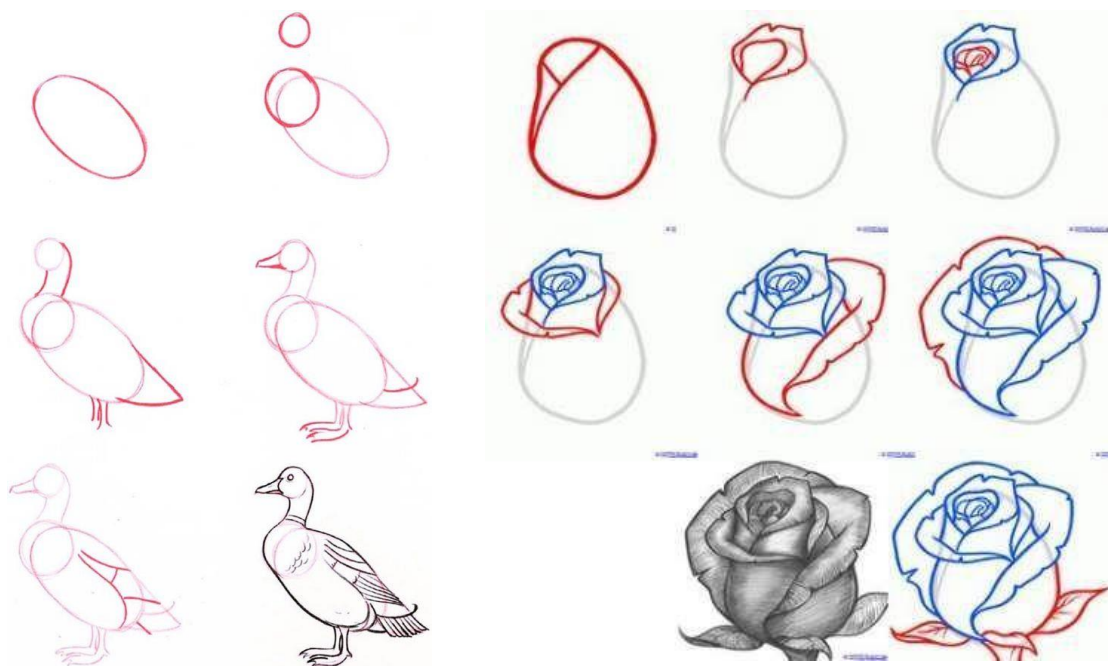
در این مرحله نباید از بهره گیری از شکل های هندسی برای رسیدن به تناسبات درست، غافل شد. به طور کلی، دیدن اجسام و شکل ها و موجودات در قالب شکل های هندسی از قبیل دایره، مربع، مثلث، کره، استوانه، و مخروط، و طراحی آن ها بر اساس پایه هندسی شکل ها، مشاهده حالت و حرکت موردنظر بسیار راحت تر و قابل تصورتر است و سریع تر می توان به شخصیت مورد نظر دست یافت.

می توان مجموعه ای از شکل های هندسی را در نظر گرفت و شخصیت ها و اجسام را در قالب و حجم شکل ها و حجم های هندسی طراحی کرد. در واقع با حجمی و سه بعدی دیدن اجسام و شخصیت ها، می توان دیدی بهتر از آن موضوع داشت. انسان های غارنشین با استفاده از سطوح ساده هندسی، به سادگی و هنرمندانه توانسته اند به فرم های ساده و بدیع برای برقراری ارتباط با یکدیگر و القای مفاهیم موردنظر خود دست یابند.

