

Підсекція «Текстильний дизайн, дизайн виробів з текстилю, фотовідеодизайн»

УДК 004.92+377.44(086.8)

ОСОБЛИВОСТІ ТВОРЕННЯ МОУШН-ГРАФІКИ В СУЧАСНІЙ МЕДІА-СФЕРІ: ДО ПОСТАНОВКИ ПРОБЛЕМИ

Студ. В.В. Черкас, гр. МгДweb-17
Науковий керівник доц. І.Б. Довженко
Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання – визначити особливості творення моушн-графіки в сучасній медіа сфері.

Завдання - виділити основні засоби, завдяки яким реалізуються принципи анімації і специфічні анімаційні прийоми, що використовуються у створенні моушн-дизайну сучасного анімаційного ролика; вивести принципи взаємодії загальнодизайнерських та анімаційних засобів у дизайні мультимедійних творів; розкрити особливості застосування проектно-художнього інструментарію моушн-дизайну у межах визначення концептуального підходу для візуалізації об'єкту відтворення; визначити перспективи подальшого розвитку моушн-дизайну.

Об'єкт дослідження - моушн-дизайн як процес створення анімаційної графіки.

Предмет дослідження - специфічні принципи і прийоми моушн-графіки в сучасній медіа – сфері.

Методи та засоби дослідження - робота базується на комплексному підході, що дозволяє дослідити як базові засоби дизайну, так і анімаційні засоби моушн - графіки для створення проекту.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів. Проаналізовано характер взаємодії загальнодизайнерських і анімаційних засобів, особливості їх застосування у творенні сучасного медіа продукту, виявлено переваги анімаційних прийомів, як важливого чинника впливу на сучасного глядача.

Результати дослідження. З розвитком комп'ютерних технологій, Інтернету і телебачення, інформаційних та інтерактивних технологій, у тому числі орієнтованих на віртуальне середовище, дизайн стрімко поширює напрямки свого застосування: оформлення телефірму, створення візуальних ефектів для кінофільмів, науково-фантастичних фільмів, комп'ютерних ігор, музичних кліпів. Ці напрямки є продуктом синтезу загальнодизайнерських і специфічних засобів проектування, що вимагає від спеціалістів швидкого реагування на зміну професійного інструментарію. У сучасній дизайні - практиці накопичено широкий спектр загальнодизайнерських засобів, що використовуються під час вирішення різноманітних проектних завдань. Специфічність моушн-дизайну визначається широким інструментарієм, котрий у взаємодії з комп'ютерними технологіями значно поглиблює можливості реалізації майже будь-якої ідеї, від інфографіки до віртуальної реальності.

Анімаційна графіка, вона ж моушн-графіка - це візуальне оформлення, яке оживляє статичне зображення за допомогою комп'ютерних технологій. Моушн-графіка об'єднує відео, аудіо і текст в єдиний анімаційний сюжет. Одночасно використовується три канали передачі інформації - зображення, звук, текст. Для перетворення статичного зображення в динамічне застосовуються різні способи анімації, відео-та звукові ефекти, засоби графічного дизайну. Проте постало питання, якими саме засобами керуються спеціалісти у створенні проектів, як ці засоби поєднуються та взаємодіють, що є запозиченого з інших напрямків. У моушн-дизайні головними елементами є геометричні фігури, шрифти, фотографії та відео, абстрактні форми, розроблені за допомогою плоских та тривимірних технологій, що поєднуються завдяки монтажу та

анімації, з додаванням музики і голосу диктора. Однак перелічені об'єкти мають відношення до фундаментальних засобів дизайну. Засоби ж анімації будуються на основі найпростіших дій що відтворюють можливості руху об'єкта в реальному світі. Комплекс таких засобів утворює певні візуальні ефекти, що виділені в окремі анімаційні прийоми.

За результатами дослідження був розроблений анімаційний ролик до виставки «Марія Примаченко: Від Болотні до Парижа», представленої в Київському музеї української діаспори. Він презентує творчість української художниці Марії Примаченко - картин та ілюстрацій до дитячих книжок. Проблема, що постала під час його розробки – що взяти за основу візуалізації об'єкту відтворення, як показати особливість стилістики картин надзвичайної української мисткині з маленького села Болотня, яка стала відомою на весь світ, якими засобами моушн-графіки відтворити її дивовижних звірів з вигнутими наче від здивування бровами, пухнастими закрученими віями і очима, сповненими думок, гіперболізованих риб розміром з сонце, волошок – з людську голову і фантастичний світ її уяви, де казка стає бувальщиною і навпаки. Для створення відеоролику було обрано п'ять репродукцій, що склали основу аудіовізуальної історії.

Сьогодні моушн-дизайн панує в усьому світі: титри фільмів, спецефекти, заставки телепрограм, тривимірні логотипи, інфографіка, презентації мобільних додатків, кліпів і реклами. Приклад застосування моушн-графіки в титрах кіно можна відслідкувати у фільмі «Агент 007 Координати Скайфол». Вступні титри з фільмів про Джеймса Бонда - це асоціативне відео, в якому закладені підказки до змісту всієї стрічки, де під мелодійну музику на екрані проносяться десятки різних образів і символів, так чи інакше пов'язаних з головним героєм.

Висновки. Встановлено, що головною особливістю моушн-дизайну є можливість зміни комплексу засобів під час розвитку сюжету ролика завдяки руху й перетворенням елементів у часі і просторі. Проте в окремих випадках засоби організації візуального середовища можуть залишатися незмінними, тоді як засоби гармонізації перетворюються з плином часу. Зазначено, що один засіб може працювати на композицію всіх кадрів або тільки в окремих частинах ролика. При цьому рух змінює не лише візуальну складову, а й саме повідомлення, що закладене в ролик. Проте, через постійну зміну візуального ряду, пересування об'єктів у просторі кадру, поєднання різноманітних матеріалів, та їх авторську стилізацію екранне зображення стає більш привабливим для ока глядача, ніж статичне. Доведено, що саме рух і простір відповідають за динамізм візуального ряду. Поєднання звукового ряду, анімації та тексту засобами моушн-дизайну формує цілісний ролик.

Ключові слова: моушн-дизайн, анімаційна графіка, візуалізація, медіа-сфера, проектно-художній інструментарій.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Алфьорова З. І. Візуальне мистецтво кінця ХХ - початку ХХІ століття : автореф. дис. д-ра мистецтвознавства: спец. 26.00.01 / З. І. Алфьорова. - Харків, 2008. - 40с.
2. Анашкина Е. Режиссура телевизионной рекламы / Е. Анашкина. - Москва : Юнити-Дана, 2008. - 208 с.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм : пер. с англ. В. Н. Самохина. - Москва : Прогресс, 1974. - 392 с.
4. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект / М. Близнюк // Вісн. Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв : зб. наук. пр. - Харків, 2002.- Вип. 6. - С. 58–61.
5. Мурашко М. В. Засоби художньої виразності живопису Марії Примаченко в українському відео-дизайні / М. В. Мурашко // Аркадія / Одес. нац. політехн. ун-т. – 2015. - № 2. - С. 42–46.