

Міністерство освіти і науки України

Луцький національний технічний університет

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

(повне найменування факультету)

Кафедра архітектури та дизайну

(повна найменування кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
ЗА СТУПЕНЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ «МАГІСТР»

АВТОРСЬКА АНІМАЦІЯ САКУГА : ІСТОРІЯ,
КЛАСИФІКАЦІЯ, ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ

спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва спеціальності)

освітня програма «Дизайн»
(назва освітньої програми)

Виконав: здобувач вищої освіти
групи Дм - 21
ЯНЧУК Борис Володимирович

(підпис)

Керівник:
докт. мист., доцент
СКЛЯРЕНКО Наталія Владиславівна

(підпис)

Кваліфікаційну роботу
допущено до захисту
«15» грудня 2023 р.

Гарант освітньої програми:
канд. мист., лопент
БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

Луцьк – 2023 рік

Луцький національний технічний університет
(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну
Кафедра архітектури та дизайну
Ступінь вищої освіти: магістр
Галузь знань: 02 «Культура та мистецтво»
Спеціальність: 022 Дизайн
Освітня програма: «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри архітектури та дизайну

Оксана ПАСІЧНИК

«04» вересня 2023 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Янгулу Віссу Володимировичу

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи *Авторська анімація самця: історія, класифікація, заводи хуртовини Вирарноши*

керівник кваліфікаційної роботи

Феш. мист., реч. Смирно Катерина Володимирівна

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «17» жовтня 2023 року № 314/01-02

2. Строк подання кваліфікаційної роботи 15 грудня 2023 року

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи *фільмове авторство анімації самця історія, заводи хуртовини Вирарноши; креслення на форматі Вирарноши у стилістиці самця*

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Решувальне рішення машини верт, чотири розриви, вектори, сирок, використаних матеріалів, формат.
Формат А. Інформаційний матеріал
Формат Б. Матеріал та ескіз
Формат В. Форми-розробка анімаційного рішення самця

5. Передік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Графічні машинні форматом 1,2 м x 3 м, що містить 3 машинні формати 1,2 м x 1 м (всього) у форматі Вирарноши з наочною проекцією самця

Нагорова Тарасина Ірина Іванівна
до державного університету Росії, кафедра фізики
фізико-математичний факультет
 6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали та посада консультанта | Підпис, дата | |
|----------|---|----------------|------------------|
| | | Завдання видав | Завдання прийняв |
| Розділ 1 | докт. наук, проф. Сидоренко Н.В. | | |
| Розділ 2 | докт. наук, проф. Сидоренко Н.В. | | |
| Розділ 3 | докт. наук, проф. Сидоренко Н.В. | | |

7. Дата видачі завдання 15 серпня 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| N з/п | Назва етапів науково-проектної роботи | Строк виконання етапів роботи | Примітка |
|-------|---|-------------------------------|----------|
| 1. | Розділ 1. | 20.09.2023 | визн. |
| 2. | Розділ 2. | 15.10.2023 | визн. |
| 3. | Розділ 3. | 15.11.2023 | визн. |
| 5 | Формування висновків та додатків | 20.11.2023 | визн. |
| 6 | Розробка проектної частини | 24.11.2023 | визн. |
| 7 | Формування реферату | 01.12.2023 | визн. |
| 8 | Подання пояснювальної записки на інструментальну перевірку на | 07.12.2023 | визн. |
| 9 | Подання виконаного КР з відгуком | 12.12.2023 | визн. |
| 10 | Подання виконаної КР на підпис декану та відповідальному секретарю ЕК | 15.12.2023 | визн. |
| 11 | Захист кваліфікаційної роботи | 21.12.2022 | визн. |

Магістрант

Керівник кваліфікаційної роботи

Ірина І. Нагорова
 (прізвище та ініціали)
Сидоренко Н.В.
 (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Янчук Б.В. Авторська анімація сакуга: історія, класифікація, засоби художньої виразності

Дослідження базових навичок художника, вміння проводити менеджмент завдання та аналіз референтних матеріалів у створенні авторської 2д анімації (сакуги) потребує уваги науковців та практиків. Уривчастість досліджень цієї теми вимагають глибшого аналізу великої кількості нових методів та візуальних ефектів з точки зору базових правил їх створення.

Метою роботи є визначення особливостей створення різних елементів в сценах анімації сакуга та специфіка формування дизайну персонажів. У роботі розв'язано наступні завдання: визначено історичні етапи розвитку (сакуги) та анімації в цілому та її роль у візуальному дизайні сакуги, роль базових принципів класичної анімації і її недоліки, сформовано класифікацію дизайну сакуги за конкретними авторами на основі аналізу літератури та засобами художньої виразності, проаналізовано способи створення графічних елементів в сценах анімації, розроблено анімаційний відеоролик для дед-кор музики.

У першому розділі проведено аналіз літературних та інформаційних джерел. Досліджено історію та розвиток сакуги та анімації в цілому, звернуто увагу на комунікативну роль анімаційних продуктів. У другому розділі сформовано класифікацію сакуги на основі авторських рішень різних авторів, розглянуто відмінність до підходу створення сакуги та її динамічні характеристики. У третьому розділі проаналізовано практичне створення анімації сакуги. У четвертому розділі створено анімаційний кліп для стилю музики дед-кору групи *Infant anihilatot three bastards*.

Кваліфікаційна робота магістра складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел (84 позиції), додатків. Обсяг роботи (без врахування додатків) – 53 стор. Обсяг додатків – 33 стор.

Ключові слова: сакуга, композиція, дизайн, принципи анімації, техніки створення.

ABSTRACT

Yanchuk B. V. Original animation Sakuga: history, classification, means of artistic expression.

The important role of the artist's basic skills, the ability to manage the task, and the analysis of reference materials in the creation of original 2D animation (sakuga) requires the attention of scholars and practitioners. The fragmentary nature of research on this topic requires a deeper analysis of a large number of new methods and visual effects in terms of the basic rules for their creation.

The purpose of this paper is to determine the peculiarities of creating various elements in sakuga animation scenes and the specifics of character design. The paper solves the following tasks: identifies the historical stages of development (of sakuga) and animation in general and its role in the visual design of sakuga, the role of the basic principles of classical animation and its shortcomings, forms a classification of sakuga design by specific authors based on the analysis of literature and means of artistic expression, analyzes the ways of creating graphic elements in animation scenes, and develops an animated video for deathcore music.

The first chapter analyzes literary and information sources. The history and development of sakuga and animation in general are studied, and attention is paid to the communicative role of animation products. The second section classifies sakuga based on the author's decisions of different authors, discusses the differences in the approach to creating sakuga and its dynamic characteristics. The third section analyzes the practical creation of sakura animation. In the fourth section, an animation clip for the style of deathcore music of the band Infant anihilatot three bastards

The master's thesis consists of an introduction, four chapters, conclusions, a list of references (84 items), and appendices. The volume of the work (excluding appendices) is 53 pages. The volume of the appendices is 33 pages.

Keywords: sakuga, composition, design, principles of animation, creation techniques.

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| ВСТУП | 6 |
| РОЗДІЛ 1. Сакуга в анімаційному мистецтві | 9 |
| 1.1. Стан наукового опрацювання теми | 9 |
| 1.2. Поняття сакуга..... | 11 |
| 1.3. Етапи розвитку авторської анімації сакуги..... | 12 |
| 1.4. Сучасні трансформації анімації сакуги в інформаційному середовищі | 17 |
| Висновки до розділу 1 | 19 |
| РОЗДІЛ 2. Сакуга у структурі анімаційного мистецтва | 21 |
| 2.1. Сакуга як 2Д класична анімація..... | 21 |
| 2.2. Динамічні характеристики сакуги..... | 25 |
| 2.3. Роль автора у формуванні концепції..... | 26 |
| Висновки до розділу 2 | 28 |
| РОЗДІЛ 3. Практика створення анімації сакуга | 30 |
| 3.1. Етапи створення сакуги..... | 30 |
| 3.2. Експериментальна основа створення сакуги..... | 31 |
| 3.3. Використання сакуги у візуальних комунікаціях..... | 33 |
| Висновки до розділу 3 | 33 |
| РОЗДІЛ 4. Авторська дизайн-розробка анімаційного ролика з елементами сакуги | 35 |
| 4.1. Концепція створення анімаційного ролика..... | 35 |
| 4.2. Образи персонажів та локації анімаційного ролика | 37 |
| 4.3. Композиційні особливості сакуги | 39 |
| 4.4. Програмне забезпечення для створення анімаційного ролика | 40 |
| Висновки до розділу 4 | 41 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ | 43 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 45 |
| ДОДАТКИ | 54 |

| | |
|---|-----------|
| Додаток А. Ілюстративний матеріал | 54 |
| Додаток Б. Таблиці та схеми | 58 |
| Додаток В. Авторська дизайн-розробка анімаційного ролика з елементами сакуґи | 62 |

ВСТУП

Актуальність теми. Анімація – це вид мистецтва, який дозволяє візуалізувати уяву і думки автора. Її можливості передачі аудіовізуальної інформації дуже широкі, тому анімацію використовують у різних сферах таких як розваги (мультфільми, серіали, ігри, реклама, анімаційні кліпи тощо), освіта (за допомогою анімації створюють навчальні матеріали, презентації, симуляції, тести), наука (наукові візуалізації, графіки, моделі, діаграм), бізнес (логотипи, бренди, сайти). Анімація змінила світ не тільки в сфері розваг, але і в інших галузях. Вона допомогла візуалізувати складні і абстрактні поняття, такі як математика, фізика, хімія, біологія, астрономія, медицина і інші. Вона дала можливість моделювати різні ситуації, такі як архітектура, інженерія, дизайн, освіта, тренінг, симуляція, військова справа і інші. Вона створила нові форми мистецтва, такі як відеоігри, віртуальна реальність, аугментована реальність, інтерактивна анімація і інші.