طراحی از یک شخصیت، حیوان، طبیعت بی جان، و غیره در ابتدا سخت و دشوار به نظر می رسد و گاهی احساس می شود در آفرینش اثر هنری هیچگونه خلاقیتی وجود ندارد و کارها شبیه هم می شوند؛ ولی برای خلق تصویرها می توان به خوبی از شکل های ساده و اصلی هندسی بهره گرفت و تصویر مورد نظر را به گونه ای ساخت که از نظر خلاقیت و نوآوری بسیار ارزشمند باشد. شاید در نگاه اول این کار بسیار ساده به نظر آید، اما وقتی کار را شروع می کنیم از روند کار بسیار متحیر می شویم. اصل اول در انجام این گونه تمرین ها، ساده دیدن

است. وقتی به شکل مورد نظر می‌رسیم، با ساده دیدن و به کار بردن شکل‌های ساده، به راحتی می‌توان آن را در حالت‌های مختلف تصور کرد و به تصویر کشید.

نمونه‌هایی از طراحی با روش ساده سازی و سپس پرداختن جزئیات



این حالت ها ممکن است حالت نشسته ، ایستاده ، خوابیده و در زاویه هایی مختلف همچون روبه رو، سه رخ، تمام رخ، نیم رخ، و از دید مختلف، مثل دید از بالا، دید از پایین و غیره باشد که هریک از این زوایا هم در بیان حالت و روحیات شخصیت بسیار مهم است؛ مثلاً دید از بالا به پایین، به شخصیت حالت حقارت و دید از پایین به بالا به شخصیت حالت قدرت می دهد.

حرکت در انیمیشن یا فیلم با فریم های زیادی به وجود می آید و در تصویرسازی باید یک فریم از آن حرکت و حتی حالت را که گویاترین فریم در بیان آن است به تصویر کشید که به نوعی یک ایست و انتخاب فریم حرکتی است و تصویرگر باید در انتخاب این فریم و به تصویر کشیدن آن بسیار دقت کند. مسلم است که در بیان حرکت و حالت شخصیت، غیر از فیگور ظاهری باید به حالت صورت و تأثیری که آن حرکت یا حالت بر سایر اجزای شخصیت میگذارد نیز توجه کرد. همچنین از رنگ، بافت، و نوع خطوط نیز می توان برای نشان دادن آن حرکت یا حالت و ایجاد احساس مورد نظر در بیننده کمک گرفت.

طراحی از شخصیت در حالت های مختلف

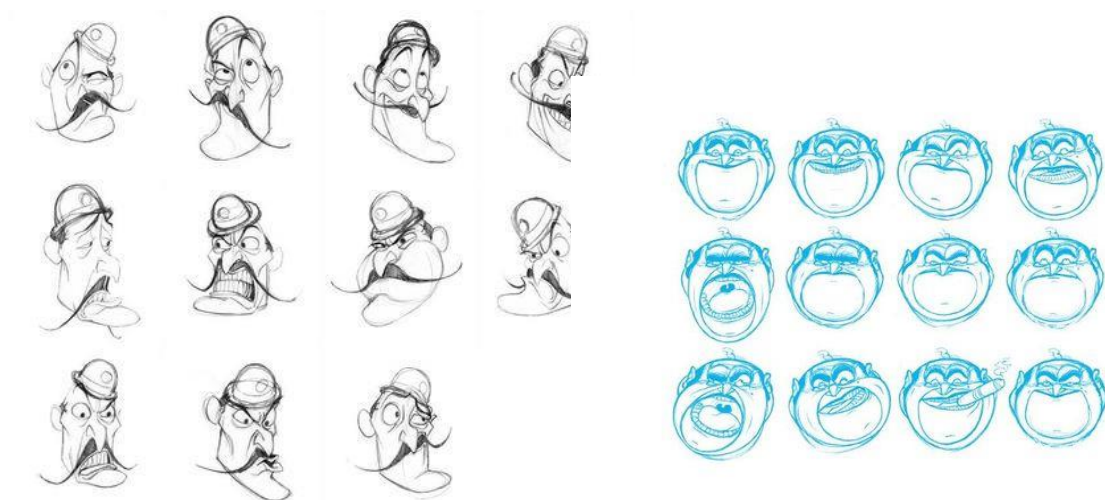




حالت صورت و تغییرات اجزای آن به خصوص چشم، دهان، ابرو، و بینی، احساسات مختلفی از آن شخصیت را به مخاطبان خود القا می کند، بیان صحیح عواطف، احساسات و خلیات در طراحی شخصیت بسیار مهم است و تصویرگر باید به مطالعه و بررسی عواطف، احساسات، و شیوه نشان دادن آن در شخصیت های خود بپردازد.

