

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В АНИМАЦИИ

MODERN RENDS IN ANIMATION

Е. А. ЖЕВНОВ

E. ZHEVNOV

Гродненский государственный университет имени Янки Купала

Гродно, Беларусь

Grodno State University named after Yanka Kupala

Grodno, Belarus

e-mail: ikto@tut.by

В статье описываются современные тенденции в анимации, эволюция анимации от традиционной к цифровой, технические аспекты и важность анимационного программного обеспечения, будущее анимации.

Ключевые слова: традиционная анимация; 2D и 3D анимация; дизайн; программное обеспечение.

The article describes current trends in animation, the evolution of animation from traditional to digital, technical aspects and the importance of animation software, the future of animation.

Keywords: traditional animation; 2D and 3D animation; design; software.

Анимация – это уникальный вид искусства, который предполагает создание движущихся изображений с помощью последовательности рисунков или сгенерированных компьютером изображений. В отличие от других видов изобразительного искусства, анимация оживляет статичные изображения, придавая им движение и индивидуальность. В последние годы анимация стала популярным средством развлечения, образования и коммуникации, поскольку развитие технологий позволяет создавать более сложные и реалистичные анимации.

Одной из определяющих характеристик анимации является ее способность передавать сложные идеи и эмоции посредством визуального повествования. Создавая динамичных персонажей и окружающую среду, аниматоры могут вовлечь аудиторию в процесс, который невозможен при использовании статичных изображений или текста. Анимация может быть использована для передачи юмора, дра-

мы и даже социальных комментариев, что делает её универсальным и мощным видом искусства.

Еще один важный аспект анимации – это технические навыки, необходимые для её создания. Аниматоры должны уметь рисовать, писать или использовать компьютерные программы для создания изображений, которые точно передают движения и эмоции. Они также должны иметь глубокое понимание сюжета и темпа, поскольку синхронность анимации имеет решающее значение для ее успеха.

В анимации используется множество различных стилей и техник, каждая из которых имеет свою уникальную эстетическую и художественную ценность. Например, традиционная анимация предполагает рисование каждого кадра вручную, в то время как компьютерная анимация позволяет создавать более сложные и детализированные изображения. *Stop-motion* анимации предполагает манипулирование физическими объектами и *покадровую съёмку* для создания иллюзии движения.

Традиционная анимация, также известная как анимация, нарисованная от руки, – это техника, при которой отдельные рисунки, называемые кадрами, рисуются от руки и фотографируются один за другим для создания иллюзии движения. Эта техника использовалась в анимации с начала 1900-х годов и была доминирующей формой анимации до появления компьютерной анимации.

Процесс традиционной анимации начинается с создания раскадровки и эскизов персонажей. После создания сюжета и персонажей аниматоры создают грубую версию анимации, называемую «пробой карандаша» [1, с. 178], которая используется для отработки движений и синхронизации персонажей.

Затем аниматоры создают окончательные версии рисунков на листах бумаги, используя различные материалы, такие как графитные карандаши, цветные карандаши и чернила. Затем каждый рисунок фотографируется на прозрачные целлулоидные листы, которые с обратной стороны окрашиваются в соответствующие цвета.

Наконец, ролики наслаиваются друг на друга и последовательно фотографируются, создавая иллюзию движения. Затем полученные кадры можно отредактировать, добавить звук и музыку, и окончательный вариант анимации готов.

Традиционная анимация требует большого количества навыков, времени и усилий для создания, но она имеет уникальный вид и ощу-

щение, которые многие люди по-прежнему ценят. Хотя компьютерная анимация в значительной степени заменила традиционную анимацию в индустрии развлечений, традиционная анимация по-прежнему используется в некоторых видах анимации, таких как независимые фильмы и телевизионная реклама.

С момента своего появления в начале XX века анимация прошла долгий путь, постоянно разрабатываются новые технологии и приёмы. От художественных фильмов до телевизионных шоу и видеоигр - анимация стала неотъемлемой частью нашей культуры развлечений, и её значение как особого вида искусства продолжает расти. Поскольку аниматоры продолжают расширять границы возможного, в ближайшие годы мы можем ожидать появления еще более потрясающих и инновационных анимационных работ.

Существует несколько современных тенденций в анимации, появившихся в последние годы. Вот некоторые из наиболее заметных:

1. *3D-анимация*: 3D-анимация становится все более популярной в последние годы благодаря технологическому прогрессу. Этот вид анимации позволяет создавать более реалистичную и детализированную графику, что улучшает общее впечатление от просмотра.
2. *Аниме*: Аниме – это японский стиль анимации, который завоевал большую популярность во всем мире. Многие современные анимационные шоу и фильмы были созданы под влиянием аниме и имеют схожие стилистические элементы, такие как преувеличенные выражения и драматические ракурсы камеры.
3. *Цифровое потоковое вещание*: Рост цифровых потоковых платформ, таких как *Netflix* и *Hulu*, создал спрос на новый анимационный контент. Это привело к росту производства оригинальных анимационных шоу и фильмов.
4. *Многообразие и представительство*: Наблюдается растущая тенденция к более разнообразному и инклюзивному представлению в анимационных СМИ. Это включает в себя показ персонажей разных рас, этнических групп, полов и сексуальной ориентации.
5. *Короткометражная анимация*: В последние годы все более популярной становится короткометражная анимация, такая как веб-сериалы и анимационные шорты. Эти форматы позволяют больше экспериментов и творчества, а также более доступны для зрителей.

