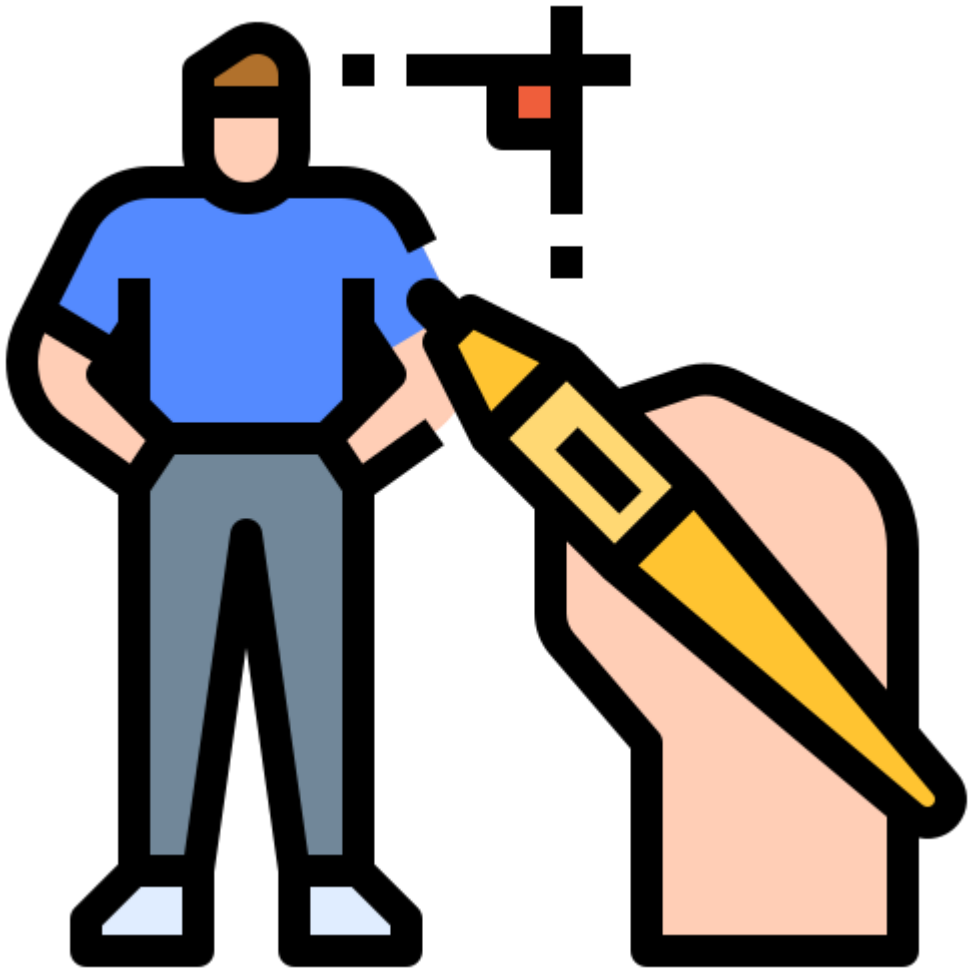
مقرر التصميم الرقمي ١-٢

(السنة الثالثة) مسار عام

الفصل الدراسي الثاني

المعلمة : نجود دحمان

الفصل السابع



تصميم الشخصيات

Character Design

1. مجالات تصميم الشخصيات.
2. الخطوات الإجرائية لرسم وتصميم الشخصيات.
3. برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي.

الدرس الثاني

الخطوات الإجرائية لرسم و تصميم الشخصيات

أهداف الموضوع

١ تحديد مبادئ وأسس تصميم الشخصية المبتكرة.

٢ تطبيق الخطوات الإجرائية لرسم الشخصيات .

الهدف الأول

١ أن يكون الطلبة قادرين على تحديد مبادئ وأسس تصميم الشخصية المبتكرة.

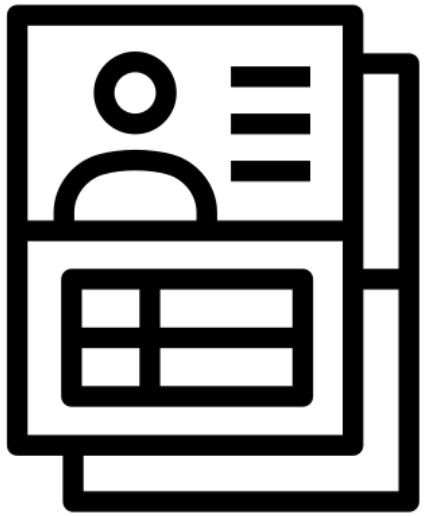
مبادئ تصميم الشخصيات

❑ كيف أبتكر الشخصية ؟

لابد أن يفهم المصمم الشخصية وخصائصها وسماتها والقصة التي تسكنها ولكي يتمكن المصمم من ابتكار شخصية مبدعة فعالة عليه أن يراعي

مبادئ تصميم وابتكار الشخصية .

١- النموذج الأصلي



النموذج الأصلي (نمط الشخصية) هو مجموعة من السمات الفريدة التي تصنف الشخصية في مجموعة معينة .

ويشير إلى نوع الشخصية ، ويمثل الشخصية والسمات الشخصية التي تتسم بها ، والسلوك الذي نرغب في أن تمثله الشخصية .

- هناك العديد من النماذج الأصلية مثل :

- المحب
- والساحر
- والخارج عن القانون

- والمستكشف
- والذكي
- والبريء
- والقائد

- والمرح
- والأحمق وغيرة ..