در این خصوص، یکی از روش هایی که کمک شایانی به تصویرگران می کند، طراحی از حالت های مختلف همچون خستگی، خشم، تعجب، خوشحالی، وحشت، و غیره از چهره خود در آینه و مشاهده دقیق وضعیت صورت و اجزای آن است. توانایی طراحی صورت در نماها، زوایا، و حالت های گوناگون اهمیت ویژه ای دارد. کشف کردن حالت های صورت و بدن، ابزاری برای نمایش احساسات و عواطف خاص و منحصر به فرد هر یک از شخصیت های داستان است. آشناترین اصل در نشان دادن حالت چهره، دهان رو به بالاست که شادی را نشان می دهد و دهان آویزان (رو به پایین)، غم را نشان میدهد و معمولا جزو عناصر تئاتر است. حالت ابروها و چشم ها در طراحی صورت شخصیت ها، باید از یک خط حرکتی تأثیر بگیرد و گاهی پلکها هم طراحی می شوند و آنها نیز با این خط حرکتی همسو می شوند. دقت در جزئی ترین تغییرات شکل و وضعیت چشم و ابروی یک شخصیت نیز در نشان دادن اخلاق و احساس آن شخصیت بسیار تأثیرگذار است؛ مثلا چشمهای گرد و درشت شخصیتی مهربان و دوست داشتنی، و چشم های ریزی که فاصله آن ها از یکدیگر کم است، شخصیتی باهوش و هرچه چشم ها از یکدیگر فاصله بگیرند، شخصیتی احمق را نشان میدهد.

نمونه هایی از طراحی صورت با حالت ها و احساسات متفاوت







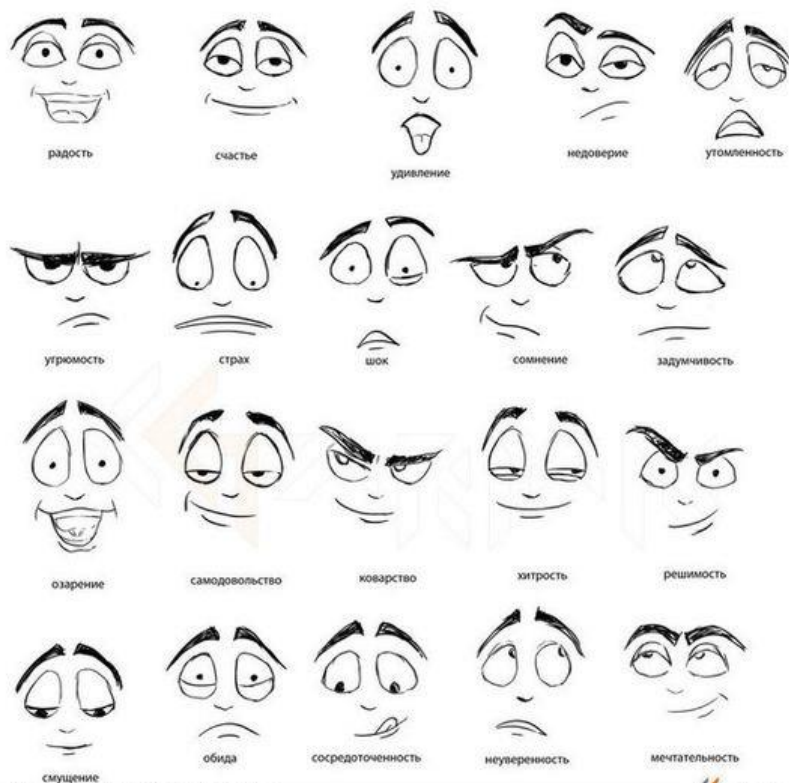
Онлайн школа компьютерной графики и анимации CGTARIAN  
Курс "Иллюстрация и дизайн персонажей"

