



УДК 7.05:766

## СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ АНІМАЦІЙНОЇ ГРАФІКИ

Студ. В.О. Абдураїмова, гр. БДф2-15  
Науковий керівник доц. О.С. Васильєва  
Київський національний університет технологій та дизайну

**Мета і завдання.** Дослідження основних тенденцій сучасної анімаційної графіки. Визначення основних ефектів, що використовуються в сучасній motion-графіці.

**Об'єкт та предмет дослідження.** Об'єктом дослідження є сучасні методи проектування в motion-дизайні. Предметом дослідження є сучасні методи та прийоми, що використовуються при створенні продуктів motion-дизайну та їх графічна подача.

**Методи та засоби дослідження.** В основу дослідження анімаційної графіки покладен метод структурного аналізу, що дозволяє досліджувати анімаційний фільм як ціле – систему та ту, що складається з організованих за певними правилами і законами елементів.

**Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів.** Анімація сьогодні має зв'язок з різними видами мистецтва, філософсько-естетичними системами і технічними засобами. Її художня природа поєднує в собі різні системи, види і жанри мистецтва. Різноманіття форм проявів, яскраво виражене в образній тканині фільмів, дозволяє проаналізувати тенденції авторської анімації в історико-культурному і філософсько-естетичному контексті. Актуальність теми роботи пов'язана з необхідністю вивчення процесів розвитку анімації, співвіднесенням її з іншими типами дискурсу соціокультурного простору, всередині якого вони створювалися, а також і з сучасними практиками культури.

Тому значення отриманих всіх цих результатів, має дуже велике значення в нашому житті. Анімація набуває подальшого розвитку, з'являються нові тенденції і нові технології, які тільки сприяють поліпшенню якості і актуальності анімації.

**Результати дослідження.** Проведений аналіз сучасних тенденцій анімаційної графіки, що застосовується в сучасній продуктах motion-дизайну дозволив визначити наступні напрями:

**Змішання 2D і 3D-графіки** При постійному змішуванні стилів в рухомій графіці важко сказати, де закінчуються 2D і починається 3D. У більшості випадків ми можемо спостерігати прості 2D-оверлеї, коли плоский текст або графіка накладаються на 3D-об'єкти, живу дію або кадри. Використання такої техніки варіюється і в фільмах, моделювання та анімації логотипу до інженерної анімації і архітектурних рендерингах. Він дозволяє легко демонструвати різні ідеї і складні концепції з більш реалістичним зображеннями, які можна розглядати під будь-яким кутом.

**Безшовні переходи.** Ця тенденція не нова, але вона постійно зростає в популярності і, як вважається, в повній мірі задіюється в графіці руху сьогодні. Дехто вважає, що плавний переходи роблять процес анімації більш складним і трудомістким. І вони в якійсь мірі мають рацію. Але не можна заперечувати і недооцінювати елегантність і цінність графіки плавного руху.

Повертаючись до основ, безшовні переходи виключають видимі стрибки або перерви між сценами, які вільно сліднують один за одним. Цільові клієнти отримують чарівну розповідь про вашу ідею, продукт або послугу.

**Рідкий рух** Здається, що гасло для цієї гарячої тенденції в рухомій графіці «Чим більше рідший рух, тим краще!». After Effects починають плавні переходи між сценами або зображеннями, які приносять рух рідини на абсолютно новий рівень і забезпечують її популярність в рекламному світі. Ця свіжа альтернатива може стати рішенням для людей, які хочуть перейти від ідеальних геометричних фігур, прямих ліній і кругових переходів, щоб спробувати щось сучасне. Скручування, вигини і бризки, абстрактні мазки і краплі, розтягнуті і закручені кінцівки. Вся це дія не тільки забезпечує переміщення рідини від одного візуального об'єкта до іншого, а й спонукає наш розум аналізувати в динамічному режимі подану інформацію.

**Зерно і шум.** Ще одна тенденція в списку, яка знайде своїх шанувальників в 2018 році. Майже кожен дизайнер знайомий з цим в After Effects. Зерно зазвичай застосовується для стилізації візуальних зображень (рис.1), що імітують шум камери. Шум, в свою чергу, зазвичай додається для утиліти і візуально спотворює анімацію. Вони допомагають в налаштуванні правильного настрою або поєднують графічні елементи, допомагаючи розповісти більш яскраву історію про вас, ваш бренд і ваших цілях. Тільки показуючи щось нове і унікальне, можна привернути увагу і утримати глядачів.

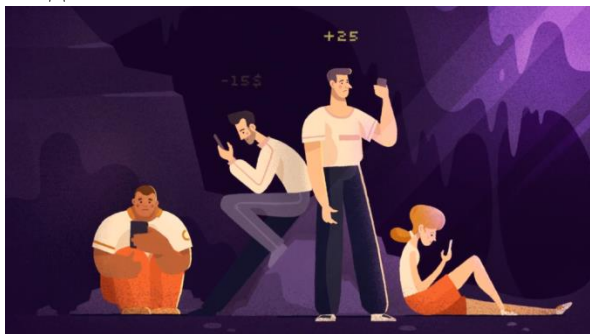


Рисунок - Приклад анімаційної графіки з використанням «зерна»

**Якісна анімація.** Якість - це те, що повинно характеризувати правильний підхід до будь-якого проекту, планування і кінцевий результат. Тільки якісна анімація, яка є засобом для передачі концепцій, здатна привернути аудиторію. Дизайнер об'єднує творчість, уяву, колір і сенс, щоб створити шедевр, розповісти історію з ретельно обробленими візуальними ефектами. Це дозволяє передавати емоції, демонструвати свою індивідуальність. Всі ці фактори лише

підкреслюють важливість якісної графіки, що доставляється цільовій аудиторії.

**Висновки.** Основним завданнями анімаційної графіки завжди були і залишаються донесення до свого глядача цінності і прагнення до добра і справедливості, які залишаються непорушними в самі різні епохи розвитку суспільства і мультиплікації. Проведений аналіз сучасного ринку motion-продуктів показав що на сьогодні тенденції анімаційної графіки визначаються перш за все у якості зображення, його стилістичних обробках та найголовніше в переходах та рухах зображуваної картинки.

**Ключові слова.** Анімація, графіка, рух, оживлення, мультиплікація.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Александр Раппапорт. Жест и пространство в искусстве мультипликации // Проблема синтеза в художественной культуре / Отв. ред. Б. В. Раушенбах - М.: Наука, 1985;
2. Кривуля Н. Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. — М.2012;
3. Асенин С. В. Волшебники экрана: Восьмое искусство. Свообразие синтеза 3d-master.org;
4. <https://3dpara.ru/5-novyh-trendov-v-animacii/> - 5 нових трендів в анімації;
5. [https://cinemood.ru/blog-ru/animation\\_history/](https://cinemood.ru/blog-ru/animation_history/) - Тенденції сучасної мультиплікації.