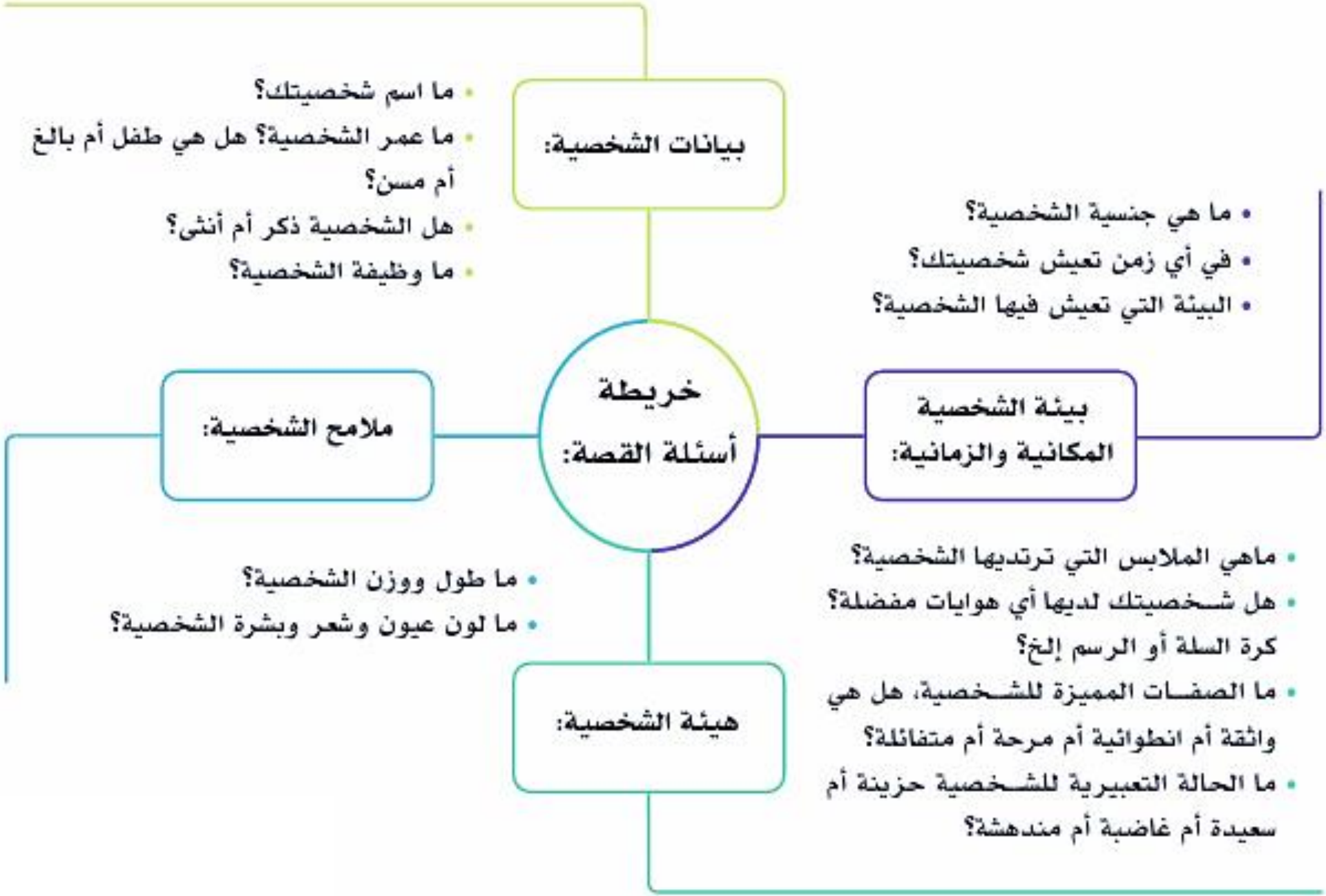
شكل رقم (3-7): مثال على النموذج الأصلي

سمات الشخصية	
ملك ، قائد	
فضولي ، مغامر	
مستقل وشرير	
مخلص ومطيع	
المستكشف	

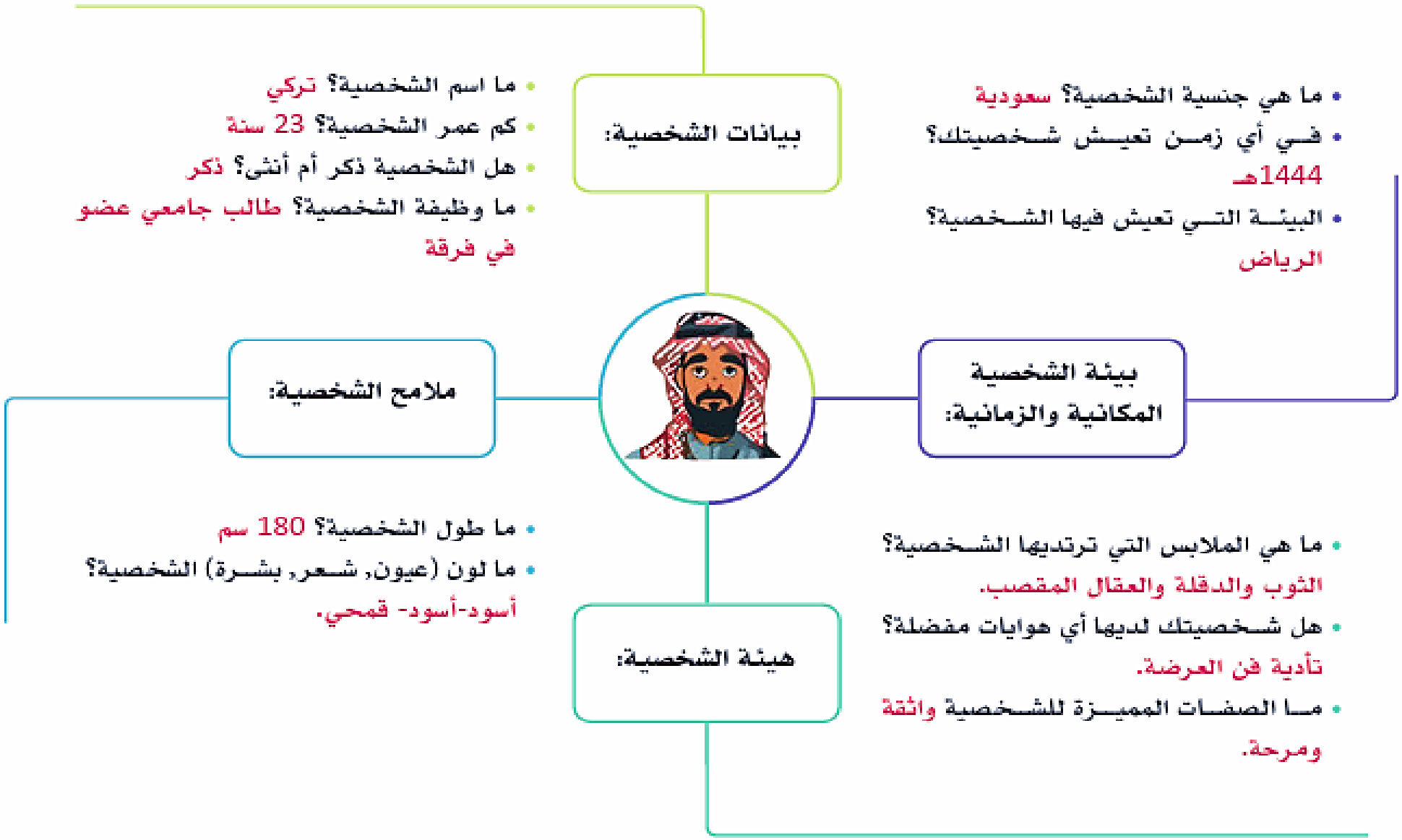
٢- خريطة أسئلة القصة للشخصية

القصة :

القصة مهمة لتصميم الشخصية وسماتها حيث إنها تسهل على المصمم إنشاء التصميم النهائي للشخصية .
فمن خلال الإجابة على مجموعة من الأسئلة يتمكن المصمم من تصميم تصور الشخصية .


خريطة
أسئلة القصة:
بيانات الشخصية:
ما اسم شخصيتك؟
ما عمر الشخصية؟ هل هي طفل أم بالغ أم مسن؟
هل الشخصية ذكر أم أنثى؟
ما وظيفة الشخصية؟
بيئة الشخصية المكانية والزمانية:
ما هي جنسية الشخصية؟
في أي زمن تعيش شخصيتك؟
البيئة التي تعيش فيها الشخصية؟
ملامح الشخصية:
ما طول ووزن الشخصية؟
ما لون عيون وشعر وبشرة الشخصية؟
هيئة الشخصية:
ماهي الملابس التي ترتديها الشخصية؟
هل شخصيتك لديها أي هوايات مفضلة؟ كرة السلة أو الرسم إلخ؟
ما الصفات المميزة للشخصية، هل هي واثقة أم انطوائية أم مرحة أم متفائلة؟
ما الحالة التعبيرية للشخصية حزينة أم سعيدة أم غاضبة أم مندهشة؟

مثال: خريطة أسئلة القصة لشخصية تركي



٣- الأصالة

الأصالة :

الاصالة هنا بمعنى أصالة الفكرة وهي الجدة والتفرد ، لكي يتسم تصميم الشخصية بالإبداع على المصمم أن يبتكر شخصية ليست موجودة أو أن يقوم بتجديد أفكار لشخصية سابقة ، فالشخصية الجيدة هي الجديدة المبتكرة وليست الموجودة من قبل .