Японський ринок анімації є найбільшим у світі, кількість роботи, яка регулярно виконується, вражає. Через складність та реалії виробництва аніме, це не завжди цілий добре спродюсований серіал; іноді це вражаючий епізод, сцена або окрема частина з неймовірним спалахом руху. Існує багато матеріалів, у яких використано такі ефекти, що привертає увагу шанувальників японської анімації

Однією з найбільших візуальних переваг аніме є ступінь художньої свободи, що не обмежується лише режисерами та розкадровниками. Через суворі реалії індустрії вони не завжди можуть собі це дозволити, але іноді окремим ключовим аніматорам дозволяється демонструвати свій особистий стиль. Аніме є багатим, тому що його система виробництва не нав'язує твердої ієрархії, і це призводить до того, що можна почути набагато більше мистецьких голосів.

У кваліфікаційній роботі магістра звертаємося до найбільш креативної і творчої анімації Японії – сакуга. Це унікальна авторська анімація, на яку виділяють більшість часу і ресурсів для аналізу і формування конкретних

завдань перед початком створення. Тому вона має високу якість анімації, унікальні ідеї, естетичне зображення. Кількість анімаційних серіалів збільшується щороку, використання сакуги поза сферою розваг також росте. Сакуга є достатньо новим видом, тому ця сфера анімаційного мистецтва є недостатньо дослідженою, але її візуальні можливості є дуже перспективними.

Об'єкт та предмет дослідження. Об'єктом дослідження виступає авторська анімація сакуга. Предметом дослідження є техніки створення анімації і візуальні елементи, які формують анімацію.

Мета та завдання роботи. Метою кваліфікаційної роботи магістра є визначення особливостей створення різних елементів в сценах анімації сакуга та специфіка формування дизайну персонажів.

Для досягнення поставленої мети сформовано ряд завдань, основні з яких наступні:

- 1) ознайомитись з розвитком анімації на матеріалах аналізу інформаційних та літературних джерел;
- 2) виділити головні особливості, які необхідні для створення такого дизайн-продукту;
- 3) класифікувати види сакуги у контексті дизайнерських рішень різних авторів;
- 4) узагальнити основні практичні підходи до створення сакуги;
- 5) охарактеризувати етапи створення авторської анімації сакуги;
- 6) представити дизайн-розробку авторської анімації сакуга для дед-кор музики групи Infant annihilator Three bastards.

Методи дослідження. Під час проведення дослідження використано історичний метод, який дозволив проаналізувати процеси виникнення і розвитку авторської анімації (сакуги) у японському та світовому контекстах та встановити особливості її формування. Для проведення дослідження застосовано емпіричні методи – наукового спостереження, аналізу, фотофіксації, що дозволили виявити дизайн-особливості різних візуальних ефектів сакуги.

Наукова новизна. У кваліфікаційній роботі магістра детально розглянуто особливості створення рухомих та статичних елементів в сценах анімації сакуга. Виявлено роль базових принципів класичної анімації і її недоліки, сформовано класифікацію дизайну сакуги за конкретними авторами на основі аналізу літератури та засобами художньої виразності, проаналізовано способи створення графічних елементів в сценах анімації.

Практичне значення роботи. Результати дослідження можуть бути використані для розробки та вдосконалення методів анімаційного процесу, що сприяє підвищенню якості та привабливості анімаційних творів. Розуміння сакуги може допомогти індустрії розваг у вдосконаленні та впровадженні новітніх технологій в анімаційному процесі: застосування комп'ютерної графіки, виробництво віртуальної реальності та інших інновацій. Дослідження сакуги може слугувати основою для розвитку та вдосконалення художніх навичок в анімації. Така робота може бути корисною для аніматорів та митців, які прагнуть підвищити свою майстерність. результати роботи можуть бути використані у проєктній діяльності аніматорів, створенні мультфільмів, реклами, анімаційних логотипів, розробці ігор тощо.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, містить список використаних джерел (84 позицій). Текстова частина роботи містить 53 стор., доповнена додатками (33 стор.).

РОЗДІЛ 1

Сакуга в анімаційному мистецтві

1.1. Стан наукового опрацювання теми

У світі анімації та мультимедіа майстерність анімації визначається як виразне та мистецьке втілення руху, що викликає захоплення глядачів і є важливим елементом для створення неповторного художнього враження. Сакуга як витончена майстерність анімаційного виконання виступає як ключовий елемент, що визначає якість та виразність анімаційного мистецтва. На просторах інтернету можна знайти кілька іноземних сайтів з статтями про унікальність сакуги та форуми, на яких фанати діляться враженнями про своїх улюблених аніматорів і їх роботи. Такими є блог Сакуга еспресо, на якому з серпня 2018 року кожного місяця публікуються різні есе з оглядами сакуги та аніме сералів, інтерв'ю відомих авторів анімації, режисерів [1]; сайт Anime news network Kevin Cirugeda з його статтю «Радість Сакуги» та багато інших [3; 4; 5]. Сайт Animétudes та його автор Matteo Watzky або @anime_gaku представляють історію аніме, його еволюцію, естетику, техніку та індустрію анімеї [2].

Ці сайти дали хороше уявлення про індустрію японської анімації з точки зору фанатів їх сприйняття анімації, окремих авторів та їх робіт. Велика частка інформації про сакугу є лише есе та дискусії по конкретних авторах і їх роботах в анімаційному шоу.

Також виявлено дотичну літературу по анімації, в якій описуються різні специфіки створення, проєктування, менеджмент, та розробка анімацій книги зарубіжних авторів [7; 8; 9; 10; 11; 12].

Найбільша група джерел присвячена створенню анімації, в яких приділяють увагу технічній стороні розробки. Їх можна розділити на три групи: 1) якісна анімація та розробка рухів персонажів; 2) процес виробництва цілісного анімаційного продукту (менеджмент); 3) практичні прийоми створення анімації від різних авторів.

Важливу роль для проведення дослідження має сайт, на якому збираються роботи різних авторів і youtube канали, на яких демонструються нарізки з різних аніме за конкретним автором (зокрема, sakugaboru, hobbes sacuga, MakkuSaltuu, rSakuga [13; 14; 15; 16]). Найбільше досліджень на просторах інтернету в області сакуги було зроблено Matteo Watzky- @anime_gaku.

Дослідження, дотичні до обраної теми, присвячені анімації та процесам її створення. Книга Томаса Ламарра «Машина аніме: медіа-теорія анімації» стала значною працею в галузі аніме-досліджень. Ламарр, професор Східної Азії в Університеті Макгілла, досліджує унікальні характеристики японської анімації та її культурні наслідки [7]. Дослідження заглиблюється в конвергенцію анімації, теорії медіа та японської культури, пропонуючи комплексний аналіз того, як аніме працює як відмінна форма медіа. Ламарр вводить поняття «аніметекст», наголошуючи на взаємозв'язку анімації, технології та культурного виробництва.

«Машина аніме» Ламарра досліджує такі теми, як вплив технологій на естетику аніме, роль анімаційного зображення в японській медіа-культурі та зв'язок між анімацією та культурною ідентичністю. Книга містить теоретичну основу для розуміння складної природи аніме, що робить її цінним ресурсом для науковців, студентів та ентузіастів, зацікавлених академічним вивченням японської анімації.