сосредоточенность

неуверенность

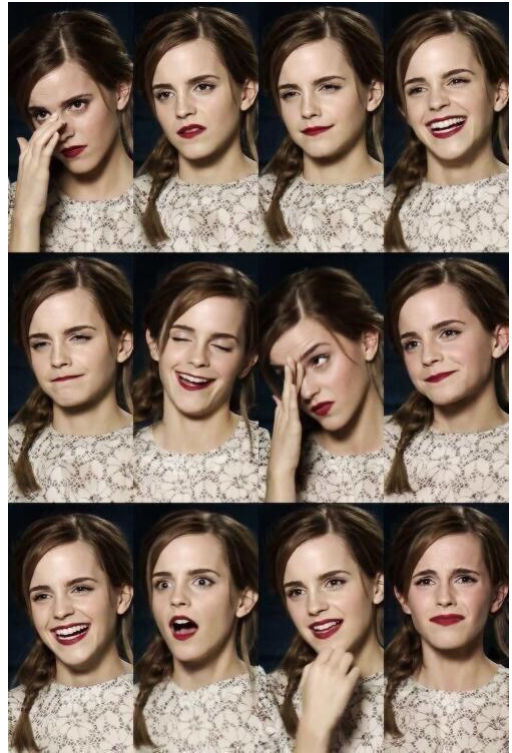
мечтательность

утомленность

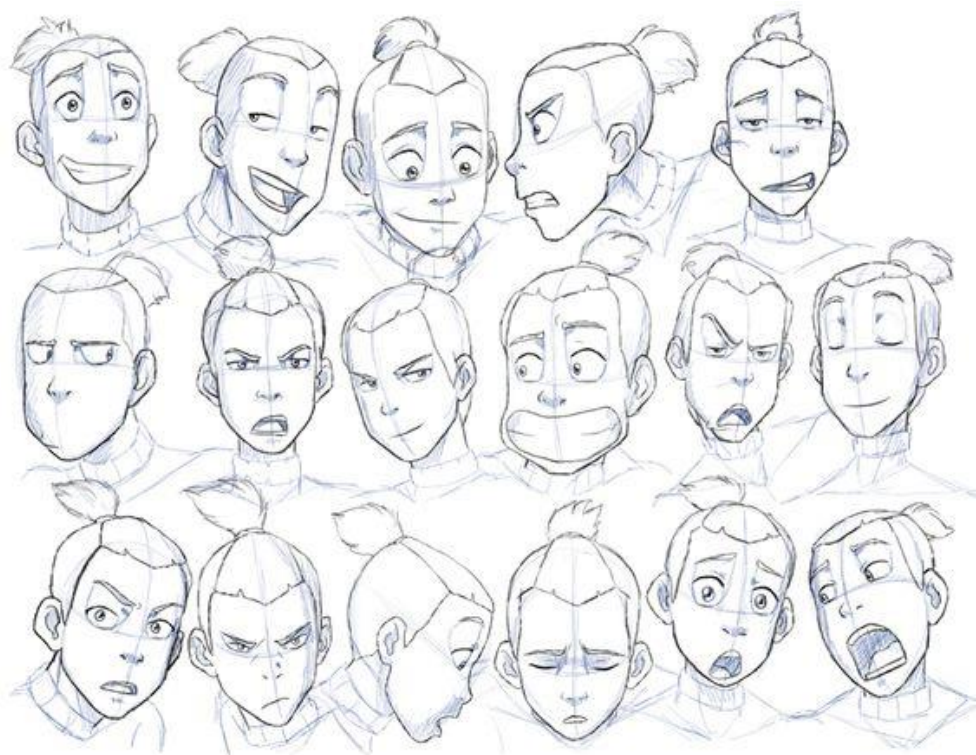


Онлайн школа компьютерной графики и анимации CGTARIAN  
Курс "Иллюстрация и дизайн персонажей"







