МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гетя Анна Андріївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ЗМІНИ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ А. А. Гетя

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 5

1.1 Короткометражна Анімація “Opera”. 5

1.2 Анімаційна збірка історичних подій “Truce in March”..... 5

1.3 Відео-кліп “EZ3kiel - L'Œil du Cyclone” Витяг з альбому “LUX”. 6

1.4 Музичний кліп ダークルーム (Dios – Darkroom). 6

1.5 Короткометражна анімація “Parasite”. 6

1.6 Короткометражна анімація “Sinking Feeling”. 7

1.7 Короткометражний фільм “Young boy is born with facial expressions that show the opposite of what he's feeling”. 7

1.8 Короткометражна анімація “Afternoon Class”. 8

1.9 Короткометражна анімація (OO). 9

1.10 Короткомеражна анімація “Hope For Tomorrow” 9

КОНЦЕПЦІЯ 10

ВИСНОВКИ..... 11

СПИСОК ВИКОРИСТАНІХ ДЖЕРЕЛ..... 12

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 13

ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ..... 19

ДОДАТОК ІІІ.ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ..... 21

ВСТУП

Покадрова анімація — один з найвдаліших методів зображення ефекту морфінг. Цей ефект широко використовується у двовимірній анімації, особливо в серіалах та шейпових стрічках, за допомогою нього можна зобразити плавність та плинність подій. Це один з найбільш вдалих ефектів для зображення абстрактної анімації. Також ефект морфінгу вміло вводить глядача в той уразливий стан в якому можна психологічно донести йому ідею.

Анімація присвячена подіям 24 лютого, дню коли зупинився час для багатьох українців. Моєму власному сприйняттю цієї війни. Інформаційним жахам та особистим переживанням. Війна покалічила всіх людей фізично, психологічно та морально. В таких умовах потрібно бути дуже сильним, аби витримувати та не зламатися під натиском подій.

Абстрактна частина анімації буде присвячена саме тому болю який пережили українці. За допомогою ефектом морфінг будуть змінюватися події війни, візуалізуючи це як великий ком жаху. Але після найчорнішої ночі встає сонце. Тому так важливо не загрузнути в цьому комі. Символічним атрибутом роботи став потяг у метро, який хоч і з попередженням, але несподівано і швидко прибуває, як і війна яка ніби встає у повітрі, але в один момент стала несподіваним ударом від якого скрізь жахи прийшлося тікати. Назва роботи лаконічно відображає події ролику — «Зміни» саме ті які наздогнали так несподівано всіх нас.

Тема є актуальною як для тих хто зіткнувся з війною, так і для тих хто не розуміє до кінця усього горя яке відчувають українці. Також анімація є «криком», що неможна забувати, про те що відбувається та розповідати про це на більшу аудиторію аби про війну в Україні говорили.

Людський мозок так влаштований, що звик адаптуватися та для психічної рівноваги абстрагуватися від подій. Така психологічна реакція є типом захисту, але також великим шкідником для постраждалої сторони, бо замовчування це важкий удар. Не можна забувати про війну. Вся історія дуже циклічна і якщо забути та абстрагуватися від одного, воно повторится. І чим швидшим це

забування буде тим швидше все повториться. Тому так важливо все більше казати та освітлювати тему нападу Росії на Україну.

Для втілення ідеї було обрано класичну двовимірну анімацію з використанням графічно цікавого ефекту формінгу, що більше привабить глядача та яскраво відобразить метафоричну частину анімації та підкреслить абстрактну стилістику. Також варто зазначити, що в ролику відведено окрему роль символічному трактуванню сцен. Таке рішення краще допоможе глядачеві зануритися та проаналізувати ідею анімації.

Одним з головних аспектів анімації є звук. Взаємодія звуку з подіями занурює та сильно впливає на глядача. Зі звичайною мелодію будуть взаємодіяти арт шуми, які і будуть надавати більший об'єм анімації та заповнювати простір.