٤- المرجع

المرجع :

وهو أحد الطرق التي يمكن ابتكار شخصية منه إذا يكون المصدر أو المرجع لصورة الشخصية ، ويمكن تحويل الصورة إلى رسم أو صورة رمزية ويمكن الاستفادة من ذلك في رسوم العلامة التجارية عندما لا يتكون الشخصية خيالية وتشبه شخصاً حقيقاً ويمكن أن تسمى صورة رمزية ..

٥- مظهر الشخصية :

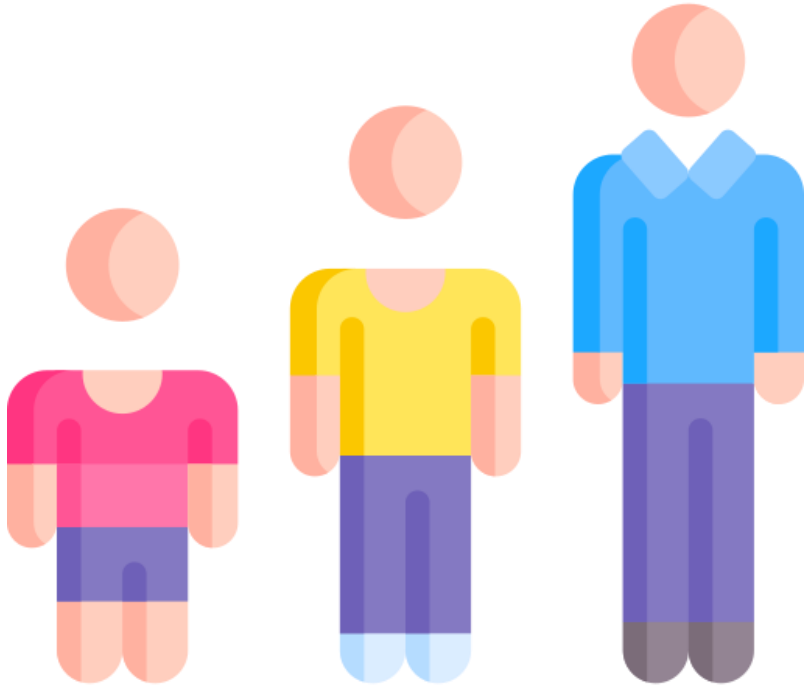
المظهر هو ما يعطي الانطباع العام في الشخصية التي يتم تصممها لذا تنجذب المجموعة المستهدفة إلى الرسوم التي تحتوي عناصرها على نقاط جاذبة فمن المهم أن يتم الأخذ في الاعتبار بتفضيلات الأشخاص من المجموعات المستهدفة ممن تصمم الشخصية للتأثير فيهم حيث يؤثر عمر الشخصية وجنسها ونوعها وصفاتها ومهنتها والبيئة الاجتماعية والثقافية لها ، وكذلك وقت اللباس إن كان نهاراً أو ليلاً في العمل أو في حفل والزي الذي يمثل ثقافة المنطقة .

من الأمور التي لابد من مراعاتها في مظهر الشخصية عند التصميم :

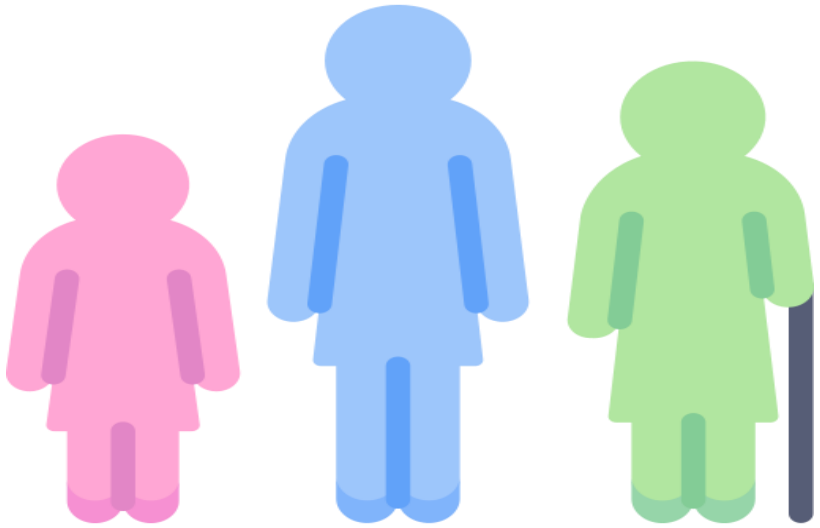
١- الفئة العمرية التي تستهدف من خلال تصميم الشخصية

٢- زي الشخصية

١. الفئة العمرية التي تستهدف من خلال تصميم الشخصية .



تعد الفئة العمرية التي تستهدف من خلال التصميم للشخصية
جزءاً محركاً في هيئة رسم الشكل الكلي لها



هناك سمات عامة لها وليس بالمطلق أن تكون ثابتة
حيث تتنوع بحسب إبداع مصمم الشخصيات .

الشخصية المقدمة للأطفال أقل من ٥ سنوات	الشخصية المقدمة للأطفال الصغار من ٦-١٢ سنة	الشخصية المقدمة للمراهقين من ١٤-١٨ سنة
تتميز بالسمات التالية : جسم قصير ورأس كبير الذراعان والساقان قصيرتان بأصابع صغيرة قصيرة والمسافة بين عيونهم وأنوفهم وأفواههم صغيرة جداً ولديهم جباه كبيرة وألوان زاهية وأشكال بسيطة .	تتميز بالسمات التالية : ذات رؤوس كبيرة ، أصابع اليدين والقدمين لاتزال ممتلئة ولكن بشكل أقل من الشخصيات في الفئة العمرية السابقة ، أجسادهم أنحف والأوان والأشكال أكثر تعقيداً كما أنهم يرسمون بشكل لطيف جداً وابتسامتهم زائدة	الشخصيات تشبه العالم الحقيقي فهم مقسمون بشكل صحيح والأوان أكثر تعقيداً ولديها أكبر قدر من التفاصيل

٢. زي الشخصية :

هو أحد المظاهر التي تقدم انطباعاً عن ملامحها ونشاطها وسماتها الكلية ، ويمكن أن تظهر من خلال الزي وكذلك المنطقة التي تمثلها الشخصية كما تعكس الثقافة التي تنتمي إليها هذه الشخصية ومميزاتها .

مثال: يظهر تنوع الأزياء
بما يتوافق مع كل شخصية
ويمكن الاستفادة منها
في تصميمك لابتكار الشخصيات

تقويم تكويني

عددي مبادئ تصميم وابتكار الشخصية

النموذج الأصلي

خريطة أسئلة القصة

الأصالة

المرجع

مظهر الشخصية

أسس تصميم وابتكار الشخصية :

لتصميم الشخصية يتعين على المصمم معرفة
الأسس التي تساعد على تأكيد الشخصية في رواية القصة
ولذلك من الضروري استخدام كل من :

لغة الشكل

اللون

الإضاءة

لغة الشكل

كمصمم شخصية من المهم أن تفهم الشكل الذي تستخدمه في تصميماتك ، وما هي التأثيرات التي يمكنك إنشاؤها ، ولغة الشكل التي تساعدك في معرفة من هم الأشخاص بحيث يمكن استخدامها للتأكيد على شخصتهم .

تتمحور لغة الشكل حول ثلاثة أشكال أساسية :

الدائرة والمثلث والمربع

ينقل كل شكل مشاعر وشخصيات مختلفة ويمكن استخدامها لرواية قصة وإنشاء تصميم مبدع بمجرد إنشاء الشكل يمكن استخدام التفاصيل الإضافية مثل اللون والقيمة والضوء لتحسين مظهر الشخصية .