«Набір аніматорів для виживання» — це високо оцінена книга та анімаційний ресурс, створений Річардом Вільямсом. Цей вичерпний посібник є цінним інструментом для аніматорів, незалежно від того, чи є вони початківцями чи досвідченими професіоналами. Книга охоплює широкий спектр тем, пов'язаних з анімацією, включно з основними принципами, часом, інтервалом, ходьбою, бігом тощо. Він надає практичні ідеї та методи створення реалістичної та виразної анімації персонажів [8].

У творі «Анімація» Ендрю Селбі зробив комплексний і динамічний «репортаж із місця подій», послідовно розглядаючи етапи різних видів анімації та ілюструючи їх яскравими прикладами робіт Walt Disney Studios, Warner

Bros., Pixar і десятка інших найвідоміших студій. Він розглядає ключові технічні процеси та різноманітні стилістичні підходи. Книга містить наочні приклади від ключових аніматорів та ілюстровані особливості створення захоплюючої анімації для різноманітної аудиторії [9].

«Прискорений курс анімації персонажів!» - книга, написана Еріком Голдбергом. Вона створена як практичний посібник для аніматорів, як початківців, так і тих, хто має певний досвід. Він охоплює основи анімації персонажів, надаючи розуміння принципів, прийомів і вправ, які допоможуть аніматорам покращити свої навички [10].

Книга «Око аніматора: додавання життя анімації за допомогою часу, макету, дизайну, кольору та звуку», написана Френсісом Глебасом, фокусується на різних аспектах анімації, включаючи хронометраж, макет, дизайн, колір і звук. Він пропонує ідеї та практичні поради щодо того, як додати життя та глибини анімаційним сценам за допомогою цих елементів. Від сценарію до екрану дослідник охоплює всі аспекти кіноанімації, від базової механіки до повного розкриття творчості, а також написання, запис, акторську гру, діалоги [11].

В індустрії анімації налічується велика кількість хороших аніматорів, відомими яких робить їх унікальний стиль. Прикладами таких є Masaaki Yuasa, Yutaka Nakamura, Akihiro Ota, Keiichiro Watanabe, Arifumi Imai, Itsuki Tsuchigami. Їх роботи представлені у вигляді анімаційних відеороликів [17; 18; 19; 20; 21; 22].

Аналіз літературних джерел засвідчив малу кількість досліджень у напрямку сакуґи, але є джерела, які присвячені технічній стороні створення концепції, ідеї, дизайну, сюжету тощо.

1.2. Поняття сакуґа

Анімація Sakuga – це захоплююче явище, що розвивається, яке відображає креативність і пристрасть аніме-індустрії та фанатів. Це також спосіб оцінити мистецтво та майстерність анімації, а також вираження та передачу емоцій та

ідей за допомогою руху. Ця анімація визначається високою майстерністю, деталізацією та динамікою руху, що робить її привабливим та цікавим для глядачів у контексті аудіовізуального донесення інформації.

Сакуга відрізняється від іншої анімації тим, що при створенні сакуги автор спирається на свою уяву. Тому сакуга передає уявлення автора, його емоції, а не реальні події.

Ідея про те, що в русі є щось навмисне, лежить в основі сакуги. Хоча сакуга – це зазвичай будь-яке зображення, а в широкому розумінні – анімація, проте між ним та іншими японськими словами, які використовуються для опису анімації, є помітна різниця. Слово, що позначає ключову анімацію/кадри, *genga* (原画), буквально означає «оригінальне зображення», а слово для позначення проміжної анімації/кадрів, *douga* (動画), означає «рухоме зображення». Ключовий кадр є оригінальним у тому, що ні одна ключова поза не схожа на іншу, а проміжна поза рухається, оскільки саме вона створює справжній рух. Однак сакуга(作画) є набагато більш загальним словом: перший кандзі, 作, означає «робити, створювати». Враховуючи це, коли хтось називає анімацію «сакугою», вони підкреслюють той факт, що ця анімація була створена кимось відповідно до певних виробничих процесів [23].

Японська анімація історично розвивалася без дотримання натхненного Діснеєм кредо «ілюзія життя», тому візуальні елементи побудовано принципово по-іншому. Такі особливості руху природних явищ, хореографії персонажів або сцен руйнування знаходять відгук у фанатів сакуга.

1.3. Етапи розвитку авторської анімації сакуги

Як яскраве вираження високоякісної анімації, сакуга динамічно розвивалася протягом багатьох років, захоплюючи глядачів своєю плавністю, креативністю та трансформаційною подорожжю. Від стадії зародження до сучасної витонченої форми розвиток сакуги був динамічним. Це є захоплююче

дослідження, відзначене постійними інноваціями, технічним прогресом і глибоким впливом на ландшафт сучасної анімації.

Витоки (1900-1960). Перші спроби анімації в Японії відомі ще з початку ХХ століття. Перші анімовані роботи були впливовими від європейських та американських анімаційних традицій. Однак із появою анімованих серіалів в 1960 році аніме почало розвиватися в унікальному стилі та жанрах. Перший комерційний успіх аніме наступив після Другої світової війни, коли в 1958 році вийшов фільм «Астробой» від Осаму Тезуки, який вважається батьком сучасного аніме [24]. Фільм «Астробой» був натхненний американськими коміксами та мультфільмами, але мав свою унікальну естетику та тематику. Фільм «Астробой» став популярним не тільки в Японії, але й за її межами, відкриваючи двері для розвитку аніме як глобального феномену.

До 1960-х років японська анімація більш-менш відповідала західним нормам. Фільми, як правило, були анімовані з однаковою частотою 12 або 24 малюнків на секунду. Однак, як тільки з'явилося телебачення, аніматорам довелося зменшити кількість малюнків, щоб реально випускати новий епізод щотижня. Новим стандартом стала анімація на трійках. Західна телевізійна анімація також стала більш обмеженою, але замість того, щоб вдаватися до трюх, вони частіше використовували інші трюки, що економлять час: повторне використання малюнків, вирізи та статичні утримувані кадри між діями. Аніме також покладалося на ці методи, але перебування на трійках дало йому більшу гнучкість щодо нових поз і тривалих рухів

Шоу Осаму Тедзуки «Astro Boy» 1963 року часто називають тим, що заклало зовнішній вигляд телевізійного аніме. Він уже був піонером обмеженої анімації роком раніше, створивши такі фільми, як «Самець» і «Історії з кутка вулиці». Обидва ці фільми демонструють сильний вплив студії УПА, яка була ініціатором модерністського погляду на американську анімацію наприкінці 40-х і 50-х років. Його вплив проявляється в сміливих лініях, гострих кутах, спрощених і графічних формах і кольорах, а також у стилізованому підході до руху. У «Tales of a Street Corner» більшість персонажів із плоті та крові

повністю анімовані на одиниці та двійці, тоді як плакати, які оживають, рухаються на трьох. Важливо зауважити, що термін «анімація на одиницях» використовують аніматори для визначення анімації, яка має від 21-до 24 кадрів в секунду. Анімація на двійках має від 12 до 18 кадрів в секунду, анімація на трійках фактично має 8 кадрів в секунду. Зменшення кількості кадрів слугує для заощадження ресурсів та часу.

Метелик, анімований Гісабуро Сугі, передбачає майбутній розвиток модуляції частоти кадрів за допомогою нервового, напівобмеженого мерехтіння. В одній послідовності метелик проходить через щось на зразок розумової подорожі комах і перемикається між одиницями, двома та трьома в одній частині.

Інші японські виконавці також почали експериментувати з модуляцією частоти кадрів. Анімація Ясуо Оцуки у фільмі «Горус, князь сонця» (1968) використовує цю техніку майже так само, як це робив Дісней, щоб зобразити величезних розмірів кам'яного голема та крижаного монстра [25]. Частково оживлені на трійках, їхні повільні, обдумані рухи вказують на їхню титанічну силу та вагу. За словами Бена Етінгера, підхід Оцуки до модуляції частоти кадрів був настільки впливовим, що став стандартною практикою в галузі. Однак деякі аніматори пішли далі концепції.

Кейчіро Кімура, мабуть, більше, ніж будь-який аніматор до нього, зробив модуляцію частоти кадрів визначальною частиною своєї роботи. Він найбільше відомий як людина, яка надихнула Йошінорі Канада на особливий стиль, який виявляється в його розкутості, енергійних лініях і сміливих позах. Одні лише його малюнки вражають, але те, як він будує рух, також неймовірно. У межах одного фрагмента він акцентує увагу на одній частині дії – іноді лише на кількох малюнках – із вищою чи нижчою частотою кадрів. Постійна зміна часу робить його анімацію захоплюючою та непередбачуваною; це «компульсивний перегляд», як сказав би Річард Вільямс. Так, наприклад, ролик із прем'єри фільму «Маска тигра» 1969 року починається з двійок, потім перемикається на

одиниці на вихорі мису, привертаючи нашу увагу, коли головний герой перетворюється на титулованого героя боротьби.