Весь ролик виконаний у авторській стилістиці. Велика увага приділена кольоровій палітрі та впливу кольорів на свідомість людини. Це становить **новизну проекту.**

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Короткометражна Анімація “Opera”. Анімація (рис. 1.1) 2022 року створена Джаніель Фенг (Janelle Feng) при Каліфорнійському інституті мистецтв (California Institute of the Arts). Події ролику[1] відбуваються у гримерній, де знаходиться трупа пекінської опери. Типова гримерка де мало місця, але це вдалий хід, що сприяє головній частині сюжету спілкуванню трупи і обговоренню незнайомого для них іноземного менталітету і власних переживань. Трупа готується до першого свого виступу, актори по різному ставляться до іноземців в залі, які прийшли на виступ, обговорюючи це між собою.

Головним прийомом анімації є гра світла та жонглювання сценами розмов між персонажами. Такі прийоми створюють атмосферу затишку і легко занурюють глядача в діалог героїв.

1.2 Анімаційна збірка історичних подій “Truce in March”. Короткометражна анімація (рис 1.2) 2021 року створена Джанель Фенг (Janelle Feng), що ілюструє як успішні, так і нищівні аспекти революцій, зроблена також при Каліфорнійському інституті мистецтв (California Institute of the Arts). Одним з головних графічних рішень є відсутність лайну в анімації, що об’єднує воєдино події та людей причетних до них. Звичного для глядача сюжету немає, анімація[2] уособлює собою збірку подій де кожна з них це герой одного ролика. Таке рішення дає зрозуміти глядачу краще, що саме є основною ознакою тієї чи іншою революції. Завдяки вдалим ракурсам та відмінним рисам нескладно здогадатися, яка сцена зараз зображена. Гра кольорів допомагає сприймати обидві частини ролика без втомленості. Початок у світлих та спокійних кольорах, середина змінює палітру на темні та більш важкі кольорові рішення, хоч і може наштовхнути на підтекст сприйняття, але також несе характер подій, притаманних цій території, порі та стану. Також хочеться відзначити гру з тінями та світлом, що разом з кольором створює відповідну атмосферу. З відсутністю лайну вибір на акцентуванні руху тіней допомагає анімації здаватися цілісніше та наповненою.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=hqswn3UBJvs
[2] https://www.youtube.com/watch?v=_16QzQAf-nM

1.3 Відео-кліп “EZ3kiel - L'Œil du Cyclone” Витяг з альбому “LUX”. Виконаний, у 2015 році, кліп (рис. 1.3) японським аніматором Масанобу Хіраока на замовлення. Аніматор відомий своїми метаморфозами та абстрактними анімаційними рішеннями. В роботі дуже барвисто показані морфінгові прийоми та поєднання плавної рідкої анімації з людським тілом. Кількість кадрів та плавність враже. Анімація[3] передає відчуття музики, почуття рідини яка стікає з рук та краплинами спадає стаючи на хвилину людиною зануреною в звук. Взагалі анімаціям цього автора притаманне зображення людського тіла в єдності з морфінговими змінами фону. Також анімація вміло поєднує ефект віддзеркалення з покадровою анімацією, що дає можливість побачити нові плани та відділити сцени.

1.4 Музичний кліп ダークルーム (Dios – Darkroom). Анімація (рис. 1.4) режисером якої є Масанобу Хіраока, виконана теж на замовлення у 2022 році. В цій анімації[4] використовується той же прийом морфінгу, але настрій кліпу та графічний стиль сильно змінилися. Зображення стало більш живим ніби намальоване на папері, текстури імітують стиль манги.

Відмова від великої кількості кольорів та монохромна палітра сприяє атмосфері та культурним особливостям стилістики. Поєднання живих текстур з комікснми придає анімації об’єму. Взаємодія зі звуком будує сюжет та наповнює те, що відбувається. Darkroom також має ліричне відео де показані всі текстури які були задіяні в ролику так нові, що і формують нове сприйняття другої ліричної анімації[5].