حاد- خطير- لا يمكن التنبؤ به

صلب- قوي- داعم- موثوق- غير مرن

اسفنجي- ناعم- غير ضار- الوصول إليه سهل- قابل للتغيير

مثلث: ماكر، شرير

مربع: قوي، ويمكن الاعتماد عليه

حاد- خطير- لا يمكن التنبؤ به

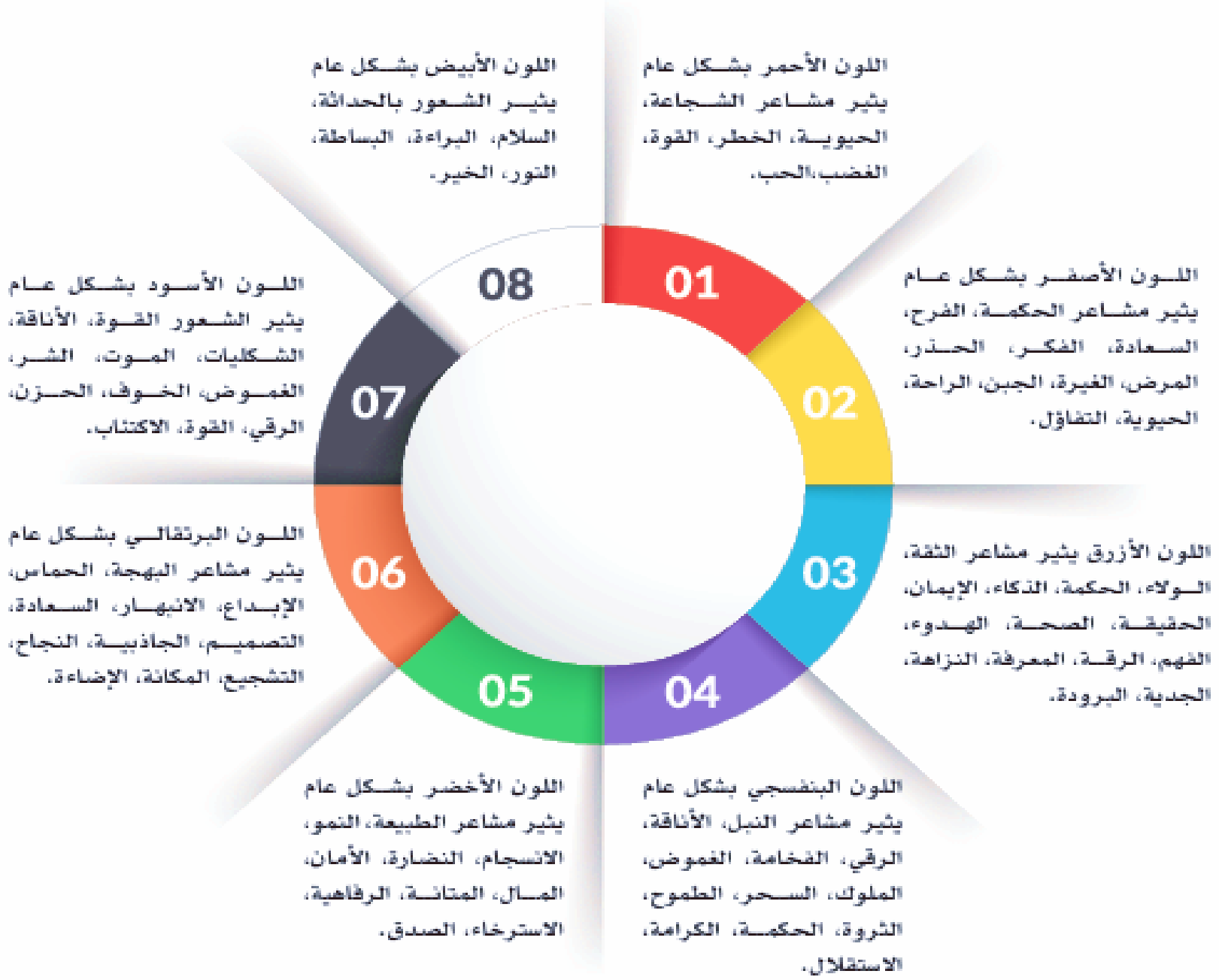
اللون

يفضل تجنب استخدام مستوى واحد فقط من القيمة (الإضاءة أو التعتيم) حتى لا يفقد التركيز في التصميم ، لذا فإن اختيار القيم بعناية في تصميم الشخصية سيعزز من تأثير التصميم .

اسأل نفسك دائماً عن:

سبب اختيارك لتلك الألوان واكتشف مجموعات من الألوان الفاتحة والداكنة وكيف يمكن أن تساعد كل درجة لون شخصيتك في الظهور أو الإحساس بطريقة معينة .

يمكن باستخدام الأوان إثارة بعض الارتباطات النفسية أو الثقافية لدى المشاهد فلكل لون دلالات معينة ، لذلك من المهم جداً معرفة الألوان .



شكل رقم (5-7): أمثلة على دلالات اللون في ابتكار الشخصيات

الإضاءة

يمكن أن تؤدي إضاءة الشخصية بشكل جيد إلى تحسين المظهر العام للتصميم، وبقدر ما يمكن للون أن يروي القصة فإن إضاءة الشخصية تخلف قصة إيضاً .

ما القصة التي تحاول سردها من خلال الشخصية ؟

ماهي قرارات الإضاءة التي يمكن أن تساعدك في نقل الشخصية ووضعها ؟

إن إضاءة التصميم سيعطي مزيداً من الأبعاد والحياة ويمكن أن يأتي الضوء من مجموعة من الزوايا المختلفة بما في ذلك
المقدمة ومن أعلى اليسار أو فوق اليمين و من الخلف
ومن الأسفل ومن الجانب .

يمكن أن يكون مصدر الضوء نفسه هو:
الشمس
أو القمر
أو المصباح
أو الانعكاس
أو اللهب المكشوف مثل النار أو الشمعة .

من الأسفل

من الأعلى

من الجانب الأيسر

من الجانب الأيمن

تقويم ختامي

تتمحور لغة الشكل حول ثلاثة اشكال أساسية حيث ينقل المشاعر وشخصيات مختلفة :

حاد – خطير – لا يمكن التنبؤ به	
اسفنجي – ناعم – غير ضار – الوصول إليه سهل – قابل للتغيير	
صلب – قوي – داعم – موثوق – غير مرن	

انتهى الجزء الأول من الدرس

الهدف الثاني

٢ أن يكون الطلبة قادرين على تطبيق الخطوات الإجرائية لرسم الشخصيات .

ينتقل المصمم بعد ابتكار الشخصية ومعرفة الأسس اللازمة لتصميمها

لمرحلة التنفيذ الفعلي

لتصميم الشخصية حيث يبدا المصمم برسم مسودة التصميم للشخصية والتي تتطلب عدداً من الخطوات الإجرائية التي سوف يتم توضحيها .