Традиційний ринок анімації в 1960-х роках сильно залежав від телевізійного ринку, він став ключовим фактором в поширенні та популяризації анімації. З течією часу анімаційна індустрія виявила здатність адаптуватися до змін у споживчих уподобаннях та технологічних нововведеннях, що визначило подальший розвиток цього жанру.

Другий період розвитку (1970-1980) – це золотий вік японської анімації поява нових можливостей та інновацій. У цей період народилися багато культових аніме, таких як «Mobile Suit Gundam», «Space Battleship Yamato» і «Dragon Ball». Це була декада, коли аніме здобуло величезну популярність в Японії та за її межами [26; 27; 28].

На початку 1970-х такі мультиплікатори, як Садао Цукіока та Хаяо Міядзакі, також використовували модуляцію, щоб привнести у свої сцени привабливість та енергію. У цій сцені з фільму «Велетні-самураї», анімованого Міядзакі, більша частина дії відбувається на трійках, тоді як швидкість кидка пітчера передається за допомогою двійок.

Згодом Йошінорі Канада успадкував незвичайний час Кімури та надихнув нове покоління аніматорів зробити те саме. Його рання робота над «Invincible Superman Zambot 3» чітко демонструє вплив Кімури в його схематичних лініях і диких позах. Нерегулярна частота кадрів робить рухи більш реалістичними та органічними, ніж вони були б за рівномірного часу [29].

Насправді нижча частота кадрів може добре працювати для швидкого руху, як демонструє ця послідовність «Gurren Lagaan» Шінго Нацуме. Рух тут більше мається на увазі, ніж чітко показаний, але кожен малюнок розміщено на інтервалах і поставлено логічним чином, тому дію все одно легко відстежити. Подібно до того, що Скотт Макклауд називає «закриттям» між панелями коміксів, мозок може заповнювати прогалини між малюнками. Зверніть увагу, як частота кадрів сповільнюється, коли робот мчить до неба, підкреслюючи

свою величезну відстань, а потім знову прискорюється, коли машина падає на землю [30].

Третій період розвитку сакуги відзначається її широким розповсюдженням в інформаційному середовищі та появою аніматорів в напрямку сакуги за межами Японії. Глобально слід зазначити, що галузь, починаючи з другої половини 1990-х років, зазнала цифрових інновацій у виробничих технологіях, що передували комп'ютерній графіці (CGI) або техніці 3D-анімації. З появою Інтернету і трансляції аніме з англійськими субтитрами, аніме стало доступним для глобальної аудиторії. Популярні аніме, такі як «Naruto», «One Piece», «Attack on Titan» і «My Hero Academia» здобули широку міжнародну славу [31; 32; 33; 34]. Цифрування поступово впроваджувалося в кожен процес, причому перша хвиля була застосована до процесів постпродакшну, а деякі виробничі процеси, такі як «чорнило та фарба» для мазня між ними. Таким чином, основні процеси анімації, такі як «макет» і «оригінальне зображення», за які відповідальні аніматори, майже не були оцифровані в 2000-х роках, і цей тип анімації можна назвати «наполовину оцифрованою 2D-анімацією».

Повна цифровізація не була завершена в цих процесах у майже всіх компаніях і фрілансерах до другої половини 2010-х років. Навіть сьогодні, незважаючи на поширеність технології 3D-анімації в японській анімаційній індустрії, використання різних виробничих технологій все ще є поширеним явищем, тому в японській анімації співіснують напівцифрована 2D, повністю оцифрована 2D, 3D та 2D/3D гібридна анімація. Тому фундаментальні зміни, які принесла цифровізація у 2000-х роках, відчужаються й сьогодні.

Співіснування нецифрових і цифрових процесів призвело до збільшення розриву в продуктивності цих відповідних процесів. З одного боку, приблизно з 2000 року власне виробництво стало більш можливим, оскільки комп'ютери дозволили інтегрувати деякі процеси, а оцифровані «чорнила та фарби» та процеси пост-продакшну стали більш прибутковими завдяки збільшенню продуктивності.

Аутсорсинг анімаційним компаніям за кордоном став легшим. Незважаючи на те, що аутсорсинг іноземним компаніям розпочався ще в 1973 році і сприяв формуванню промислових агломерацій у Кореї та Китаї, значне розширення аутсорсингу за кордоном у 2000-х роках стало результатом серйозної нестачі виробничих потужностей внутрішньої анімаційної індустрії Японії та сприяння конкурентній цифровізації.

1.4. Сучасні трансформації анімації сакуґи в інформаційному середовищі

Зараз аніме набуває популярності. Кількість нових тайтлів постійно збільшується. Цьому сприяв розвиток технологій обміну інформацією та технології створення. Раніше для створення одного аніме серіалу потрібно було більше людей і ресурсів так як все малювалось на папері.

В наш час створення одного аніме серіалу на 12 серій може коштувати від 150 до 300 мільйонів єн (від 1,3 до 2,6 мільйонів доларів) залежно від бюджету, якості, студії, сценарію, акторів озвучення та інших факторів [35]. Ці цифри є приблизними і можуть варіюватися в залежності від ринкової ситуації, попиту та пропозиції.

Створення аніме серіалу у 1980-1990 роках було досить дорогим і складним процесом, який вимагав багато ресурсів, таланту і технологій. Оскільки аніме в той час було ще не дуже популярним і не мало великої підтримки від телебачення і спонсорів, багато студій працювали з обмеженим бюджетом і персоналом. Вони також залежали від традиційної анімації, яка вимагала багато ручної праці, паперу і часу. Деякі з найвідоміших серіалів з цього періоду включають «Роботек» (1985), «Акіра» (1988), «Сейлормун» (1992) і «Євангеліон» (1995) [36; 37; 38; 39].

Створення аніме серіалу до комп'ютерних технологій було дуже витратним і складним процесом, який вимагав багато ручної праці, таланту і творчості. Оскільки аніме в той час було ще не дуже популярним і не мало великої підтримки від телебачення і спонсорів, багато студій працювали з

обмеженим бюджетом і ресурсами. Одним з найбільш відомих прикладів такого серіалу є «Астробой» (1963), який був створений Осаму Тедзукою на основі його власної манги [24].

Сакуга сильно трансформувалася в наш час. Розвиток технологій сильно спростив і збільшив кількість способів створення різноманітної анімації. На відміну від старих способів створення зараз аніматори більше часу витрачають на формування ідеї і в цьому їм допомагають різноманітні програми та інструменти. Цифрові інструменти, вплинули на процес анімації сакуги. Аніматори можуть використовувати цифрове програмне забезпечення для малювання, розфарбовування та компонування, що забезпечує більш ефективні та гнучкі робочі процеси.

Платформи соціальних мереж, форуми та онлайн-спільноти відіграють важливу роль у обміні та обговоренні моментів сакуги. Шанувальники можуть легко ділитися кліпами та GIF-файлами з вражаючою анімацією, сприяючи визнанню конкретних аніматорів і студій.

Набули розвитку краудфандинг і незалежні проєкти. Студії можуть співпрацювати з аніматорами з усього світу, що призводить до більш різноманітних художніх впливів у анімації сакуга. Ця міжнародна співпраця може запровадити нові стилі та підходи до оповідання [40].

Потокові платформи стали основним способом перегляду аніме для багатьох людей. Ця зміна має наслідки для виробництва та розповсюдження анімації сакуга, оскільки студії потенційно адаптуються до культури перегляду і потреби швидко привернути увагу глядачів.

Із зростанням світової популярності аніме може зрости попит на високоякісну анімацію. Студії можуть інвестувати більше у створення моментів сакуги, щоб виділитися на конкурентному ринку.

Зусилля, спрямовані на покращення умов праці аніматорів і зменшення проблем, пов'язаних зі стислими графіками виробництва, можуть позитивно вплинути на якість анімації сакуга. Більш здорове робоче середовище може дати аніматорам більше часу для творчого пошуку. Зараз з легкістю шукаються

референси локації та персонажів так і повністю зробленої анімації. Швидкість обміну інформацією дає змогу отримати швидкий фідбек від режисерів та провідних аніматорів. Менеджмент став легким.

Висновки до розділу 1

У розділі 1 розглянуто історію та сучасні трансформації сакуги на основі наукового опрацювання теми. Детально розглянуто особливості створення сакуги, історію розвитку та поняття сакуги. Огляд інформації засвідчив відсутність наукових робіт по темі сакуги. Дослідження сакуги пов'язані з наступними питаннями: історія японської анімації сакуги, еволюції візуальних елементів японської анімації, еволюції технічних можливостей створення сакуги та анімації.

