

2. Культура і мистецтво

Ільчук Т. С. – магістр I курсу факультету культури та мистецтв СНУ імені Лесі Українки;

Берlach О. П. – к. арх., доцент кафедри образотворчого мистецтва СНУ імені Лесі Українки

Художньо-технологічні особливості створення авторської векторної анімації

Постановка проблеми. Сучасне екранне середовище, що оточує людину, представляє складний інформаційний простір, наповнений візуальними образами, які не завжди є художніми. Художньо і технологічно досконалі персонажі мультфільмів мають великий вплив на емоційно-психологічний стан і здоров'я людини. Зовнішня привабливість (харизматичність) персонажів анімації мусить поєднуватися із навчально-пізнавальним призначенням мультфільму, глибиною та креативністю ідеї, сценарію.

Проблематика якості анімаційних образів, на нашу думку, лежить у мистецькій площині, адже художня образність мультфільму є вагомим складником мультиплікаційного кіно.

Мета дослідження: дослідити художньо-технологічні особливості створення авторської векторної анімації.

Результати дослідження. Анімація є екранним синтетичним мистецтвом, яке поєднує у собі можливості впливу на глядача через актуальну ідею, художньо-досконалу візуальну подачу, озвучення. Вирішення завдань такого роду стає можливим шляхом комплексного вивчення художником технологій даного мистецтва, постійного творчого пошуку та експериментів із створення анімації. Анімація активно впроваджується в ігрове кіно, рекламу. Трансформується її художня мова, активно реалізуються нові технічні можливості. У цьому контексті особливої актуальності набуває проблема оволодіння

аніматорами-початківцями, які прагнуть створювати авторські мультфільми, художньо-технологічними основами векторної анімації, що дає широкі науково обґрунтовані можливості у реалізації креативних ідей. Серед різноманіття анімаційних технологій векторна анімація посідає чільне місце у мультимедійному дизайні, адже має ряд переваг.

Одним із популярних видів кіномистецтва є анімація (з латин. *anima* – душа і похідного фр. *animation* – оживлення), мультиплікація (з латин. *multiplicatio* – розмноження, збільшення, зростання) [2, 6].

Анімація ґрунтується на принципі діяльності зорових аналізаторів – інертності зорового сприйняття. Для плавного відтворення анімації необхідна швидкість, що забезпечує зміну частоти кадрів не менше 10 за секунду. Для комп'ютерної анімації частота зміни кадрів за секунду екранного часу складає 10–16, для кінематографії – 24. Більша кількість кадрів дозволяє домогтися плавних рухів персонажів і появи об'єктів у зображенні в різні моменти часу. У комп'ютерній анімації на перший план виходить розмір файла, у якому зберігаються зображення.

Векторна анімація – різновид мистецтва двовимірної комп'ютерної анімації [1, 5], виконаної в програмі, призначеної для роботи з векторними зображеннями – ілюстраціями (в нашому випадку це *Anime Studio Pro 9.5*).

У векторній графіці базовим елементом технології побудови зображення є лінія, яка описується математично як єдиний об'єкт, тому обсяг даних для відображення об'єкта засобами векторної графіки суттєво менший, ніж у растровій графіці, де елементом побудови зображення є точка (піксель). Лінія характеризується формою, товщиною, кольором, типом. Замкнуті лінії мають властивість заповнення простору, що ними охоплюються, іншими об'єктами або кольором (створюється форма). Найпростішими векторними лініями є пряма, відрізок, криві, криві Безьє (засновані на використанні пари дотичних, проведених до відрізка лінії в її кінцях, кути нахилу і довжина яких впливають на форму лінії).

У мультимедійному дизайні векторна анімація дає широкий спектр можливостей для творчості, у тому числі масштабування персонажів, предметів середовища, стискання в два, три рази без втрати якості. Це ефективна технологія, яка дозволяє створювати файли відносно невеликих розмірів навіть під час роботи зі складними зображеннями [2, 56].

Висновок. Ми вважаємо, що векторна анімація як технологія є дієвою лише у поєднанні з технологією класичної анімації, а також растровою графікою. Мистецька векторна анімація має продуманий авторський сюжет, сценарій, персонажі детально промальовані та змодельовані в різних ракурсах, їм притаманні емоційність та характер, передбачає велику кількість замальовок та ескізів, використовує принципи Уолта Діснея, закони та прийоми композиції, геометричні примітиви виконують функції художніх засобів (зміна товщини контурів, використання прозорості, тіней, законів перспективи, плановість). Технологію анімації з точки зору інформатики розглядають дуже спрощено, опираючись лише на процес її створення, проте досить примітивно: 1) розміщення об'єктів у заданих точках екрана; 2) відображення об'єктів упродовж визначеного проміжку часу; 3) знищення об'єктів. Ні про яке мистецтво тут і не йдеться – це технічне ремесло.

Саме тому, ми розглядаємо векторну технологію анімації як частину інструментарію анімаційного мистецтва. На нашу думку, вона є складовою мультимедійного дизайну, який у першу чергу ґрунтується на мистецтві, а інформаційні технології та програми лише полегшують працю художнику-аніматору, розширюють можливості творчої самореалізації.

Список літератури

1. Зеньковский В. А. Anime Studio Pro 5.6/6.0. Создание анимационных фильмов на примерах. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2010, 592 с.
2. Сухорукова Л. А. Види і класифікація технологічних засобів створення мультимедійного продукту. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті: зб. наук. пр.* Харків: Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв, 2012. Вип. 3. С. 142–146.