1.5 Короткометражна анімація “Parasite”. Робота (рис. 1.5) автором якої є Яджун Ши (Yajun Shi) ролик є дипломною роботою студента інституту Прата в Нью-Йорку. Створена анімація у 2021 році. Робота присвячена конфлікту природи та розвитку людини. Як споживач людина неспроможна перебувати у взаємозв'язку з природою імітуючи цей зв'язок, але однобокість відносин де на постійному споживанні ресурсів відбувається розвиток, шкодить

[3] https://www.youtube.com/watch?v=DD4zMOvRrzM
[4] https://www.youtube.com/watch?v=qE-0gzpapfg
[5] https://www.youtube.com/watch?v=CLnMgV1EsZQ&t=0s

іншій стороні. Анімація[6] добре визначає страх споживання за допомогою ефекту морфінгу і плинністю того, що відбувається. Як довго вже тягнеться ця жадібність. Психологічна складова всіма можливими засобами давить на глядача від кольорів до текстур. Це сильно впливає на сприйняття, але в контексті основної ідеї це дієвий метод.

1.6 Короткометражна анімація "Sinking Feeling". Знята Марком Споксом в співпраці з PAPYRUS UK у 2014 році. Ролик (рис. 1.6) присвячений психологічним труднощам підлітків, легкості повного занурення у свої проблеми та тяжкості соціалізації, так само ролик закликає не мовчати про цю проблему і підтримувати дітей, що потрапили в подібні ситуації, надання їм психологічної допомоги та підтримка їх ментального здоров'я, адже збудників які негативно впливають на підлітків достатньо і головне не стати одним з таких.

В роботі[7] дуже просто, але ефектно показані страждання та проблеми головного героя, він прямо тоне в них, також з таким прямим натяком прослідковується алегорія на те, що «занурення» може стати фатальним.

Символічність занурення ніби у бруд проблем протиставляється оточенню яке по різному впливає на героя, занурюючи його глибше або намагаючись допомогти йому. Анімація має поділ на світ до занурення і темряву після, легко зрозуміти, що паралель проводитися до океану, бо це непогане графічне та стилістичне рішення, для зображення відстороненості та стану ніби ти тонеш.

1.7 Короткометражний фільм "Young boy is born with facial expressions that show the opposite of what he's feeling". Фільм 2018 року, автор Янцзи Ше (Andzi She). В ролику[8] (рис. 1.7) розповідається про Дуріана який страждає від стану, коли його обличчя відображає протилежне тому, що він відчуває: він сміється, коли йому сумно, і плаче, коли він щасливий.

Він також наполягає на тому, щоб говорити «баклажан» замість «сир», коли він фотографується. Він живе важким життям, де його постійно не розуміють. Але повільно він починає приймати те, хто він є, і приймає те, що

[6] https://vimeo.com/524070554
[7] https://www.youtube.com/watch?v=dKU1OLrvOn4
[8] https://www.youtube.com/watch?v=QWot-66DWdw

робить його унікальним. Автор розповідає, що ідеєю для анімації став мовний бар'єр між Янцзи Ше, режисером і аспірантом UCLA, з яким зіткнулася, коли перекладала свої сценарії з китайської на англійську.

«Так багато тонких емоцій та повідомлень було втрачено під час перекладу», – сказала вона. «Я не хотіла, щоб моя історія була занадто конкретно про дві певні мови, тому я подумала про вирази, універсальну мову, якою ми всі розмовляємо». Проблема мовних бар'єрів та культурних відмінностей є актуальною, бо кожна країна унаслідувала свій емоційний окрас. Така стіна дуже двояко сприймається. З одного боку це ідентифікація, а з іншого тернистий шлях до можливості розуміння. Головною графічною складовою анімації є гра з тіню та її значення, персонажі можуть зникнути в цій тіні та відкрити нові грані простору в одному кадрі.

