

id=d1de82e1-fce9-4f45-9541-79d83e888155&storyid=ba51d0a0-fff2-444e-88d3-5843b04bef5e

5. Ядерний туризм. URL: https://pidru4niki.com/1048030443594/turizm/yaderniy_turizm

Маркевич О. О. – студент I курсу
факультету культури і мистецтв

ВНУ імені Лесі Українки;

Берlach О. П. – к. архітект., доцент кафедри
образотворчого мистецтва

ВНУ імені Лесі Українки

До питання вивчення та історії розвитку векторної анімації

Постановка проблеми. Важливо з'ясувати історію появи комп'ютерної анімації (векторної у тому числі), а також тематичну спрямованість досліджень науковців. Поява та розвиток мистецтва анімації пов'язані з винайденням фотоапарата, кінематографа, целулоїда, пізніше – комп'ютера. Історія анімаційного мистецтва, а також технології класичної анімації описано у працях багатьох науковців, зокрема: П. Блера, Н. Беркової, С. Асеніна, І. Ваню, М. Сітцевої, Б. Крижанівського, А. Колодка, О. Шупик, О. Лагутенко.

Мистецтво комп'ютерної анімації досліджували у своїх працях М. Саймон, Л. Іволга, Н. Кривуля, К. Разлогов, М. Безрідний, О. Мадан, Н. Склярєнко, О. Орлов, Л. Сухорукова. У своїх працях вони описують технологію та основні закономірності створення комп'ютерної анімації. Питання створення художнього образу та його впливу на глядачів аналізують З. Алфьорова, М. Мурашко та ін. Психологічні аспекти анімації розкрито в дослідженнях Є. Сивоконя, М. Сітцевої, Б. Крижанівського та ін.

Проте, питання взаємодії художньої творчості та комп'ютерних технологій залишається малодослідженою ділянкою мистецтвознавства, актуальним є питання створення авторської анімації учнівською молоддю.

Мета дослідження – з'ясувати історію виникнення та розвитку мистецтва комп'ютерної двовимірної анімації, зокрема векторної.

Результати дослідження. Історія комп'ютерної анімації тісно пов'язана з появою і розвитком спеціалізованих графічних програмних пакетів. Першим кроком у технології візуальних ефектів була

створена в 1961 р. Іваном Сазерлендом система Sketchpad, яка започаткувала еру комп'ютерної графіки. У цій системі за допомогою світлового пера аніматори створювали малюнки безпосередньо на екрані монітора. У 1986 р. фірма AT&T випустила перший пакет для роботи з анімацією на персональних комп'ютерах (TOPAS). У 1990 р. фірма AutoDesk розпочала продаж продукту 3D Studio. У 1997 р. компанія Macromedia придбала у компанії FutureWare невелику графічну програму для веб, із якої була започаткована нині загально відома програма комп'ютерної анімації Adobe Flash. У 1998 р. розпочався випуск додатка Maya [2].

Першу українську мистецьку анімацію «Малює ЕОМ. Азбучна істина» із вставками комп'ютерної графіки виготовили студенти на кіностудії Харківського політехнічного інституту у 1975 р. [1].

В Україні комп'ютерна векторна анімація набула поширення наприкінці 1990-х років («Україмафільм», студія «Борисфен-С»). Художники-аніматори «Україмафільму» для створення мультфільмів використовували останні розробки в технології комп'ютерної анімації. Комп'ютер став необхідним інструментом, який замінив технологію целулоїдної перекладки, спростив покадрову класичну технологію, розширив технологічний спектр (векторна, флеш, 3D, стоп-моушен, ключових кадрів та ін.), урізноманітнив і певною мірою спростив деякі етапи створення мультфільму.

Із 1991 р. в Україні стрімко відбувалася комп'ютеризації анімаційних студій. Прикладом успішної студії є «Animagrad» (Київ), «Арт-відео» (Львів), «Бабич дизайн» (Київ), «Панама Прі» (Київ) [1].

У 2000-х роках студії почали випускати серійні анімаційні фільми, що сприяло їх розвитку (перший українським онлайн векторний анімаційний серіал «Сім'я Грищенків» 2003–2004, режисер: С. Коваль, А. Сахалтуєв).

У 2012–2013 рр. українська анімація розвивається у технології 3D («Ескімоска», студія ім. А. А. Ханжонкова, «Казкова Русь», студія «Animagrad» «Микита Кожум'яка і вогненна квітка», студія «Панама Гран Прі», «Пригоди kota Викрутаса», «Казковий патруль», «Легенди України», «Духовне намисто», «Історія України в постатях», студія «Арт-відео» (Львів)).

На думку Л. В. Іволги, на сьогодні рівень українських анімаційних проєктів програє (якістю та естетичним рівнем) сучасним світовим тенденціям розвитку цього виду мистецтва. Проблема полягає у відсутності фінансування та масовізації культури. Ці фактори нега-

тивно позначилися на створенні анімаційними студіями креативної авторської анімації [1].

Українська анімація має приклади вдалого використання художньо-технічного інструментарію векторної технології, зокрема «Пригоди Котигорошка та його друзів» (Україмафільм, 2014), «Лежень» (Україмафільм, 2013), перший повнометражний векторний мультфільм «Бабай» (Україмафільм, 2015, реж. М. Медвідь), «О, Парі!» (2010, реж. О. Шмигун), «Дідочок задумав женитися» (2013), «Птахи» (2013, реж. І. Смірнова), «Маленький великий пес» (Україмафільм, 2008), «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» (Animagrad) (Київ), 2018), у яких присутні художні прийоми діснеївської школи (фактурність, пластика персонажів), цікавий сюжет, харизматичні герої.

У Волинській області розвиток анімації перебуває на початковому етапі. Це ми з'ясували під час екскурсії до анімаційної студії «Імаго» (м. Луцьк).

Висновок. Незважаючи на широкі можливості комп'ютерної анімації, технічні засоби не можуть знівелювати художність її засобів, залишаючи векторні мультфільми авторським шедевром. Українські науковці вважають, що необхідно розширювати художньо-образну мову анімації.

Джерела та література

1. Іволга Л. В. Історично-культурні передумови розвитку української анімації та естетичні критерії художнього пошуку. Київ: Комп'ютерпрес, 2014. 88 с.
2. Сухорукова Л. А. Види і класифікація технологічних засобів створення мультимедійного продукту. Харків, 2012. Вип. 3. С. 142–146.

Пилипчук А. М. – студентка II курсу історичного факультету ВНУ імені Лесі Українки;
Дмитренко А. А. – к. іст. н., доцентка кафедри музеєзнавства пам'яткознавства та інформаційно-аналітичної діяльності ВНУ імені Лесі Українки

Весільний туризм як вид культурного туризму

Постановка проблеми. Туристична індустрія у світі розвивається шаленими темпами, що сприяє появі нових видів туризму.