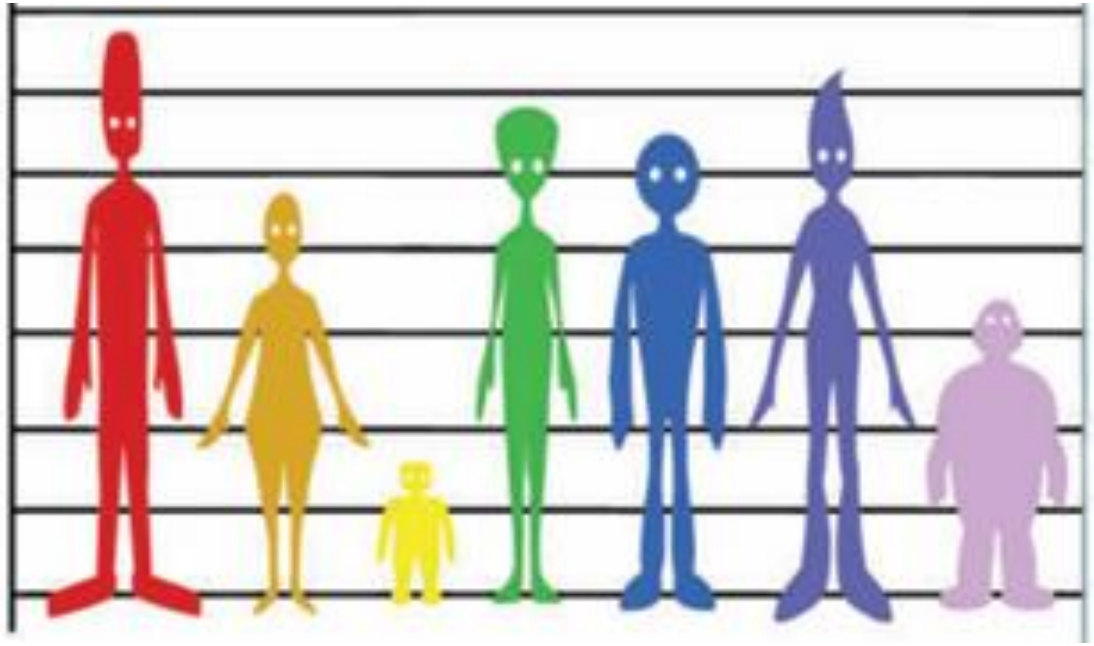
محاور رسم مسودة التصميم (سكيتش)

١- الهيكل العام للشخصية	٢- تفاصيل وملامح الشخصية
❑ تحديد ارتفاع (طول) الشخصية . ❑ تحديد نسبة حجم الرأس إلى باقي جسد الشخصية . ❑ تقسيم هيكل الشخصية إلى الأقسام الرئيسة (الرأس – الجذع – الجزء السفلي) .	❑ تفاصيل الرأس ومكوناته (العينان – الفم – الأنف – الرقبة) ❑ تعابير الوجه . ❑ الايماءات والمشاعر .

أولاً : الهيكل العام للشخصية

١) تحديد ارتفاع (طول) الشخصية .

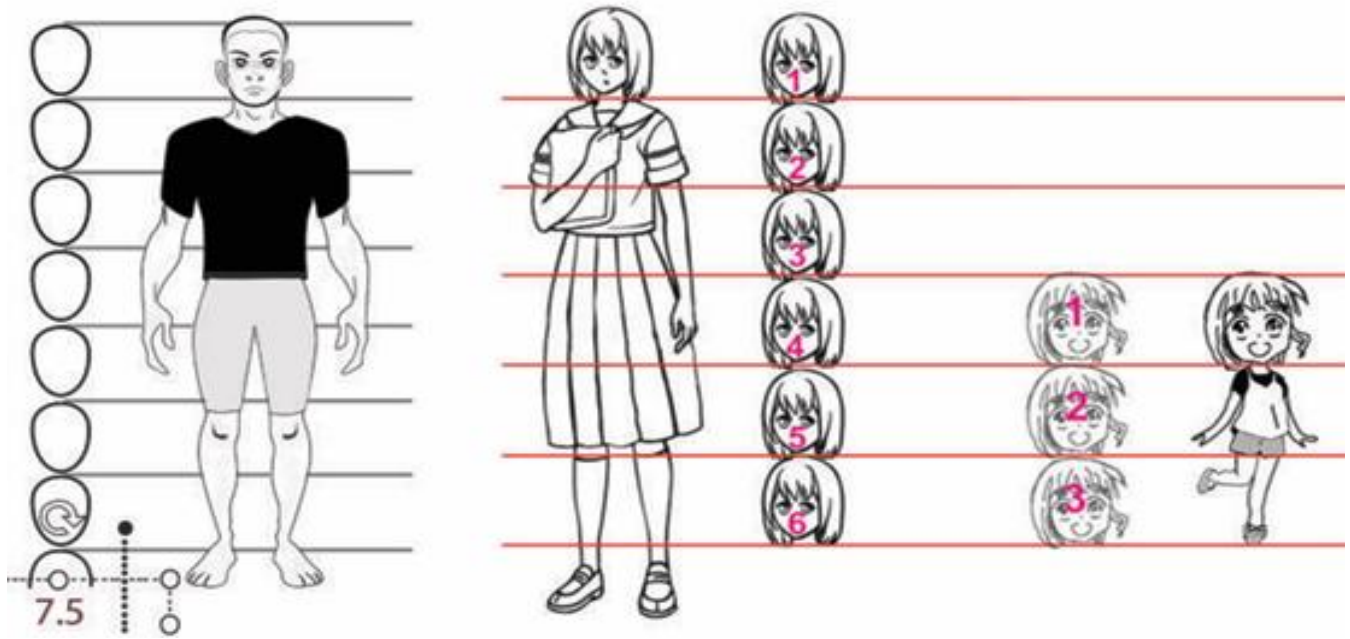
يختلف ارتفاع الشخصية حسب مواصفات ونوع الشخصية ، الرأس هو الوحدة القياسية التي يقاس بها طول وارتفاع الشخصيات



٢) - تحديد نسبة حجم الرأس إلى باقي جسد الشخصية .

يرتبط **تحديد حجم الرأس إلى الجسد** كثيراً بنوع الشخصية ، هل هي شخصية تطابق الواقع أو خيالية أو غير ذلك ، ويرتبط أيضاً بعمر الشخصية ، فالنسبة للرضيع (1:1) بينما الطفل أقل من عشر سنوات(4:1) والطفل الأكبر من 10 سنوات (5:1) بينما نسبة حجم الرأس للجسم بالنسبة للبالغ (6:1) أو (7:1) بينما الشخص المسن (1:4) كذلك

يرتبط بتضخيم إحدى الصفات المميزة للشخصية (الكوميديا – الغباء – الذكاء ...)