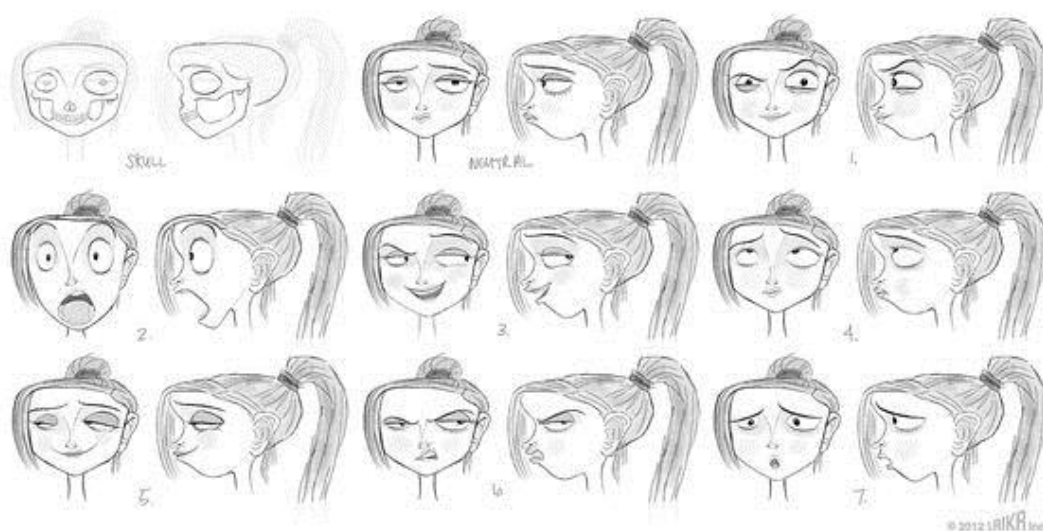


## طراحی از سر

طراحی درست و اصولی شخصیت، نیازمند شناختی استخوان بندی، ماهیچه ها، آناتومی و به نوعی کالبدشناسی است و برای رسیدن به آن باید به مطالعه و بررسی پرداخت و ادراک بصری داشت و با تکرار و تمرین، تناسبات صحیح و قابل پذیرش را برای بیننده رعایت کرد.

طراحی سر با توجه به گروه سنی و استخوان بندی، در انواع شخصیت ها متفاوت است. در برخی از شخصیت ها پیشانی بلند است و در برخی دیگر، صورت حالت پهن دارد. کودکان، پیشانی بلند و فک کوچکی دارند و در جوانان این تناسب تقریباً مساوی و در سالخوردگان، همان ویژگی دوران کودکی تکرار می شود و پیشانی به دلیل ریختن موها، بلندتر و فک هم به دلیل ریختن دندان ها کوچکتر می شود.