6. *Гибридная анимация*: Гибридная анимация – это сочетание различных анимационных техник, таких как 2D и 3D анимация или живое действие и анимация. Такой подход позволяет создавать уникальные визуальные стили и возможности для повествования.

В целом, эти современные тенденции в анимации отражают растущее внимание к инновациям, инклюзивности и доступности в отрасли. Многие аспекты анимации требуют технических навыков, но одним из важнейших аспектов, который в значительной степени зависит от технических знаний, является сам процесс анимации, который включает в себя создание движения и оживление персонажей и объектов на экране.

Чтобы достичь этого, аниматоры должны хорошо разбираться в различных технических навыках, включая:

1. *Анимационное программное обеспечение*. Аниматоры должны владеть навыками использования анимационных программ, таких как *Adobe Animate*, *Toon Boom Harmony*, *Maya* или *Blender* для создания цифровых активов и работы с ними.
2. *3D-моделирование*. Создание трехмерных моделей персонажей, объектов и окружения – еще один важный технический навык для 3D-анимации.
3. *Риггинг*. Риггинг – это процесс создания цифрового скелета персонажа или объекта, позволяющий аниматорам легко манипулировать им.
4. *Моушн-графика*. Моушн-графика – это искусство создания анимированной графики, типографики и других визуальных элементов для видео, фильмов и других средств массовой информации.
5. *Композитинг*. Композитинг включает в себя объединение различных элементов, таких как кадры живого действия, 3D-анимация и визуальные эффекты, для создания окончательного составного изображения.
6. *Программирование*. Знание языков программирования, таких как *Python* или *Java*, полезно для создания инструментов и сценариев для автоматизации повторяющихся задач и оптимизации рабочих процессов.

В целом, технические навыки имеют решающее значение для процесса анимации, и хорошее понимание инструментов и методов, используемых в отрасли, может помочь аниматорам создавать более качественные и увлекательные анимации.

Существует множество вариантов анимационного программного обеспечения для различных целей, таких как 2D-анимация, 3D-анимация, мультипликация и многое другое. Вот некоторые популярные варианты анимационного программного обеспечения:

1. *Adobe Animate*. Программа 2D-анимации для создания интерактивных анимаций и мультимедийного контента.
2. *Toon Boom Harmony*. Программа 2D-анимации для создания анимации профессионального уровня, используемой на телевидении и в кино.
3. *Blender*. Бесплатное программное обеспечение с открытым исходным кодом для 3D-анимации с широким набором функций, включая моделирование, риггинг, анимацию и многое другое.
4. *Maya*. Программное обеспечение для 3D-анимации, используемое в кино, телевидении и разработке видеоигр для создания высококачественных 3D-моделей, анимации и спецэффектов.
5. *Stop Motion Studio*. Программное обеспечение для создания анимационных фильмов, телевизионных шоу и рекламы.
6. *Dragonframe*. Программное обеспечение для анимации, разработанное для профессиональных аниматоров, которое позволяет точно контролировать движение камеры, освещение и анимацию.
7. *Moho* (ранее *Anime Studio*). Программа для создания 2D-анимации, позволяющая создавать векторные анимации.

Это лишь несколько примеров, и существует множество других вариантов анимационного программного обеспечения в зависимости от ваших потребностей и бюджета.

Будущее анимации, вероятно, будет определяться различными технологическими достижениями и культурными тенденциями. Вот некоторые возможные направления, по которым может пойти анимация:

1. *Виртуальная реальность*. Поскольку технология виртуальной реальности продолжает развиваться, мы, вероятно, увидим больше анимационного контента, созданного специально для VR. Это может включать в себя все: от погружающейся 3D-среды до интерактивных анимированных историй.
2. *Реалистичная анимация*. С развитием машинного обучения и искусственного интеллекта становится все проще создавать реалистичные анимационные персонажи и окружение. По мере совершен-

ствования этой технологии мы можем увидеть более реалистичную анимацию в фильмах, телевизионных шоу и видеоиграх.

3. *Дополненная реальность*. Подобно VR, технология дополненной реальности может быть использована для создания анимированного контента, взаимодействующего с реальным миром. Например, анимированные персонажи могут взаимодействовать с реальными объектами и людьми.
4. *Социальные медиа*. Платформы социальных сетей, такие как *TikTok* и *Instagram*, стали популярными местами для короткометражного анимационного контента. Поскольку эти платформы продолжают развиваться, мы можем увидеть больше аниматоров, создающих контент специально для социальных сетей.
5. *Многообразие и инклюзивность*. В прошлом индустрия анимации подвергалась критике за отсутствие разнообразия и инклюзивности. По мере того, как общество все больше осознает эти проблемы, мы можем увидеть больше анимационного контента, отражающего более широкий спектр голосов и опыта.

В целом, будущее анимации, скорее всего, будет определяться сочетанием новых технологий, меняющихся культурных установок и творчества самих аниматоров.

Анимация – это универсальный и актуальный предмет, который играет важную роль в различных отраслях, и его значение в будущем будет только расти по мере развития технологий и средств массовой информации.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКАЯ ССЫЛКИ

1. Уильямс Р. Набор для выживания аниматора. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр, М. : Эксмо, 2022.