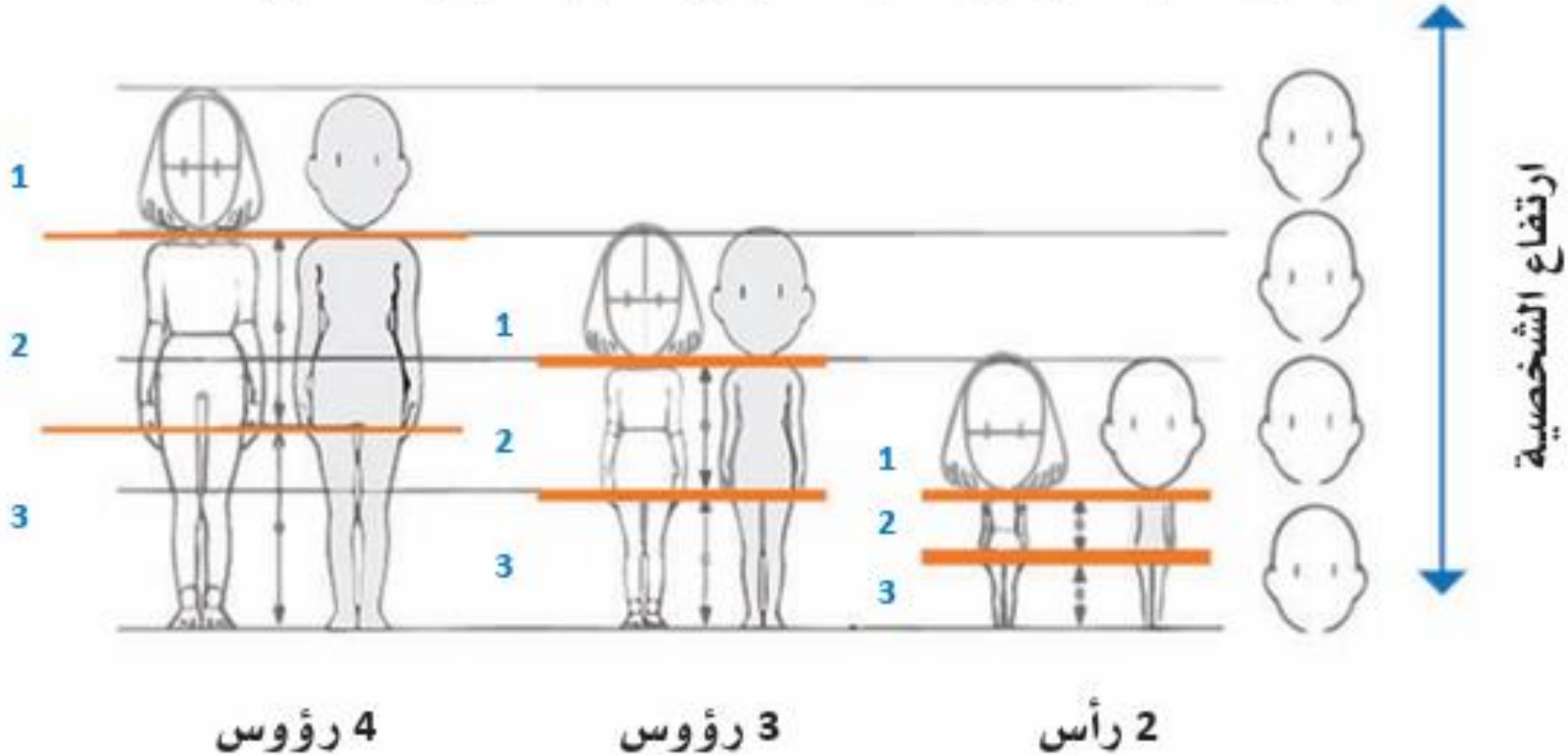


٣) - تقسيم هيكل الشخصية إلى الأقسام الرئيسة:

القسم الأول : الرأس
القسم الثاني : الجذع
القسم الثالث : الجزء السفلي

يتم تحديد ارتفاع كل قسم حسب ما يناسب عمر الشخصية ونوعها .

يمثل قسم 1: الرأس، قسم 2: الجذع، قسم 3: الجزء السفلي



2 رأس	ارتفاع الشخصية رأسان, نسبة الرأس إلى الجسم (1:1) لذلك نقسم هيكل الشخصية إلى جزئين: ■ الجزء الأول ارتفاعه رأس ويمثل القسم الأول وهو الرأس. ■ الجزء الثاني ارتفاعه رأس ويمثل القسمان الآخران (الجذع والأطراف السفلية). ارتفاع القسمين يختلف حسب عمر ونوع الشخصية وهيئة الشخصية ككل.
3 رؤوس	ارتفاع الشخصية 3 رؤوس ونسبة الرأس إلى الجسم (2:1) لذلك نقسم هيكل الشخصية إلى جزئين: ■ الجزء الأول ارتفاعه رأس ويمثل القسم الأول وهو الرأس. ■ الجزء الثاني ارتفاعه رأسان ويمثل القسمان الآخران (الجذع والأطراف السفلية). ارتفاع القسمين يختلف حسب عمر ونوع الشخصية وهيئة الشخصية ككل.
4 رؤوس	ارتفاع الشخصية 4 رؤس ونسبة الرأس إلى الجسم (3:1) لذلك نقسم هيكل الشخصية إلى جزئين: ■ الجزء الأول ارتفاعه رأس ويمثل القسم الأول وهو الرأس ■ الجزء الثاني ارتفاعه 3 رؤؤس ويمثل القسمان الآخران (الجذع والأطراف السفلية). ارتفاع القسمين يختلف حسب عمر ونوع الشخصية وهيئة الشخصية ككل.

أشكال الجذع في هيكل الشخصية :

اختيار شكل الجذع المناسب مع هيئة الشخصية من حيث العمر والجنس والمواصفات الجسمية لها يراعي فيها شكل الجذع :
فقد يكون شكل الجذع هندسياً ويمكن دمج وتركيب أكثر من شكل بحيث تناسب مع الجزء السفلي لهيكل الشخصية حيث أن شكل الجذع يختلف حسب نوع الشخصية ومواصفاتها :
مثلاً يختلف الذكر عن الأنثى والسمين عن النحيل .

الجذع المربع يوحي بفكرة الشخصية ككائن،
أو يمكن أن تلمح إلى التهديد، ويكون
حجم الجذع أضعاف الجزء السفلي

المبالغة في حجم شكل الجذع
يساهم في التأكيد على صفات
الشخصية، ويمكن أن تشجع
لغة التصميم المربع فكرة
الشخصية و تلمح إلى قوتها.

التأكيد على المثلثات في تصميم الجذع يمكن أن
ا ينقل بشكل لا شعوري فكره التهديد ، أو في هذه
الحالة، ربما عدم الثقة خصوصا و أن طول
الجذع مقارب لطول الجزء السفلي

يمكن للجذع ذو التصميم
الدائري المبالغ فيها أن تشعر
بالمرح وعدم التهديد، مقارنة
مع حجم الجزء السفلي

ثانياً : تفاصيل وملامح الشخصية

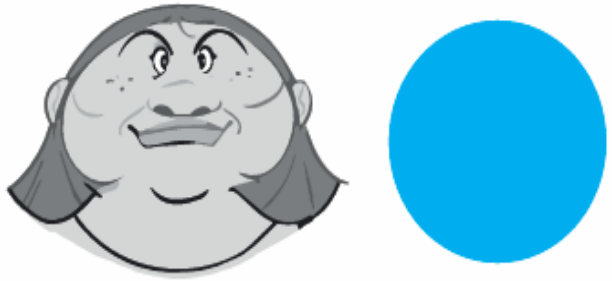
تفاصيل وملامح الشخصية

- ❑ تفاصيل الرأس ومكوناته(العينان –الأذنان - الفم – الأنف – الرقبة – الشعر)
- ❑ تعابير الوجه .
- ❑ الايماءات والمشاعر .

الشكل العام للرأس : يعكس نوع الشخصية يمكن رسم الرأس بأشكال متنوعة من حيث الشكل والزاوية ولكل شكل مدلول

هذه الشخصية تبدو مخيفة للغاية. يؤكد شكل الرأس الطويل والمثلث على الحواف الحادة التي توحي لا شعوريًا بوجود خطر. العيون أكبر بكثير مقارنة بالأنف، مما يخلق تباينًا مثيرًا للاهتمام.

تبدو هذه الشخصية ثابتة، هذا لأن الشكل الأساسي هو مربع أفقي ممدود، مما يجعل الشخصية تبدو قوية ومستقرة.



شكل الرأس هذا مستدير تمامًا وليس له حواف حادة، مما يجعل الشخصية تبدو أقل تهديدًا من نظيرتها ذات الشكل المثلث، وتبدو بمظهر السيدة اللطيفة.