1.8 Короткометражна анімація "Afternoon Class". Робота 2014 року автором є Seoro Oh. Події відбуваються в класі підчас уроку де з останніх сил головний герой намагається не заснути. Анімація (рис. 1.8) є гарним прикладом морфінгу, вдала гра ракурсів доповнює картину, а обрані предмети являють собою аналогією важкості втомленої голови. Анімація[9] приваблює яскравістю кольорів та близькою кожному ситуацією, а комічна складова яка переходить в абсурд, тішить і викликає приємні спогади свого досвіду на заняттях.

Морфінговий ефект в анімації слугує інструментом для зміни предметів та зображення втоми героя настільки, що він ніби пливе. Ролик ділиться на дві оповідальні частини. Одна це герой який намагається не заснути і в його сюжетній частині більше рухів, планів, динаміки. Його сприйняття більш утрируване. Друга лінія вчителя більш спокійна, і відображає звичність та реальність. Менша кількість рухів, плавність, звичність. Негласне протиставлення фантазій та реальності.

Кольорова палітра підібрана в холодних відтінках, що демонструє втому, нудьгу. Також є ще один поділ на реальний світ, та світ у снах. Відділяють їх графічні рішення. Якщо реальний світ читко позначений і має великі колірні плями. То сни це лінійні образи, ніби скетч. Більш примарний світ.

[9] https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRIbXFAc

1.9 Короткометражна анімація (ОО). Ролик (рис. 1.9) 2017 року створення автором є Сеоро О. Анімація присвячена проблемі закладеного носа, анімація доводить цю тему до абсурду, що надає ширших можливостей для зображення різних сцен. Так зі звичайного нежиттю виходить ціла низка закономірностей, що призводить до відчуття сухості, ніби піску на пляжі, у носі. Анімація вміло змінює плани використовуючи перетікання та морфінг.

Також в ролику велику увагу приділено звуковій складовій, звук вдало доповнює картинку, надаючи різний емоційний стан подіям. Частина арт шумів вводить глядача в той же стан, що й героя, даючи повністю відчути на собі ці сцени. Аналогії до різного стану підібрані на основі звукового супроводу. Анімація[10] є чудовим прикладом вмілого перебільшення та алегорій.

1.10 Короткомеражна анімація "Hope For Tomorrow". Анімація 2018 року стровення, автор Мантас Гр (Mantas Gr). Гравець розповідає темну історію свого життя між пристрастями, які утворюють нескінченний лабіринт. Mantas Gr та його історію про те, як темрява не стала єдиним, що він та глядач зможе побачити. Але незважаючи ні на що головний герой намагається знайти вихід із цієї пастки, як руйнує його життя. Метафорично розповідаючи уривки з життя

Анімація[11] вміло поєднує об'ємне зображення з переходом до плаского. Гра тіней та світла створює ілюзію об'єму та просторовості. В потрібні моменти переходу використовується морфінг та імітація перетікання.

Для анімації обрані темні кольори які притаманні тій середі про яку розповідає герой, також кольори описують стан глибокого відчаю героя та занурення на саме дно азартних ігор. Анімація вся знаходиться ніби в тіні і освітлена частина предмета виходить з темряви. Силуетне зображення подій краще дає зрозуміти приземленість проблем.

Гра між лінією та плямою дає роботі більшої легкості незважаючи на обрану палітру кольорів. Це надає можливість гри ракурсів з меншою втратою трудомісткості та більш цікавим графічним рішенням. Обрана зерниста графіка також чергується стаючи в деяких сценах афектом, а не лише стилем.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=cHJprFGzH0k
[11] https://vimeo.com/267392220

КОНЦЕПЦІЯ

Робота виконана в абстрактній стилістиці у двовимірній технорогії. Такий поділ необхідний для зображення різного емоційного характеру сцен. Анімація як і було раніше зазначено присвячена переламним подіям 24 лютого. Ця різниця між звичними буднями та несподіваними змінами виражена у символічному зображені метро. Значення метро дуже змінилося за хід війни, із одного зі способів переміщення воно перетворилося у захист для багатьох українців. Стало стіною, що захищає людей бід ракетних ударів.