Доведено, що особливості створення сакуги змінювались та вдосконалювались протягом тривалого часу. Історія розвитку охоплює три етапи: період зародження японської анімації; золотий вік анімації та сучасний етап розвитку в інформаційному середовищі. Визначено, що золотий вік японської анімації є періодом введення нових технологій та збільшенням бюджетів що дозволило підняти якість анімації, докладати більше зусиль до створення складних сцен та використовувати нові технічні рішення (багато аніме базувалося на манзі (японських коміксах), що сприяло популярності та розвитку обох форм мистецтва. Третій період розвитку сакуги відзначається її широким розповсюдженням в інформаційному середовищі та появою аніматорів в напрямку сакуги за межами Японії.

Визначено, що глобалізація, починаючи з другої половини 1990-х років, вплинула на розвиток сакуги. Сакуга зазнала цифрових інновацій у виробничих технологіях, що передували комп'ютерній графіці (CGI) або техніці 3D-анімації. З появою Інтернету і трансляції аніме з англійськими субтитрами, аніме стало доступним для глобальної аудиторії.

Доведено, що сакуга сильно трансформувалася в наш час. Розвиток технологій сильно спростив і збільшив кількість способів створення

різноманітної анімації. Платформи соціальних мереж, форуми та онлайн-спільноти відіграють важливу роль у обміні та обговоренні моментів сакуґи. Шанувальники можуть легко ділитися кліпами та GIF-файлами з вражаючою анімацією, сприяючи визнанню конкретних аніматорів і студій.

РОЗДІЛ 2.

Сакуга у структурі анімаційного мистецтва

2.1. Сакуга як 2Д класична анімація

Сакуга належить до класичної 2д анімації і використовує 12 принципів анімації Діснея. Це вторинна дія, передчуття, сквош і розтяжка, дотримання наскрізних і накладених, час, прискорення і сповільнення, рух по дугах, рух «від пози до пози».

Важливу роль у створенні анімації відіграє постановка. Хороша постановка в анімації має дозволити оку чітко скеровувати певні аспекти сцени. Це має полегшити виявлення та розуміння важливих дій. Погана постановка дозволила б привернути увагу глядачів чимось іншим, ніж основний фокус сцени. Це включатиме такі відволікаючі фактори, як: альтернативні об'єкти, більш детальні та цікаві об'єкти або об'єкти на передньому плані, які можуть закрити зір.

Аніматори часто використовують перебільшення, щоб відобразити надзвичайні емоції в анімації. Це гарантує, що глядачі бачать перебільшену дію, і що вона не є надто тонкою в сцені. При правильному застосуванні ця техніка повинна покращувати сцену, а не відволікати будь-який інший її аспект. В основному використовується для комедійного значення, особливо в дитячих мультфільмах.

Вторинна дія – це самостійна поведінка, яка підтримує основну дію. Наприклад, розмахування руками або виконання міміки під час ходьби. Ці додаткові дії додають реалістичності та підтримують фокус сцени. Вони також непомітно створюють додатковий інтерес для глядача та додають персонажу більше особистості.

Передчуття використовується, щоб підготувати аудиторію до руху, зазвичай це важкий або швидкий рух, воно також служить формою драматичного ефекту.

Сквош і розтяжка дають аудиторії уявлення про послідовність і вагу. Цей прийом використовують для перебільшення рухів і реакцій, що може створити комічний ефект.

Дотримання наскрізних і накладених дій характеризується моментами, коли основні елементи руху зупиняються, а інші продовжуються завдяки імпульсу цього руху. У більшості випадків рух фігури матиме частини, які починатимуться та зупинятимуться в різний час.

Час, хронометраж дозволяє анімації створювати реалістичне відчуття, щоб аудиторія могла сприйняти рух. Ключові кадри використовуються для керування часом послідовності, коли ключові кадри розташовані ближче один до одного, дія відбувається повільніше, а коли вони розташовані далі, дія відбувається швидше. Час також важливий, щоб показати, як об'єкт реалістично рухається, демонструючи закони руху – інерцію, постійний рух, дію та реакцію. Це, по суті, надає сенсу руху.

Прискорення і сповільнення посиляється на хронометраж об'єкта чи фігури на початку або в кінці послідовності.

Уповільнення – це дія сповільнюється до ключового кадру, що означає, що об'єкт рухатиметься повільніше. Прискорення означає, що дія прискорюється поза ключовим кадром, тобто об'єкт рухається швидше. Більшість дій передбачає як уповільнення, так і уповільнення, щоб зробити рух об'єкта більш реалістичним.

Для створення анімації поширеним прийомом є дуги. Анімація по лінії дуг використовується для надання більшої виразності та реалістичності дії або руху. Прямо попереду від пози до пози анімація створюється без планування ключових кадрів. Швидкі сцени зазвичай малюються прямо перед собою, оскільки вони більш спонтанні.

«Від пози до пози» – це спланований структурований спосіб анімації. Спосіб творення ключових та проміжних кадрів зазвичай легший, якщо ключовий аніматор передає анімацію асистенту, щоб він заповнював

проміжні кадри. Цикл «замкнута анімація» може повторюватись, можна створити, використовуючи лише 4 кадри [41; 42].

Сакуга – це термін, який зазвичай використовується в контексті японської анімації, або аніме. Він відноситься до високоякісних та видатних моментів анімації, що виокремлюються вражаючою деталізацією, динамікою руху та загалом високим рівнем мистецтва в анімаційному процесі. Сакуга, як правило, пов'язана з традиційним підходом до анімації, в основі якого лежить 2D класична анімація. Вона відрізняється від сучасних методів 3D анімації, оскільки базується на ручному кресленні та створенні кадрів.

У сакуги, як і в класичній 2D анімації, приділяється увага до деталей в образах та рухах персонажів, звернення до високої емоційної виразності, використання різноманітних анімаційних технік для створення вражаючих сцен та елементів.

Головна мета сакуги – захопити аудиторію та залучити її в історію. У попередніх анімаціях анімація була обмежена, тому більшу частину привабливості доводилося черпати з візуального. Як приклад цього є «танець скелетів», у якому персонажі привабливі через їх моторошний дизайн персонажів.

Головна метафора американської анімації полягає в тому, що аніматор – це актор, який оживляє неживі малюнки. З іншого боку, огляд аніме показує дуже добре розуміння його історії, особливо ранніх років і золотого віку студії Тоеі, їхнього натхнення та їхньої «системи секундування», яка використовується для підготовки нових аніматорів за зразком Disney. Саме після цього огляду вони формулюють, у повній відповідності з Пітером Чангом, одну з основних метафор, яку використовують шанувальники сакуги, коли хочуть пояснити, чому японські аніматори так виділяються: «Японські аніматори схожі на кінематографістів. Вони стурбовані тим, як знімається сцена, як її хореографія, як речі рухаються в кадрі. Це ґрунтується на набагато більш узагальненому розумінні анімації, анімації як засобу штучного руху» [40].

Система сакуга є спеціальною системою виробництва аніме, яка дозволяє окремим аніматорам виділитися та стати власними кінематографістами. Основними особливостями сакуги є:

- 1) інтенсивне використання частоти кадрів, модуляція;
- 2) свобода окремих аніматорів у створенні власних компоновань, хореографії та іноді навіть проміжних елементів (у випадку повного обмеження Iso);
- 3) зникнення різниці між персонажем, фоном і ефектами, оскільки один і той самий аніматор міг би виконати всі три в їх послідовності.

Візуальна свобода роботи аніматорів в сфері аніме відкриває нові візуальні елементи, які потребують глибокого дослідження. Різні особливості сакуги виявляють використання принципів анімації Діснея. Але на відміну від класичної анімації, візуальні ідеї потребують нових або покращених принципів, а саме таких як створення анімації блискавки, вибухів, вогню, світла тощо.

Отже, сакуга є своєрідним витвором мистецтва, яке в основному ґрунтується на традиційній 2D класичній анімації та відображає високий рівень майстерності та деталізації в анімаційному процесі [43; 44; 45; 46].

Проаналізувавши ринок мультиплікації а саме топи (300 аніме – топ 100 мультфільмів) виявлено різницю між світовими тенденціями та японським ринком анімації, різниця проявляється в орієнтації на вікову аудиторію. Творча свобода творці аніме в розкритті ідеї та експериментуванні з формами виразу, оскільки аудиторія відкрита до новаторства, тому анімаційні твори визначаються вищим ступенем мистецької цінності в аспекті анімації, музики та сюжету. Така тенденція вплинула на розвиток анімаційної японської анімаційної індустрії та культури в цілому. Головними характеристиками виявляються їх сюжети та візуальні елементи анімаційних творів [47; 48].

