**РЕФЕРАТ**

**Петракевич Карина Сергеевна**

**«СТАНОВЛЕНИЕ АНИМАЦИИ КАК ЖАНРА ИСКУССТВА»**

 **Ключевые слова**: анимация, мультипликация, покадровая анимация, компьютерная графика, программное обеспечение, двухмерная анимация, , трехмерная анимация, анимационные технология.

 **Актуальность**: В современной культуре анимация занимает важное место и влияет на развитие других экранных искусств. Анимация предлагает своим создателям множество возможностей в экспериментах, связанных с поиском новых художественных образов, созданием новых и изучением комбинации различных техник с использованием новейших достижений. С ростом числа анимационных фильмов, которые можно взять напрокат, доступность анимационных видео в сети интернета и на телевидении, растущая стоимость мировых сборов свидетельствует о признании анимации и ее важности в медиапространстве. Вопросы о принципах использования анимации и анимационных технологий в различных формах экранном искусстве недостаточно изучены, что свидетельствует об актуальности предмета исследования.

 **Цель исследования**: выявить специфические особенности анимации как форма экранного искусства.

 **Объект исследования**: полнометражные и короткометражные анимационные произведения, анимационные сериалы, музыкальные анимационные клипы.

 **Предмет исследования**: специфика традиционной и цифровой анимации как форма экранного искусства.

 **Методы исследования**: анализ и синтез, дедукция и индукция, аналогия и сходство; историко-сравнительный, ретроспективный.

 **Выводы и рекомендации**: пространство анимационного фильма исполняет две главные функции: создание виртуальной среды для разработки сюжета, которая служит испытательной средой для взаимодействия персонажей между собой, и независимый способ создания анимированных художественных образов и и средств эмоционального воздействия на зрителя.

 **Структура работы**: Работа состоит из введения, четырёх глав, заключения, списка использованной литературы. Общий объём работы составляет 60 страниц.

**РЕФЕРАТ**

**Петракевіч Карына Сяргееўна**

**«ФАРМАВАННЕ АНІМАЦЫІ ЯК ЖАНРАУ МАСТАЦТВА»**

**Ключавыя словы**: анімацыя, мультыплікацыя, покадровая анімацыя, камп'ютэрная графіка, праграмнае забеспячэнне, двухмерная анімацыя,, трохмерная анімацыя, анімацыйныя тэхналогія.

**Актуальнасць**: У сучаснай культуры анімацыя займае важнае месца і ўплывае на развіццё іншых экранных мастацтваў. Анімацыя прапануе сваім стваральнікам мноства магчымасцяў у эксперыментах, звязаных з пошукам новых мастацкіх вобразаў, стварэннем новых і вывучэннем камбінацыі розных тэхнік з выкарыстаннем найноўшых дасягненняў. З ростам ліку анімацыйных фільмаў, якія можна ўзяць напракат, даступнасць анімацыйных відэа ў сеткі інтэрнэту і на тэлебачанні, расце кошт сусветных збораў сведчыць аб прызнанні анімацыі і яе важнасці ў медыяпрасторы. Пытанні аб прынцыпах выкарыстання анімацыі і анімацыйных тэхналогій у розных формах экранным мастацтве недастаткова вывучаны, што сведчыць аб актуальнасці прадмета даследавання.

**Мэта даследавання**: выявіць спецыфічныя асаблівасці анімацыі як форма экраннага мастацтва.

**Аб'ект даследавання**: поўнаметражныя і кароткаметражныя анімацыйныя творы, анімацыйныя серыялы, музычныя анімацыйныя кліпы.

**Прадмет даследавання**: спецыфіка традыцыйнай і лічбавай анімацыі як форма экраннага мастацтва.

**Метады даследавання**: аналіз і сінтэз, дэдукцыя і індукцыя, аналогія і падабенства; гісторыка-параўнальны, рэтраспектыўны.

**Высновы і рэкамендацыі**: прастора анімацыйнага фільма выконвае дзве галоўныя функцыі: стварэнне віртуальнага асяроддзя для распрацоўкі сюжэту, якая служыць выпрабавальнай асяроддзем для ўзаемадзеяння персанажаў паміж сабой, і незалежны спосаб стварэння анімаваных мастацкіх вобразаў і і сродкаў эмацыйнага ўздзеяння на гледача.

**Структура працы**: Праца складаецца з ўвядзення, чатырох кіраўнікоў, заключэння, спісу выкарыстанай літаратуры, прыкладання. Агульны аб'ём працы складае 60 старонак.

**ABSTRACT**

**Karina Petrakevich Sergeeuna**

**“BECOMING ANIMATION AS A GENRE OF ARTS”**

**Keywords**: animation, stop motion animation, computer graphics, software, two-dimensional animation,, three-dimensional animation, animation technology.

**Relevance**: The relevance of the research topic. In modern culture, animation occupies an important place and influences the development of other screen arts. Animation offers its creators many opportunities in experiments related to the search for new artistic images, the creation of new ones and the study of a combination of various techniques using the latest achievements. With the increase in the number of animated films that can be rented, the availability of animated videos on the Internet and on television, the increasing cost of world fees indicates the recognition of animation and its importance in the media. Questions about the principles of using animation and animation technologies in various forms of screen art are not well understood, which indicates the relevance of the subject of study.

**Objective**: to identify the specific features of animation as a form of screen art.

 **Object of study**: full-length and short animated works, animated series, musical animated clips.

 **Subject of research**: the specifics of traditional and digital animation as a form of screen art.

 **Research methods**: analysis and synthesis, deduction and induction, analogy and similarity; historical and comparative, retrospective.

**Conclusions and recommendations**: the space of an animated film performs two main functions: creating a virtual environment for plot development, which serves as a test environment for the characters to interact with each other, and an independent way to create animated artistic images and means of emotional impact on the viewer.

 **The structure of the work**: The work consists of introduction, four chapters, conclusion, list of references, applications. The total amount of work is 60 pages.