В нашій анімації ми присвятили символічне значення метро, головний герой заходить туди лише з бажанням доїхати до дому, але зміни чекають там де ті самий їх не чекаєш. З простого транспорту воно перетворюється в голуба з поганими новинами. Потяг який прибуває на станцію зразу виконує дві дії. Перше це позбавляє зі своїм приїздом мрійливості та психологічної оборони героя, а друге привозить новину про війну. Війну яку слід було очікувати як і потяг, але все ж вона була жахливою несподіванкою. Відкриваючи двері герою абстрактно показуються всі жахи воєнного часу, новини, власний досвід та перекази своїх знайомих. Все це як великий ком само в собі «вариться». Абстрактна стилістика буда обрана задня зображення більше емоційної складової аби на підсвідомому рівні глядач сам осмислив, о відбувається.

Кольорова палітра також підібрана під різні проміжки в подіях. Спокійна та дещо тьмяна на початку і більш темна та контрастна на кульмінації. Ще одним символічним атрибутом анімації слугують уявні риби на фоні героя. Вони відображають стан героя, але з прибуттям потягу все ніби розвіює і того спокою і захисту вже не відображається і не відчувається.

Анімація за допомогою двовимірної по кадрової анімації. Одним з основних аспектів є музичний супровід та графічні рішення.

ВИСНОВКИ

З погляду на проаналізований матеріал можна зробити висновок, що ефект морфінгу є гарним доповненням до двовимірної анімації. Вміле поєднання цього ефекту с графічною стилістикою, дає новий неочікуваний результат. Найкраще ця стилістика проявляє себе у короткому метрі одночасно не даючи глядачу втомитися та відволіктися. Морфінгова анімація може бути як частинною цілої роботи так і роботою в цілому.

Вигідний хронометраж дозволяє втримати глядача біля екрану постійно несподіваними змінами в кадрі. Також анімація гарно взаємодії з абстрактною стилістикою, даючи при достатніх зусиллях гідний результат. З проаналізованого найкраще такий ефект підходить до ліричних відео та арт шумових відрізків анімації. Є вдалим вибором для зміни кадру та ракурсу.

Найчастіше в анімаціях колірно та музично підкреслювалися контрастність вступної частини анімації від кульмінації. Залежно від задуму мінялася й протиставлялася взаємодія частин по відношенню до цілої картини. При різних умовах ефект морфінгу міг або згладити цей перехід, або зробити його більш різким даючи змогу відокремити саме цю частину усього ролика.

У поєднанні з абстрактною стилістикою морфінгова анімація може спростити аніматору роботу. При покадровій анімації таке спрощення суттєво впливає на більшу якість роботи. Легкість зміни планів при застосуванні ефекту морфінг дає можливість двовимірній анімації здаватися більш об’ємною. По рокам вище зазначених анімацій можна зробити висновок, що для двовимірної анімації короткий метр є актуальним та конкурентним.