2.2. Динамічні характеристики сакуги

Сакуга базово складається з чотирьох аспектів, зокрема рухи камери, статичних, рухомих силуетів та візуальних ефектів. Динаміку в сцені можна передати як роботою окремо з кожним, так і з усіма елементами разом.

Висока якість малюнків та динаміка руху прослідковується у деталізованих малюнки персонажів чи фонів та у реалістичних, плавних рухах. Для сакуги характерно виділення спеціальних ефектів, таких як вибухи, блискавки, динамічні бої тощо. Вона передає враження великої енергії та динаміки у дії. Потрібно відзначити, що поряд з цим відбувається підсилення емоційної виразності персонажів через динамічні рухи, виразні обличчя та жваву анімацію. Використовуються нестандартні ракурси та камерні прийоми для підвищення динамічності сцени чи акцентування. Сакуга вирізняється тривимірним тривимірний об'ємом.

Сакуга дозволяє зобразити більш виразно наступні моменти:

1) Візуальні ефекти, до яких відноситься анімація стихій, світла, інтерпретації енергії (Рис А. 1 – А. 2).

2) Хореографія персонажів: постановка боїв, танців тощо, створюється за схожими принципами класичної анімації, особливі характеристики: рух по дугах, швидка зміна ракурсів камери, неможливі атлетичні переміщення, здібності [46].

3) Візуалізація емоцій: гіперболізовані сцени емоцій персонажів характерний прийом і для класичної анімації [47].

4) Фонова анімація: масштабні сцени, такі сцени характерні для сакуги, руйнування локацій, великій кількості деталей на різних планах, найкращий приклад це куби Ютапона [48] (Рис. А. 3).

Дослідження візуальних елементів відбувається через аналіз окремих кадрів, що дає чітке розуміння створення ілюзії руху за рахунок зміни силуетів об'єктів. Прикладом є вогонь, взятий з серіалу «Полум'яні вогнеборці», в якому чітко видно розділення сцен на статичні та динамічні елементи (рис. А.1).

Такий елемент як блискавка був взятий та досліджений з аніме серіалу «Ванпанчмен». Покадровий аналіз сцени дав розуміння хаотичної природи анімації блискавки (рис. А.2).

Розглянемо сцену з аніме серіалу «Магічна битва», що є однією з найкращих прикладів сакуги. В її елементах використовують всі можливі складові сакуги одразу: візуальні ефекти (стихії), хореографію персонажів (рух персонажів по дугах, їх наближення до камери та віддалення), фонову анімацію (літак, уламки та рух фону). Ця сцена використовує прийоми 2д анімації, але їх основа лежить в силуеті і його змінах в наступному кадрі [49] (рис. А.3).

2.3. Роль автора у формуванні концепції

Ідея та повідомлення автора визначає головну ідею, що лежить в основі анімаційного проєкту, а також повідомлення або тематику, яку він хоче передати аудиторії. Важливою є розробка сюжету, образів та персонажів. Вони визначають, як персонажі рухатимуться, говоритимуть та взаємодіятимуть між собою, а також як вони впливатимуть на сюжет. Автор відповідає за визначення візуального стилю анімації, такого як палітра, анімаційний стиль, художнє оформлення та загальний зовнішній вигляд. Розуміння цільової аудиторії та те, які їхні вподобання, культурні особливості. Автор розробляє концепцію так, щоб вона відповідала технічним можливостям.

Винайдені візуальні ефекти закріплюються за автором. Це – елементи анімації, які були винайдені впродовж розвитку сакуги, які стали унікальними та універсальними в індустрії японської анімації. Серед них «Цирк Ітано», «Удар Обарі», «Кадр імпаку», «Куби Ютапона», «Ходьба Ебати», «Блискавки Кіцуне», «Спалах Канади», «Дракон Канади».

«Цирк Ітано» - це специфічна техніка анімації, яка характеризується великою кількістю ракет або снарядів, що рухаються складними та візуально динамічними силуетами. Техніка названа на честь Ічіро Ітано, який започаткував і популяризував цей стиль анімації.

«Удар Обарі» (Масамі Обарі) (Хісаши Морі) – це ефективний метод анімації удару кулаком, що став каноном. Персонаж динамічно відводить кулак назад, нахилиє корпус вперед, а голову – вбік. Потім ударяє в камеру, при цьому виражається перспектива драматично.

Хісаши Морі створив прийом анімації потужного удару кулаком в обличчя, який часто використовується, щоб показати останній удар в поєдинку. Увага акцентується на самому моменті удару – або слоу-мо, або майже статичне зображення кулака переможця та обличчя того, хто програв. Обличчя перекошується, викривляється. Той, хто програв, як правило, різко відлітає назад. Часто додаються ефекти у вигляді ліній і спалахів.

«Кадр імпаکتу» (Ютака Накамура) передає момент удару, коли у цій або іншій сцені екран на долі секунди стає чорно-білим, з'являються спалахи світла, після чого повертається попередня рисовка.

«Куби Ютапона» - це ефективний метод анімації руйнування: коли земля, стіни або інша поверхня розлітається на дрібні куби від потужного удару. Цей метод названий в честь аніматора Ютака Накамура. Ютапон – його нікнейм. Звичайно ж, Ютака Накамура не патентував «Куби Ютапона», тому інші аніматори з радістю їх використовують. При чому він не придумав анімацію обломків, просто він перший почав їх зображати у вигляді кубів.

«Ходьба Ебати» - це анімація ходьби персонажів, яка виражається анатомічністю та увагою до деталей. Вони важко ступають або навпаки, мають пружинячий крок. Створюється відчуття, що застосовується ротоскопія.

«Блискавки Кіцуне» - це анімовані зигзагоподібні промені, які рухаються трохи не так, як справжні блискавки. Для підсилення ефекту електричні розряди створюються не з гострими краями, а зі скругленими; рухи також більш округлі, а розгалуження менше. Ефект використовується не тільки для зображення блискавки, але й для візуалізації магічних здібностей персонажів.

Йосінорі Канада (1952-2009) дуже багато привніс в мистецтво анімації. «Спалах Канади» є стилізованим відблиском, який часто використовується на металевих об'єктах. Представляє собою спалах світла у вигляді хреста,

з'являється на кількох кадрах і зазвичай обертається навколо центральної точки зі зміною розміру.

«Дракон Канади» - вогняний, водяний або електричний дракон, який з'являється в кульмінаційні моменти аніме. Для його відмальовки використовується мінімум кольорів і сильний ефект затінення. Тому сучасні аніматори використовують «Драконів Канади» не стільки заради красивого візуального ефекту, скільки заради виражень подяки менеджеру та ін. [50; 51].

Роль автора в формуванні концепції анімації полягає важливу роль в творчому визначенні основних параметрів та напрямків, які визначають кінцевий вигляд та ефективність анімаційного проєкту.

Висновки до розділу 2

У розділі 2 розглянуто сакугу під призмою принципів класичної 2д анімації. У результаті досліджено різницю між способом створення класичної анімації та сакуги. Доведено, що сакуга скоріше характеристика анімації, ніж окремий стиль, тому сакуга може бути використана в будь-якому стилі 2д анімації.

Проаналізувавши ринок мультиплікації а саме топи (300 аніме – топ 100 мультфільмів) виявлено різницю між світовими тенденціями та японським ринком анімації, різниця проявляється в орієнтації на вікову аудиторію. Така тенденція вплинула на розвиток анімаційної японської анімаційної індустрії та культури в цілому. Головними характеристиками виявляються їх сюжети та візуальні елементи анімаційних творів. [47;48]

Виявлено особливості, які потребують нових принципів та наукових досліджень. Дванадцять принципів анімації Діснеєм є корисними в створенні анімації, але є малоефективними у створення сакуги та її різних візуальних елементів.

У роботі виділено базові елементи сакуги, які формують динаміку руху в сцені (рух камери, статичні силуети, рухомі силуети, візуальні ефекти).

Проведена класифікація сакуги за візуальними елементами (візуальні ефекти, хореографія персонажів, візуалізація емоцій, фонові анімації). Візуальні елементи різняться між собою, охоплюючи різні аспекти анімації.

Сформовано класифікацію прийомів сакуги за авторами створення: «Цирк Ітано», «Удар Обарі», «Кадр імпаку», «Куби Ютапона», «Ходьба Ебати», «Блискавки Кіцуне», «Спалах Канади», «Дракон Канади». Визначено важливість автора в розробці цих унікальних сцен.