مكونات الرأس

(العينان – الفم – الأنف – الرقبة) :

يبدا بناء الوجه الأساسي بالجمجمة وقاعدة الرأس عبارة عن دائرة بها خطوط تنزل على كل جانب لتشكيل الفك.

يقسم الرأس إلى أربع مناطق

وذلك برسم خط عامودي يحدد منصف الوجه ،

وآخر أفقي يحدد موقع العينين ،

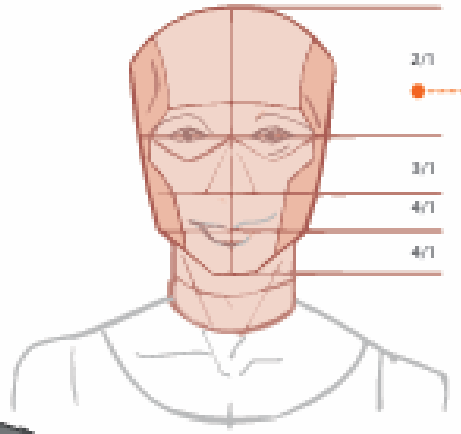
ومهمة الخطين ثابتة.

يمكن الاستفادة من أماكن الخطين لتغيير عمر الشخصية في التصميم فكلما ارتفع الخط العلوي إلى أعلى الرأس تصبح الشخصية أكبر سناً ، وعندما ينخفض تصبح أصغر سناً .

يمكنك رسم ثلاثة خطوط مستقيمة عبر الوجه لتحديد مكان العينين والأنف ، ويتم وضعها عادة في النصف السفلي من الوجه.

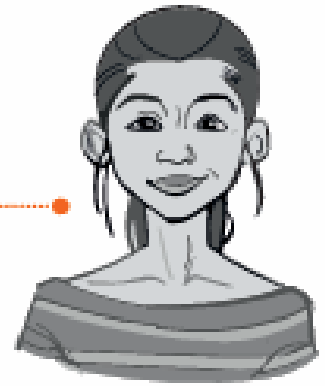
المنظر الأمامي

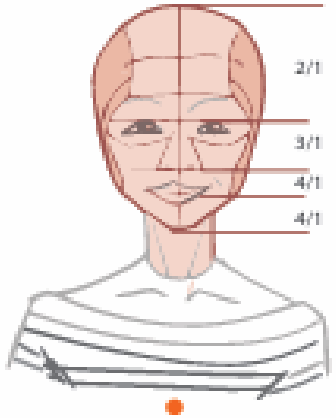
تميل الشخصية الذكورية إلى أن يكون لها وجه ذو زوايا ورقبة أكثر سمكا من الشخصية الأنثوية و بناء متماثل تقريبا.



تتشابه خطوط البناء مع خطوط الوجه الأنثوي لأن الجمجمة مبنية بنفس الطريقة. ومع ذلك ، يتم التأكيد على الميزات المختلفة

هذا المنظر الأمامي لشخصية الأنثوية لها حواف ناعمة وأشكال دائرية. مما يجعلها تبدو لطيفة.



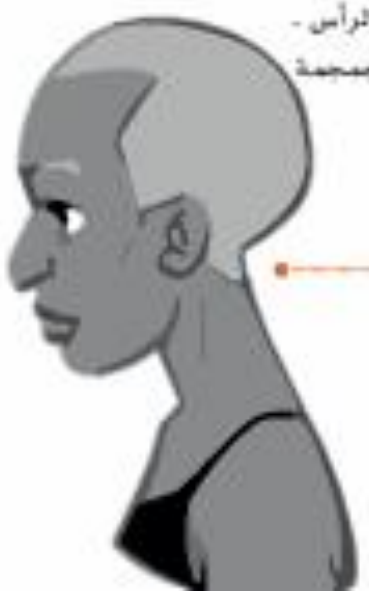


عند رسم منظر أمامي ، يتم التركيز على العينين والأنف والفم إذا لم يتم محاذاة الخط المركزي فلن يبدو الوجه صحيحا تماما.

المنظر الجانبي

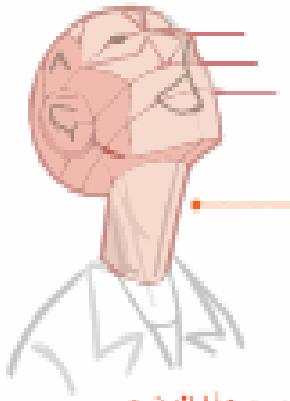
يميل الشكل الجانبي للذكور إلى أن
يكون له عظم جبين محدد بقوة.
الأنف أكثر زاويا والشفتان أرق. هذه
ليست سوى بعض السمات المشتركة
وليست قواعد يجب اتباعها بدقة.

في هذا الجانب. يتم التركيز على شكل
الأنف وحافة الحاجب والشفاه
والذقن من هذه الزاوية . يمكنك أن
ترى كيف تتراجع العينان إلى الرأس -
حيث يتم وضعهما في عمق الجمجمة



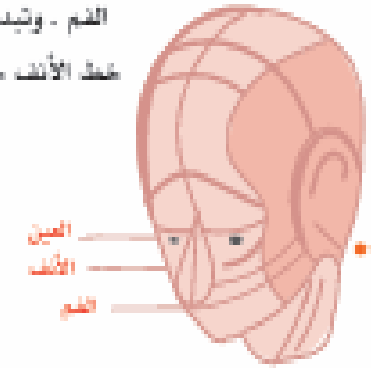
ميلان الرأس

ميلان الرأس جانبًا للأعلى أو الأسفل:



خطأ شائع عند رسم هذا الوضع هو عدم رسم الفراغ تحت الذقن أو الأنف حاول تحديد تلك المناطق بمساحات مسطحة لضمان عدم نسيانها.

عندما يميل الرأس للخلف . فكر في الأجزاء التي تتأثر بالمنظور . عادةً ما يختفي خط الشعر . بينما تصبح المساحة الموجودة أسفل الذقن والأنف أكثر وضوحا للمشاهد



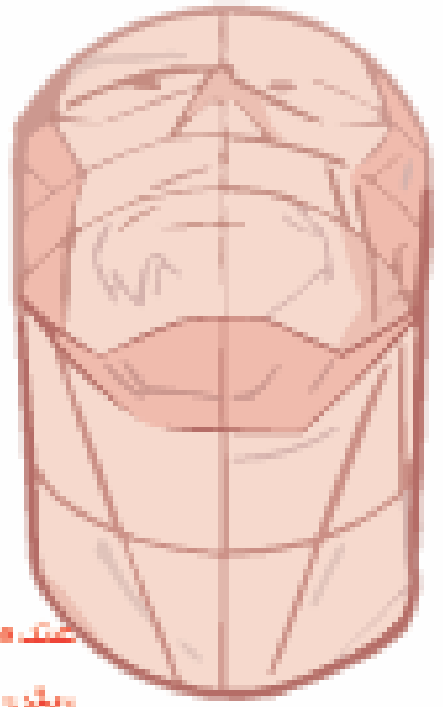
منحنى الخطوط الأفقية يشير إلى أسفل لأن العينين والأنف والفم تقع في النصف السفلي من الرأس.