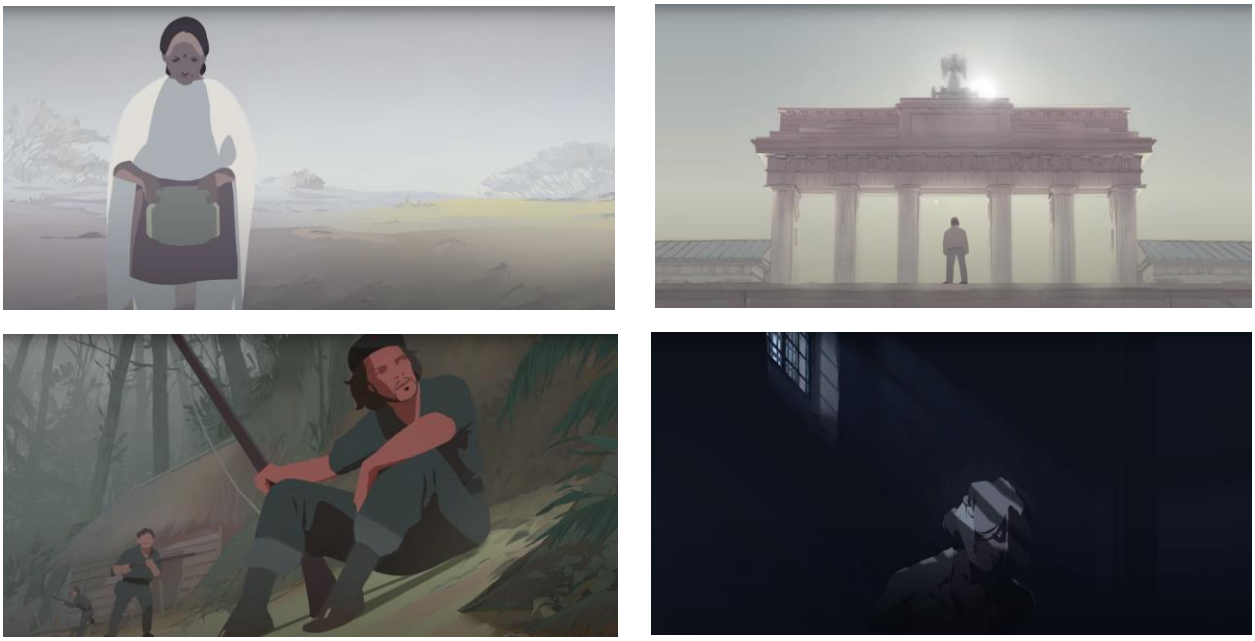
СПИСОК ВИКОРИСТАНІХ ДЖЕРЕЛ

1. Наталія Синєпупова (2021) Навчальний посбник. «Композиція. Тотальний контроль». URL:https://telegraf.design/news/vydavnytstvo-arthuss-vypustylo-obmezhenyj-naklad-knygy-kompozytsiya-totalnyj-kontrol-pokazuyemo-uryvok/ (дата зверенення 7.05.2022).
2. Tony Agliata (2021) «The Rules of Composition for Designers» URL: https://www.schoolofmotion.com/blog/fundamental-composition-rules-for-designers (дата зверенення 5.05.2022).
4. The Public Domain Review: веб-сайт. URL: https://publicdomainreview.org/collection/humorous-phases-of-funny-faces-1906 (дата зверенення 5.05.2022).
5. Авторська стаття «Композиційні принципи організації візуального ряду в сучасній анімації США» — Гетя Анна, 2022
6. Уривок з книги Liz Blazer «Aminated Storytelling: Simple Steps for creating animation and motion graphics» URL: https://www.animationmentor.com/blog/lighting-and-color-in-animation-films/ (дата звернення: 24.05.2022).