Детальне дослідження практичних аспектів створення сакуги є важливим для аніматорів, оскільки творче визначення формування концепції анімації полягає в широкій знанні та практичних навичках автора, що виражається в привабливості закінченого продукту та оцінці глядачів.

РОЗДІЛ 3

Практика створення анімації сакуга

3.1. Етапи створення сакуги

Створення сакуги – трудомісткий процес, який розпочинається із розробки плану та ідеї і створення концепції.

Розробка – це творчий та технічний процес створення анімації, який включає в себе планування та ідею, створення концепції, дизайн персонажів, визначення ключових кадрів, анімацію, монтаж, тощо. Розробка плану та ідеї створює початковий вигляду проєкту. Під час планування підбираються референси проєкту та вирішуються базові елементи твору. Ідея визначає концепції і сюжету, на основі створюється сценарій або сценарний опис.

Наступним етапом здійснюється розробка сценарію, будується Storyboard (розробка сценарію). Він передбачає створення та планування кадрів для кожної сцени.

Створення концепції – це визначення необхідної сцени або моменту, який потребує високої деталізації та уваги. На цьому етапі розробляється та вирішується ключові моменти, де динаміка та деталізація будуть вирішальними.

Розробка дизайну персонажів та оточення включає в себе створення їх зовнішнього вигляду з метою передачі характеру та особливостей.

Скетчі та визначення ключових кадрів важливим етапом для створення ефектної анімації. Аніматори проводять аналіз референтів, і на їх основі створюють скетчі або ключові кадри, що визначають динаміку та деталізацію сцени. Для створення однієї сцени потрібні навички малювання і хороше розуміння базових правил: композиції, перспективи, анатомії тощо.

Для проєктування сакуги характерне інше відношення до створення руху, ніж в класичній анімації, бо кожен кадр – це унікальна композиція. В основі побудови сцени лежать базові правила композиції, але в залежності від руху і дії, яка відбувається в сцені, її правилами можуть нехтувати (швидкий поворот

камери, зміна ракурсу тощо). Бажання авторів створити унікальні ефекти (можливість при створенні окремого кадра змішати його з унікальною ілюстрацією або стилем).

Ретельна робота над деталями та анімацією персонажів або об'єктів, які будуть у центрі уваги в сцені, вдосконалення їх зовнішнього вигляду, забезпечує узгодженість елементів дизайну, додавання складних функцій, сприяють їх загальній правдоподібності. Це поширюється на такі фактори, як міміка, мова тіла та ледь помітні рухи, підвищуючи реалістичність і взаємозв'язок персонажів.

Наступним етапом є створення анімації проміжних кадрів, які передають рух та динаміку, забезпечуючи високий рівень енергії та виразності в сцені.

Постобробка – це спеціальний етап розробки анімації, на якому додаються спеціальні ефекти та доопрацьовуються деталі, що підсилюють враження від сцени. Один – режисер анімації: часто дизайнер персонажів, виправляє всі готові версії, щоб переконатися, що вони достатньо хороші та відповідають одному стилю; інші працюють над моделями персонажів. Кожен аніматор працює з детальними аркушами персонажів, зробленими дизайнером персонажів, на яких він посилається, коли малює.

Остаточна обробка та контроль якості – це останній етап перед включенням сцени у серіал. Контроль якості – це виправлення дрібних деталей та підвищення загального враження від сакуги.

Таким чином, етапи створення сакуги – це складний і комплексний творчий процес, який потребує творчого бачення, глибоких знань у галузі анімації та відмінного розуміння технічних аспектів у роботі з анімаційними проектами.

3.2. Експериментальна основа створення сакуги

Експериментальна основа сакуги проявляється на всіх етапах створення анімації. Це є творчий процес, який залежить від автора його знань і розуміння

завдання, володіння програмним забезпеченням, методом аналізу референтів та власними уподобаннями у передачі посилу через анімацію.

Сакуга використовується для створення анімацій, які відтворити в реальності або іншими техніками неможливо або дуже витратно. Відсутність єдиного плану створення візуальних елементів сакуги відкривають широкі можливості для експериментів над сценами.

Хорошими прикладами буде 3d локація і робота камери в ній з серіалу «Атака Титанів», «Nichirin Swords» [52; 53; 54]. В цих аніме використовують 3d в створенні сцени, що дозволяє експериментувати з постановкою та рухом камери.

Фокусуючись на важливому елементі сцени, аніматор може експериментувати над композицією, силуетом елемента, кольором, фізикою та іншими частинами сцени. Прикладом такої сцени з аніме «Samurai Champloo», де аніматор Masaki Yuasa створив унікальну аніме сцену з екстремальними ракурсами камери, гіперболізованими емоціями, унікальною палітрою кольору та виразною зміною силуетів об'єктів [55].

В основі сакуги лежить індивідуалізм автора, передача власних думок і уяви. Унікальність візуальних елементів залежить від великої кількості факторів.

Програмне забезпечення головні елементи можна створювати за допомогою самого різноманітного програмного забезпечення, 3d програми (Blender, 3d Max, Maya), векторна графіка (Adobe Animate, Animation Desk, OpenToonz), покадрова анімація (Photoshop, Pencil2d, Krita, Moho), постобробка (Adobe After Effects) та інші. Також анімацію створюють за допомогою традиційних методів малювання.

Методи створення сакуги не є особливими відносно іншої анімації, але вона є унікальною в експериментах і результаті свого закінченого вигляду.

3.3. Використання сакуги у візуальних комунікаціях

Сакуга достатньо складна у своєму створення анімація, але в симбіозі з сюжетом, музикою, звуком вона дає особливі результати і відгук у глядачів тому в основному сакугу використовують в сфері розваг та реклами.

Цей характер анімації є досить популярною серед любителів аніме та серйозних шанувальників анімації, особливо тих, хто цінує високу якість і вражаючі моменти в аніме. Однак, слід зауважити, що термін «сакуга» в основному використовується в анімаційній спільноті, і його не завжди використовують серед широкого загалу аудиторії. Серед шанувальників аніме і спільнот сакуга високо цінується і часто стає темою для обговорень. Ентузіасти можуть активно шукати аніме-серіали чи окремі епізоди, відомі своїми вражаючими моментами сакуги. Спеціалізовані веб-сайти, форуми та платформи соціальних мереж, де збираються шанувальники аніме, часто містять обговорення, збірки та аналізи сакуги в різних аніме-творах.

У різних анімаційних серіалах в залежності від жанру елементи сакуги можуть розкривати різні ключові моменти серіалу, вражаючі бойові сцени та переслідування показуючи особливі прийоми, вражаючі удари. Підсилення емоційно насичених моментів повороти сюжетів, реакції персонажів, Перетворення персонажів, виявлення нових здібностей, створення різноманітних спеціальних ефектів, таких як вибухи, магичні атаки, напряду діють на емоційний стан глядача даючи змогу зрозуміти і відчуті їх, що залишає унікальний досвід.

Ці моменти дозволяють аніматорам виражати свою творчість, глибше занур занурюватись в базові складові візуальних елементів та посилювати враження глядів, привертаючи увагу до продукту.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було досліджено навички та етапи створення сакуги. В основі побудови сцени лежать базові правила композиції, але в залежності від руху і дії, яка відбувається в сцені, правилами можуть нехтувати (швидкий

поворот камери, зміна ракурсу тощо). Бажання авторів створити унікальні ефекти розкриває можливість при створенні окремого кадру змішати його з унікальною ілюстрацією або стилем.

Було виявлено експериментальну основу створення сакуги. Доведено, що сакуга – це творчий процес, який залежить від автора, його знань і розуміння завдання, володіння програмним забезпеченням, методом аналізу референсів, та власними вподобання у передачі послугу через анімацію.

Сакуга особливо популярна серед ентузіастів аніме та анімаційних спільнот, де вона служить знаком якості анімації та майстерності. Її популярність поширюється на міжнародному рівні, а дискусії навколо сакуги часто сприяють ширшому оцінюванню анімації як виду мистецтва.

Аніме є не тільки розважальною, але й освітньою та художньою формою виразу, яка може надихати, викликати емоції, передавати ідеї та викликати роздуми. Аніме є результатом практичних експериментів та творчої візії японських аніматорів, які постійно прагнуть покращувати своє мистецтво та ділитися ним зі світом. Аніме є частиною глобальної культури, яка збагачує нас своєю різноманітністю, якістю та креативністю.

Підсумовуючи, можемо стверджувати, що практичні етапи та експериментальна основа в японській анімації представляють динамічну взаємодію між традиціями та інноваціями. Цей синтез не лише підвищує стандарти анімаційного виробництва, але й сприяє світовому визнанню та оцінці аніме, як різноманітної та впливової форми мистецтва. Подорож японської анімації на сторінки є свідченням стійкості галузі, адаптивності та непохитної відданості розширенню меж художнього вираження.