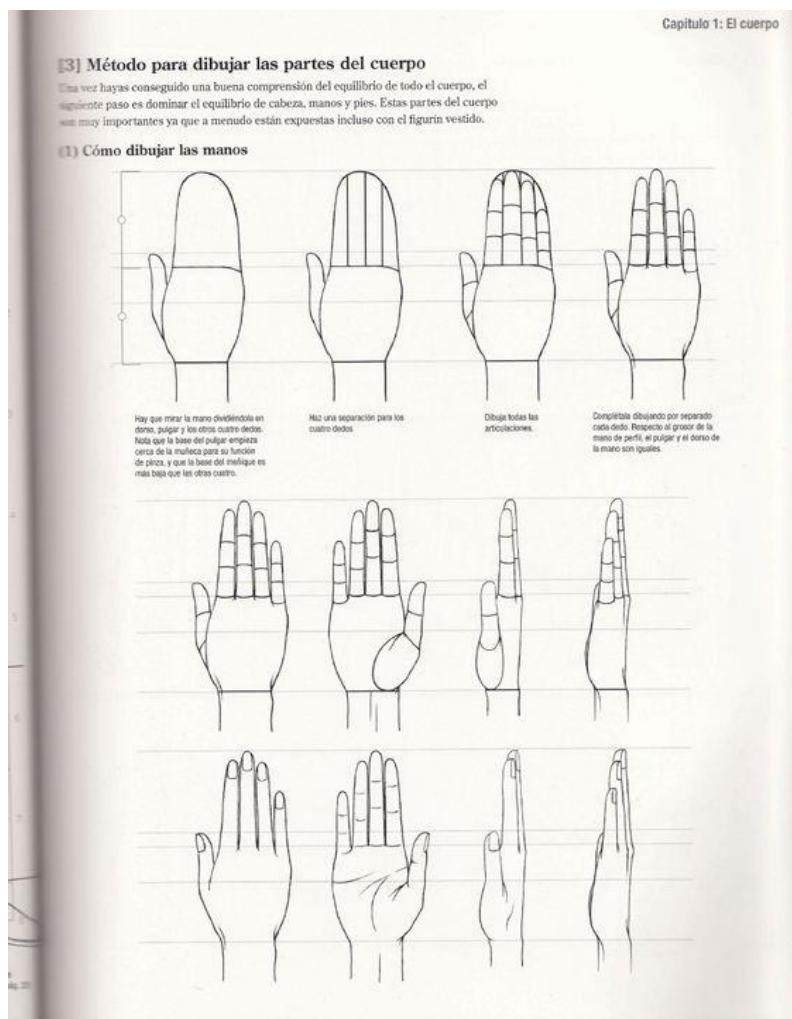
یکی از مواردی که در طراحی شخصیت ها و نیز فضای گرافیکی داستان نقش دارد، تناسبات است. در تناسب، اجزای بدن با سرمقایسه می شوند که هرچه سر بزرگ تر باشد، شخصیت کودکانه، بانمک و معصومانه به نظر می رسد و هرچه سر کوچک تر شود، به سمت جوان شدن، ورزشکار و قهرمان بودن و در حالت های افراطی، کوچک شدن سر ویژگی های غیرانسانی و ضعف صفات انسانی را به شخصیت منتقل می کند.