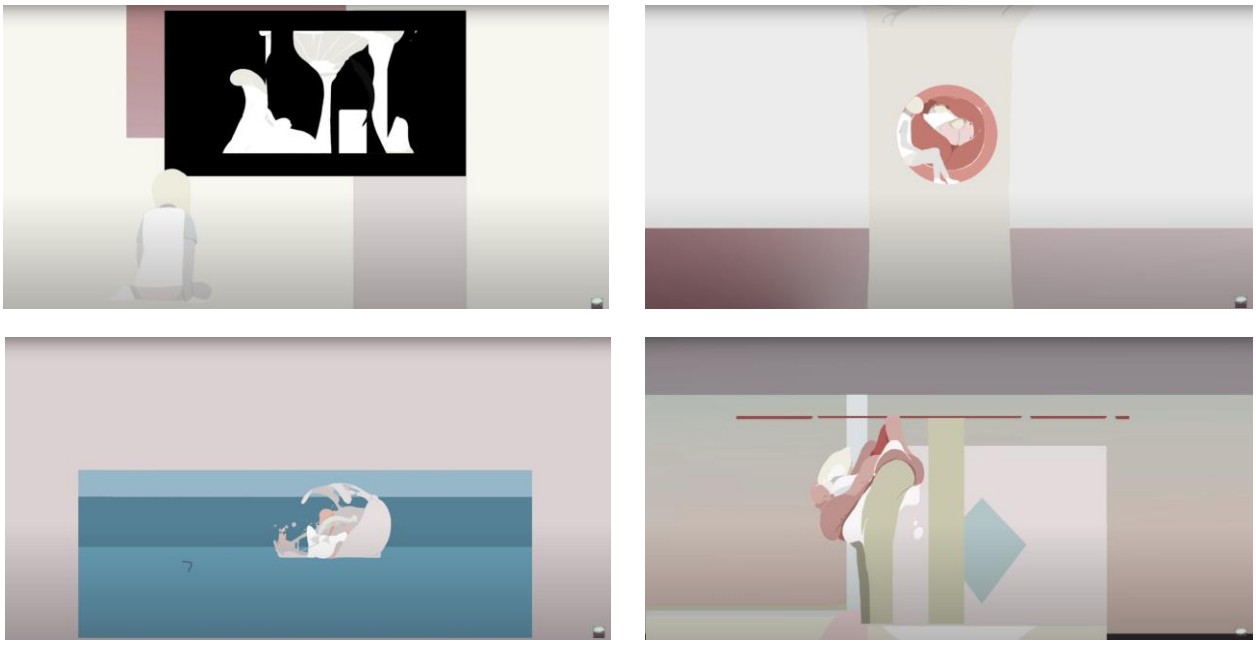
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



1.1. Анімаційний короткометражний фільм «Opera», 2022, Janelle Feng, https://www.youtube.com/watch?v=hqswn3UBJvs (дата звернення — 22. 05. 2022).



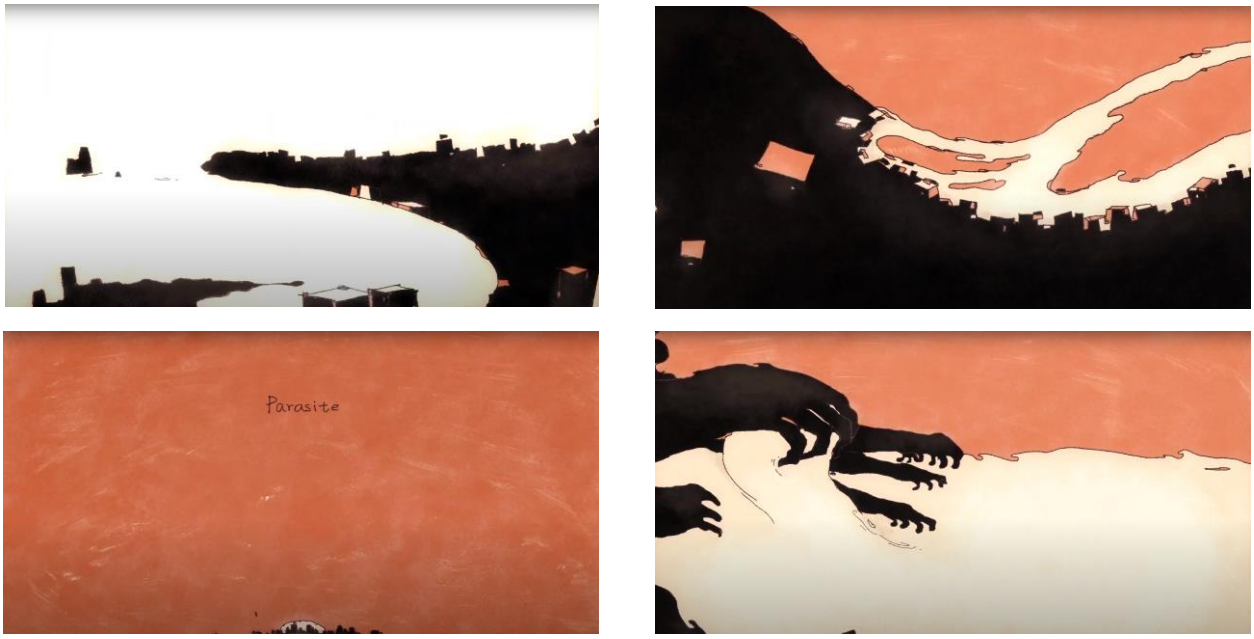
1.2. Анімаційна збірка історичних подій «Truce in March», 2021, Janelle Feng, https://www.youtube.com/watch?v=_16QzQAf-nM. (дата звернення — 22. 05. 2022).