عندما يميل الرأس للأمام . يصبح الجزء العلوي من الرأس هو الجزء الأبرز في الوضع . مما يؤدي إلى تداخل الأنف مع الفم . وتبدو الذقن أصغر . خط العين خط الأنف خط الفم بناء الوجه والرأس منحنى الأفقي

وزارة التعليم

النظر إلى الأعلى :

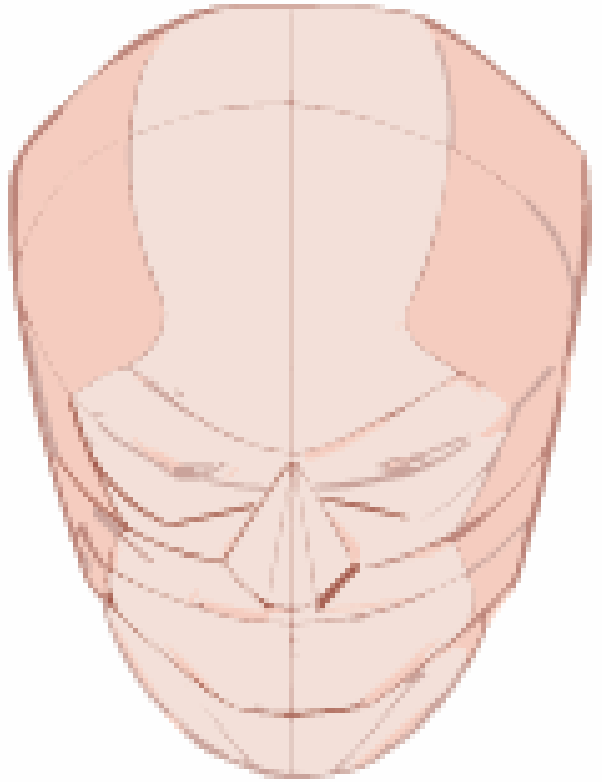
هذه النتيجة الأمامية هي رؤية صعبة للرسم .
لأننا نراها كثيراً لذا تأكد من ممارسته



عندما يميل الرأس للخلف، اقارب خطوط البناء
الأفقية من بعضها البعض، مما يؤدي إلى تقارب
ملامح الوجه أيضًا إذا كانت الزاوية شديدة
فقد يتداخل الفم مع الأنف.

النظر إلى الأسفل:

عند رسم لقطة أمامية للأسفل، قم بخفض الحاجبين بحيث يتداخلان مع الجفون اعتمادًا على مدى شدة الزاوية قد يتداخل الأنف مع الفم.



تتقاطع خطوط البناء في الجزء العلوي من الرأس، ويتم دفع هذا الجزء للأمام في هذه الزاوية، بحيث يتم دفع كل شيء آخر للخلف، ليبدو أصغر.

تعابير الوجه .

في هذا الجزء سيتم التركيز على التعابير الأساسية التي ستقدم توضيحاً لكيفية عمل الملامح الأساسية والثانوية في الوجه .

الملامح الأساسية	الملامح الثانوية
هي الجزء التعبيري الأساسي في الوجه وتشمل العينان والمساحة المحيطة بها والعضلات والحاجبين والفم ويشمل الشفتين والعضلات المحيطة بها .	التي تحتوي على نسبة عضلات أقل ومن ثم تكون أقل تعبيراً ولكنها تتفاعل مع الملامح الأساسية وتشمل الذقن والأنف والجبهة .

مثال لملامح امرأة بتعابير طبيعية

مثال لملامح رجل بتعابير طبيعية

الإيماءات والمشاعر

للوجوه حالات تعبير تعكس الحالة النفسية مثل :

الفرح ، الحزن ، الدهشة ، الغضب

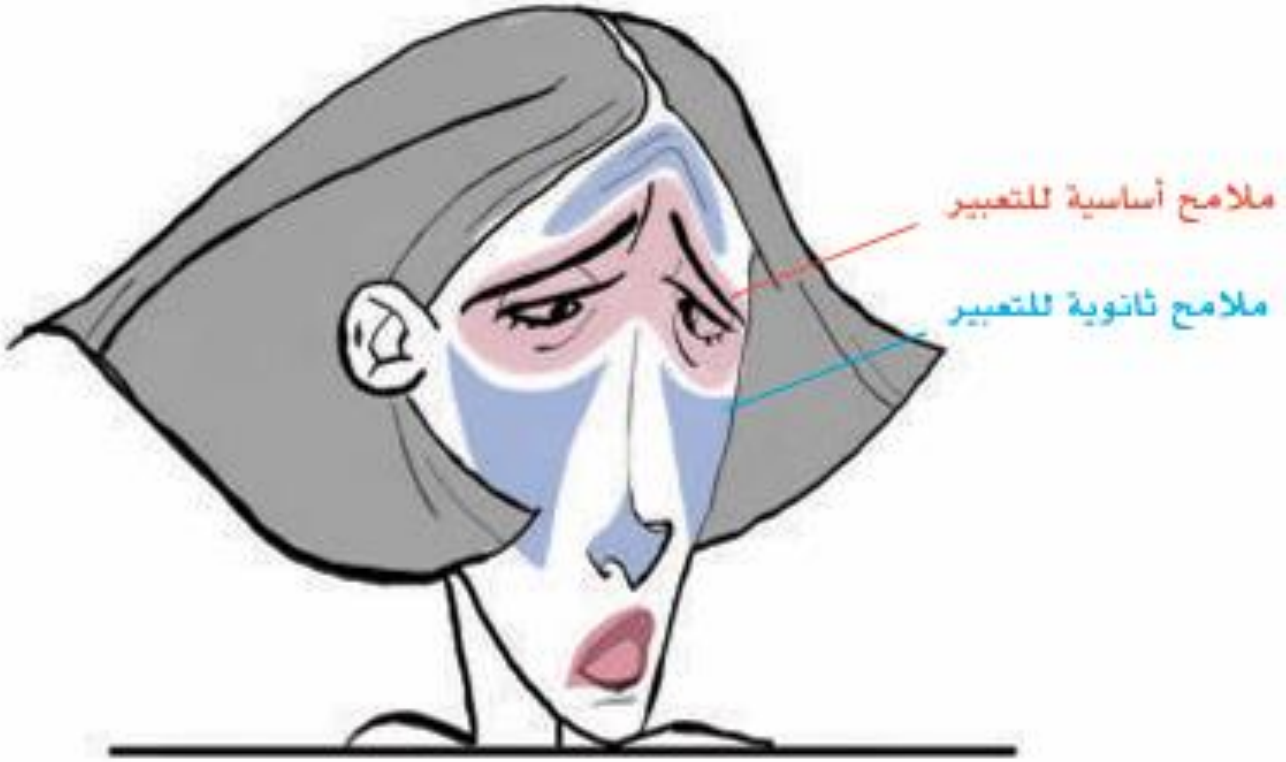
تعتمد على الأعين والفم والحاجبان مثلاً:

- الفرحان : الابتسامة الواضحة ،الوجه كله مرفوع ، والحاجبان مرفوعان أيضاً.
- الحزين : العبوس الطويل ، الحاجبان مرفوعان وميلان إلى الداخل .
- المندهش : حاجبان مرفوعان ، وعيون أصغر ، وفم بيضاوي الشكل.
- الغاضب : من السمات الرئيسة له الحاجبان اللذان يضغطان للأسفل .

سعادة

الفرحان : الابتسامة الواضحة ،الوجه كله مرفوع ، والحاجبان مرفوعان أيضاً.

حزن



الحزين : العبوس الطويل ، الحاجبان مرفوعان وميلان إلى الداخل .

المندهش : حاجبان مرفوعان ، وعيون أصغر ، وفم بيضاوي الشكل.

غضب

الغاضب : من السمات الرئيسة له الحاجبان اللذان يضغطان للأسفل .

تقويم ختامي

تقسيم هيكل الشخصية إلى الأقسام الرئيسة

القسم الأول : الرأس

القسم الثاني : الجذع

القسم الثالث : لجزء السفلي