

УДК 74.01/.09

ЕВОЛЮЦІЯ АНІМАЦІЙНИХ МОДЕЛЕЙ

Студ. А.В. Дремблюга, гр. МгДweb-16
Науковий керівник доц. О.С. Васильєва
Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання. Метою роботи є ознайомлення з історією та еволюцією анімаційних моделей.

Завдання – аналіз анімаційних моделей та їх зміни в часі на прикладі популярних персонажів.

Об'єкт дослідження є анімаційні моделі популярних персонажів.

Методи та засоби дослідження. Аналіз змін анімаційних моделей популярних персонажів у часі.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів полягає у визначенні типів анімаційних моделей та їх еволюцію пов'язану з часом як характеристику часу, моди та сприйняття їх глядачем. Визначено поняття анімаційної моделі та хронологію її зміни.

Результати дослідження. Розглянемо еволюцію анімаційних моделей на прикладі відомого мульт персонажа Mickey Mouse видатної анімаційної студії Walt Disney. Протягом десятиліть зовнішній вигляд Міккі Мауса багаторазово змінювався: вдосконалювалася майстерність диснейвських художників, удосконалювався і дизайн талісмана студії.

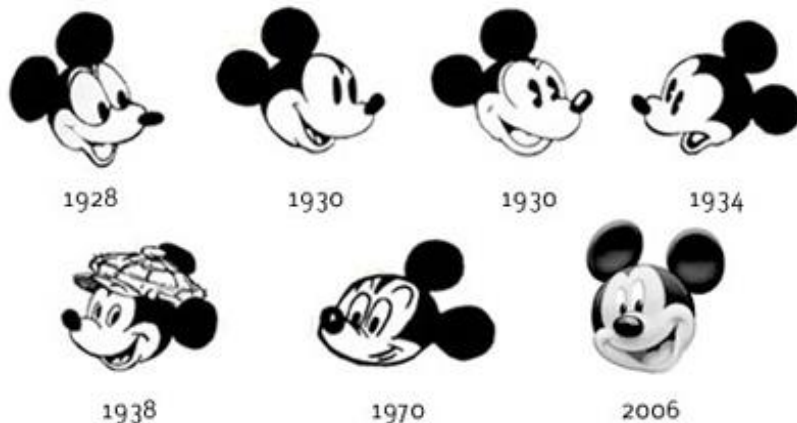


Рисунок 1- Еволюція персонажа студії Walt Disney, Міккі Мауса (Mickey Mouse)

У 20-ті роки минулого століття, в так звану епоху Аба Айверкса, малюнки Міккі були досить примітивні але сповнені ентузіазму і експериментів. Одним з головних аніматорів короткометражок з Міккі Маусом був Ліс Кларк. В перших мультиках Міккі ще не носив білі рукавички: вони з'явилися після виходу мультфільму «The organ house» в 1929 році. Три чорні складки на тильній стороні рукавички були характерні для дитячих рукавичок того часу. Не у всіх стрічках Міккі залишався антропоморфним персонажем. У мультику «Alice rattled by rats» (1929) Міккі і Мінні були у ролі звичайних мишей, які тікали від шкідливого кота, схожого на Тома, придуманого в 40-му Вільямом Ханною для «Тома і Джері». Знамениті круглі вуха Міккі ніколи не слідуєть законам перспективи при поворотах голови мишеняти. У 30-х роках

зовнішністю Міккі зайнявся легендарний Фред Мур, який додав привабливості образу персонажа і плавності його руху.

В 1939 Міккі Маус знову змінився: аніматор замість двох величезних чорних очей почав малювати очі з чорною зіницею посередині. Це надавало більш правдоподібного виразу обличчя мишеняті. Перший кольоровий мультфільм з Міккі «The band concert» вийшов у 1935-му році. У 2006 році на екрани вийшов мультсеріал «Клуб Міккі Мауса», в якому вигляд мишенят кардинально змінився. Завдяки тому що персонаж був створений за допомогою комп'ютерних програм, він став набагато реалістичнішим. На сьогоднішній день даний варіант персонажу є остаточним.

Вигляд інших анімаційних персонажів також сильно змінювався впродовж років. Ці зміни були обумовлені багатьма факторами. Наприклад відомий персонаж Багз Банні з самого початку був зовсім не таким, яким ми бачимо його сьогодні.

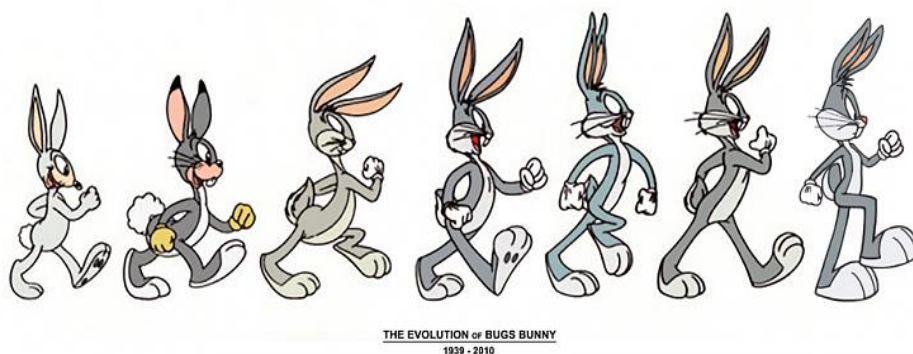


Рисунок 2 – Еволюція персонажа студії Walt Disney, Багза Банні (Bugs Bunny)

З року в рік у персонаж змінився до невпізнання : вуха ставали більш витягнутими, хвіст повністю змінив форму, лапи ставали дедалі крупнішими, а колір кожен раз змінював відтінок. Персонаж ставав більш пластичним та реалістичним.

Висновки: Впродовж багатьох років дизайн всіх мульт-персонажів кардинально змінювався. Персонажі набували чіткіших рис, більш складних форм, яскравіших кольорів та ставали більш реалістичні ніж їх попередні моделі. Підсумовуючи опрацьований матеріал ми проаналізували перші анімаційні моделі та порівняли їх з сучасними версіями анімаційних персонажів. Це дозволило зробити висновок, що анімація за останні десятиліття переросла тісні рамки наукових і технічних рубежів і міцно влаштувалася у кіноіндустрії. Враховуючи стрімкий розвиток комп'ютерних технологій і появи все більшої різноманітності інструментів для художників - аніматорів з'являється можливість створювати шедеври анімації порівняно з першими анімаційними моделями, що відкриває перед нами необмежені горизонти для створення унікальних анімаційних моделей.

Ключові слова. Дизайн, модель, анімація, персонаж, мультфільм.

ЛІТЕРАТУРА:

1. [Електронний ресурс]: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic_design
2. [Електронний ресурс]: <https://www.pluralsight.com/blog/creative-professional/10-essential-skills-need-motion-designer>
3. [Електронний ресурс]: <https://envato.com/blog/best-motion-graphics-trends-design-2017/>
4. [Електронний ресурс]: <http://motiongraphictrend.com>
5. [Електронний ресурс]: <https://www.ampower.me/article/Animation-Motion-Graphics/Best-Motion-Graphics-Trends-in-Design-for-2017-39-451801>