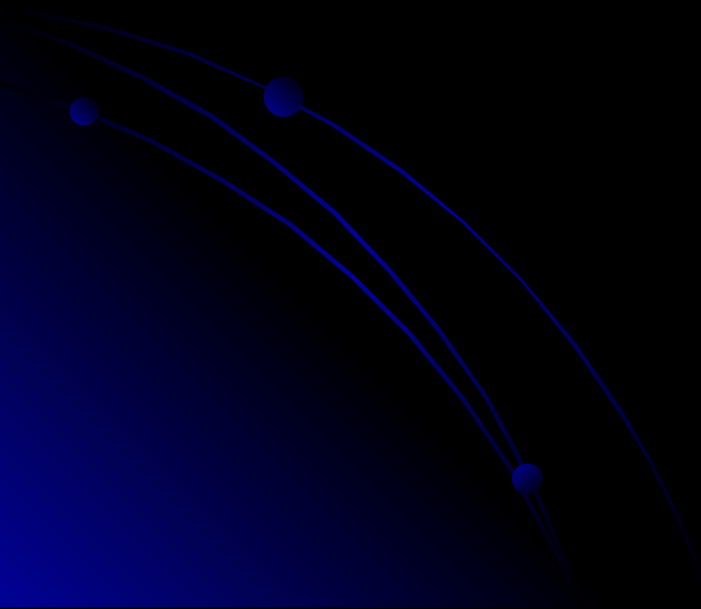


# Разработка персонажа



В решении образа персонажа важна не только правильная трактовка общей изобразительной характеристики, но и его выразительность и индивидуальность. Такое конкретное решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления персонажа.

В облике должны быть выражены те качества, из которых складывается характер условного персонажа.

Эскиз намечает только главные признаки персонажа, оставляя на долю движения возможности подробной разработки образа. В статичном образе персонажа уже заложены динамические возможности. Это определяет конструктивность, степень пригодности для одушевления - основного этапа в создании фильма.

Создавая образ персонажа, надо определить размеры, соотношение с остальными героями фильма.

# Эскиз и компьютерная моделировка персонажа



# Этапы в работе над персонажем

- Эскизы (поиск образа персонажа на предварительном этапе);
- Окончательный утверждённый вариант персонажа (анфас, профиль, 3/4, со спины);
- Схема построения персонажа и его отдельных элементов (конструкция механики);
- Карта эмоций;
- Артикуляция;
- Характерные позы;
- Характерные жесты;
- Цветовая схема;
- Схема светотеней;
- Дополнительные схемы и разработки, уточняющие механику (работу в анимации) элементов персонажа, аксессуаров, костюма, причёски, кистей рук и пр.;
- Сравнительная таблица персонажей