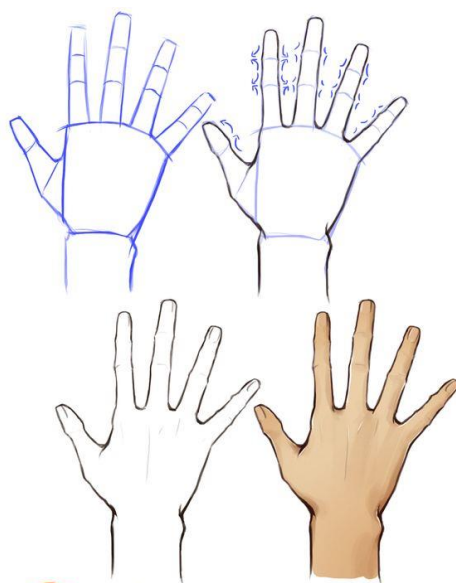
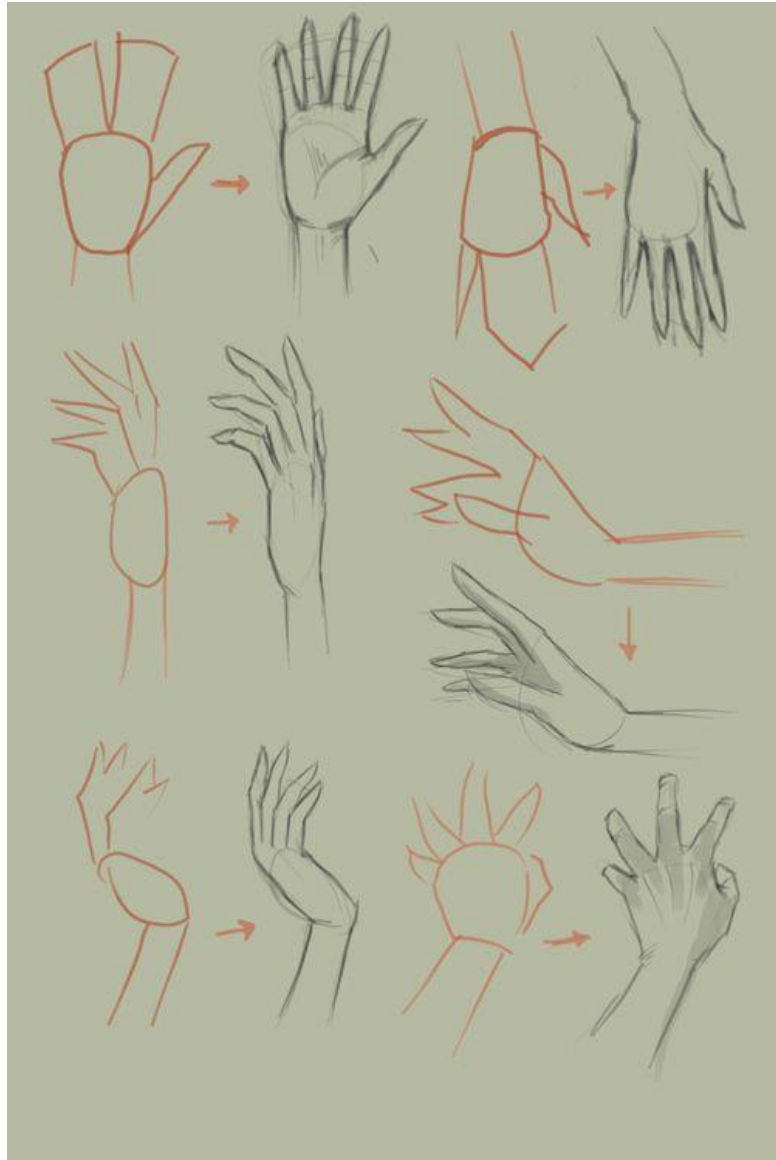


## طراحی از دست

در طراحی از دست می توان انگشت شست را مستقل و چهار انگشت دیگر را یک مجموعه فرض کرد و آن را به گونه ای طراحی کرد که گویی دستکش در دست است. سپس، در مراحل بعدی به تکمیل آن پرداخت. باید توجه داشت که طراحی دست کودک و بزرگسال، زن، مرد، پیر و جوان متفاوت است. طراحی دست خانم ها ظریف تر از دست آقایان است و انگشتان، کشیدگی بیشتری دارند. سرانگشت در خانم ها باریک تر و در آقایان پهن تر است.

دست کودک نیز معمولاً تپل است و ناخن ها کوچک و کوتاه اند. گاهی می توان یک جزء از شخصیت را که در دنیای واقعی وجود دارد حذف کرد، بدون اینکه آسیبی به آن شخصیت وارد شود. مثلاً در طراحی شخصیت انسانی، به جای پنج انگشت از چهار انگشت استفاده کرد که شامل انگشت شست و سه انگشت دیگر است و می توان به طراحی و بیان و عملکرد آن جزء به شکلی ساده تر و در عین حال بدون لطمه به باورپذیری آن، دست یافت.