1.3. Відео-кліп «EZ3kiel - L'Œil du Cyclone» Витяг з альбому "LUX", 2015, Masanobu Hiraoka, https://www.youtube.com/watch?v=vcOfWl4VtjY (дата звернення 22. 05. 2022).



1.4. Музичний кліп ダークルーム (Dios – Darkroom), 2022, Masanobu Hiraoka, https://www.youtube.com/watch?v=qE-0gzpapfg (дата звернення 26. 05. 2022).



1.5. Анімаційний ролик «Parasite», 2021, Yajun Shi, https://vimeo.com/524070554 (дата звернення 26. 05. 2022).



1.6. Короткометражна анімація «Sinking Feeling», 2014, Марк Спокс в співпраці з “PAPYRUS UK” https://www.youtube.com/watch?v=dKU1OLrvOn4, (дата звернення 26.05.2022).





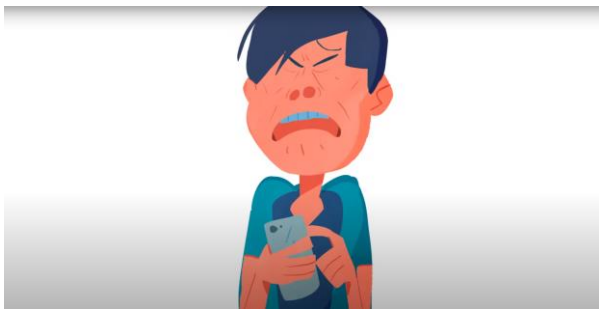

1.7. Короткометражний фільм «Young boy is born with facial expressions that show the opposite of what he's feeling», 2014, Andzi She, https://www.youtube.com/watch?v=QWot-66DWdw (дата звернення 26.05.2022).



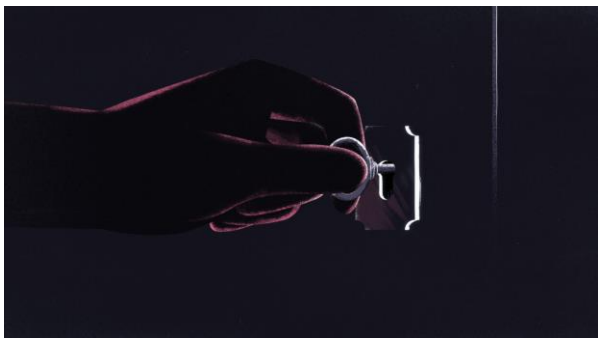



1.8. Короткометражна анімація «Afternoon Class», 2014, Seoro Oh, https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRIbXFAc (дата звернення 26.05.2022).



1.9. Короткометражна анімація (OO), 2017, Ceopo O, https://www.youtube.com/watch?v=cHJprFGzH0k (дата звернення 26.05.2022).






1.10. Короткометражна анімація «Hope For Tomorrow», 2018, Mantas Gr, https://vimeo.com/267392220 (дата звернення 29.05.2022).

ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ


1
2
3
4
6
5
7
8
9
10
11
12
13
14

ДОДАТОК ІІІ.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