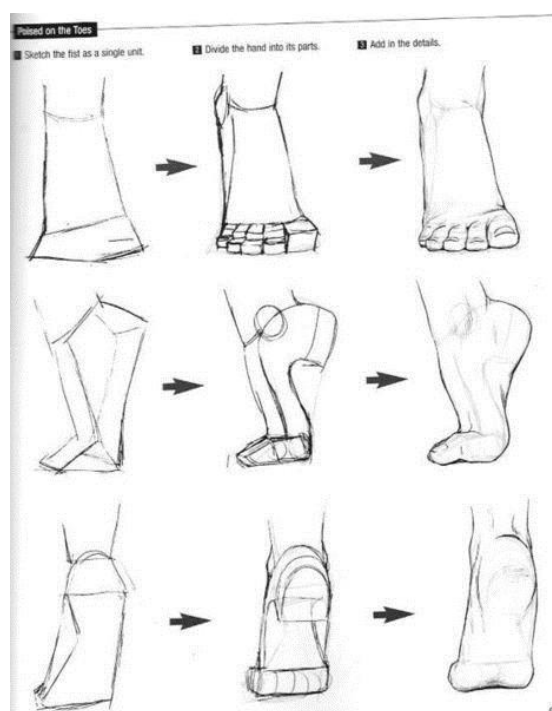
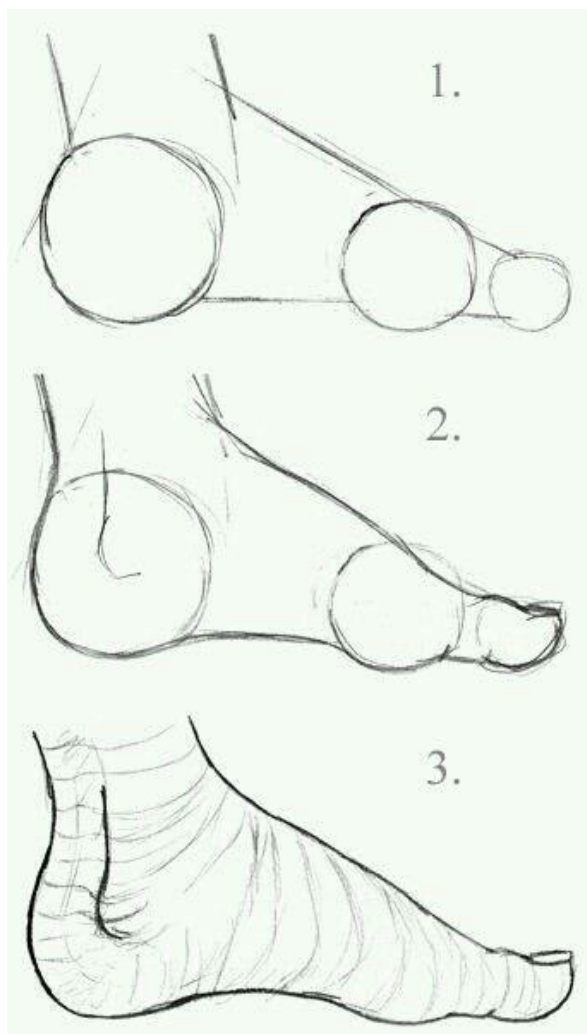






## طراحی از پا

در طراحی اولیه از پا می توان پاها را در کفش یا جوراب تصور کرد و حالت و زاویه های مختلفی را برای آن طراحی کرد و در مرحله بعد، به جزئیات و انگشتان پرداخت. بدیهی است ظرافت و نازکی که در طراحی از دست بیان کردیم ، در مورد پا هم باید رعایت شود.





## تمرین های این بخش:

۱. با استفاده از حجم ها و به کارگیری گره و دایره، دست کم پنج مورد شخصیت انسانی را طراحی کنید.
۲. با استفاده از خط کنش، دست کم پنج شخصیت متفاوت خلق کنید.
۳. با پوشیدن دستکش و جوراب، دست و پای خود را در حالت های مختلف طراحی کنید.
۴. دست کم پنج طرح از حالت های صورت مانند خشمگین، خوشحال، غمگین، متعجب ، و وحشت زده را در دو مورد از شخصیت های تمرین ۱ طراحی کنید.