РОЗДІЛ 4

Авторська дизайн-розробка анімаційного ролика з елементами сакуґи

4.1. Концепція створення анімаційного ролика

Виробництво анімаційного ролику - це творчий та трудомісткий процес, що передбачає створення рухомих зображень за допомогою послідовності кадрів. Цей процес включає в себе етапи від ідеї та сценарію до анімації, монтажу та додавання звукового супроводу. Команда аніматорів, дизайнерів, сценаристів та звукорежисерів працюють спільно, використовуючи технології та креативність

Основою для розробки анімаційного ролику стали особливості виробництва анімаційних мультфільмів із книги «Анімація» Ендрю Селбі [9]. Під час виробництва важливо приділити час, щоб зрозуміти принципи анімації, та освоїти підходящі способи створення анімації. В анімаційних проєктах робочий процес розділяється на три фази: підготовка до виробництва, виробництво та компонування.

У підготовці до виробництва було створено сценарій, візуальні й звукові концепції та ідеї, досліджено аналоги, підготовлено матеріали.

В основі створення анімаційного проєкту є формування ідеї – виразити музику в анімації та поєднати динамічних характеристик сакуґи з швидким темпом та ритмом дет кор музики.

Ціллю анімаційного проєкту поставлено огляд режисури, самовираження та створення власного плану побудови анімаційних сцен.

Для початку роботи проведено відбір аналогів та прототипів. Це відеоролики, які вже існують в цьому жанрі. До списку можна віднести AMV – нарізки з мультфільмів та аніме [56; 57; 58; 59; 60; 61; 62; 63; 64] В японському медіа можна знайти опенінґи – музикальні кліпи, які представляють анімаційні серіали. Саме вони найкраще підходять для створення референтної бази [65; 6; 67]. Також хорошими референтами стали не анімаційні музикальні кліпи, а

відзняті живі концерти та вирізки в жанрі дед-кору [68; 69; 70; 71; 72; 73] (рис. В.1).

Дед-кор (deathcore) – жанр екстремальної музики, який є поєднанням елементів (death metal) та (hardcore punk). Цей стиль надає великий акцент на важкі рифи, інтенсивний вокал та технічний підхід до музики. Його основні атрибути: інтенсивні удари барабанів на високій швидкості (Бласт-біти), використання складних та технічних гітарних рифів, агресивні вокальні техніки (гроулу, гутуралу, скріму), які вимагають від музикантів великої вправності та майстерності.

Отже, в основі розробки сакуги будуть лежати японські опенінги. Це відкривальні теми або відкривальні пісні в аніме вони служать для введення глядачів в атмосферу та настроїв твору. Основні елементи опенінгів включають музичний супровід (пісню), візуальні ефекти та анімації, які представляють головних персонажів і ключові сюжетні моменти.

Планується розробити кліп на одну хвилину.

Наступним кроком став вибір загального вигляду анімації. На цьому етапі було розглянуто велику кількість авторів сакуги та анімаційних серіалів. Для пошуку роботи конкретного автора було використано сайт sakugaboguu [12]. Головними референтними авторами стали Юаса Масаакі з його спрощенням форм і ламаними лініями та Ютака Накамура з його нестримною та потужною анімацією [74; 75].

Дизайном загального візуального вигляду обрано серіали: «Людина диявол: плакса», «Моб-вар'ят 100», «Кігті звіра» [76; 77; 78; 79] (Рис. В.2).

Після формування загальної референтної бази розпочато роботу над сценарієм, основою якого став текст пісні Infant annihilator Three bastards [82]. Сценарій формує візуальні уявлення того, що може відбуватися в сценах.

Сценарій базується на тексті пісні та інтерпретації музики у візуальний ряд. Розповідь про рок гурт ціль якого викликати нечестивого короля. Основні персонажі: учасники гурту Infant annihilator (їх стилізовані версії). Ключові елементи: створити видимість концерту на який звідусіль збігся натовп. Під

видимістю концерту проведення своєрідного ритуалу призиву нечестивого короля. Конфлікт нечестивого короля з демонами яких ховав в собі натовп, вираження цього через екшн сцени.

Згідно сценарію було створено дизайнерський проєкт «Сакуга та дед-кор музика», що дозволило сформувати рамки і перейти до наступного кроку, а саме чорнових скетчів [80].

Тривалість відео відштовхувалась від тривалості (опенінгів), тому за основу було взято останню частину пісні, яка триває одну хвилину та дев'ять секунд. Це кінцівка пісні – вона є одним з найскладніших моментів пісні. Вона включає себе всі особливі елементи (дед-кору). Взввши до уваги складність виконання, анімація створювалась відносно швидкості та звукових акцентів в пісні таких як (бласт-біти, брейк-дауни), які слугують основними елементами переходу однієї сцени в іншу. Подовжені елементи пісні супроводжуються довгими сценами, таким чином створюється взаємодія між музикою та анімацією.

4.2. Образи персонажів та локації анімаційного ролика

У роботі створено розкадровку для сцен анімації, перевірено силуети руху для плавності анімації, розроблено фонові елементи, визначено проміжну кількість кадрів для кожної із сцен, підібрано кольорову палітру для визначених сцен, зроблено монтаж повноцінного ролику, рендеринг (остаточна фіналізація візуального вигляду сцен).

Розкадровка – це набір ілюстрацій або зображень, які послідовно розташовані для візуалізації сцен або подій в анімаційному чи кінематографічному проєкті. Розкадровка служить планувальним інструментом, який допомагає передати основні елементи кожного кадру та послідовність подій у сюжеті.

Робота з розкадровкою – це створення детального плану або, який містить інформацію про кожен кадр (кадри) в анімаційній сцені. Розкадровка визначає послідовність подій, руху персонажів, вирази обличчя, камерні кути та будь-які

інші важливі деталі, необхідні для створення анімаційної сцени. Розкадровка є ключовим етапом у виробництві анімаційного фільму. Вона служить як візуальний план.

Маючи достатню референтну базу, було створено велику кількість начерків сцен анімації. На основі сервісу *miro* було створено проєктний план анімації, для менеджменту чорнових начерків і роботи над сценами їх тривалістю та кількістю кадрів в них [81] (Рис. В.3).

Створення анімації – це робота над ключовими кадрами та фоном. Вирішення головних силуетів руху в сцені. ключові кадри в анімації є фундаментальними елементами, який дозволяє керувати та визначати рух об'єктів чи персонажів. Створені ключові кадри сцен було об'єднано в прототип анімації.

За основу дизайну головних діючих персонажів в кліпі взято трьох учасників з гурту і створено їх стилізовані версії. Використовуючи референси було створено лутборди на кожного із них.

Лутборди - це дошки з промальованими персонажами з різних ракурсів та з різним набором емоцій, вони слугують для створення візуального характеру персонажів. На відміну від головних діючих персонажів, другорядні створювались з референсів без лутбордів, так як в них не було необхідності (Рис. В.4).

Важливим елементом розробки стало планування локації, яка являє собою пляж з горами навкруги. Головним референтом було взято місце зйомки *Infant Annihilator – Three Bastards [OFFICIAL MUSIC VIDEO]* (Рис. В.5).

Розділення всього хронометражу стало важливим завданням, як для кращого розуміння загального вигляду сцен, так і для менеджменту. Три частини грають символічну роль в сценарії:

- Перша частина – це неочікуваний початок. Ціллю першої частини було представити героїв і мету їх приходу (Рис. В.7).
- Друга частина – це загальне накопичення натовпом та емоціями. Більшість сцен створені з великою кількістю натовпу. Головною

ціллю було накопичити емоційну напруженість і створити ілюзію концерту (Рис. В.8).

- Третя частина пік, буйство і спад. Гротеск анімації найбільша частина візуальних ефектів у вигляді руйнувань та перетворень, основна мета цієї частини – створити пік через екшн сцени (Рис. В.9).

Для створення сакуги було обрано такі сцени. З першої частини 3; 9; 11; 15 сцени, з другої частини 1; 3; 9; 10; 11 – сцени, з третьої частини 1; 29 сцена. Головними особливостями є швидка анімація, робота з ракурсом та рухом камери (Рис. В.7- В.9).

Експериментальна частина візуального ефекту була створена за рахунок штучного інтелекту. В першій частині це 23-тя сцена, в третій частині це 9 та 13 сцени. Використання штучного інтелекту, а саме (Dream By Wombo) є дуже ефективним методом створення візуальних ефектів, але недоліком є те, що застосувати його можна в вузьких рішеннях і підготовка займає значну частину часу (Рис. В.6).

Екскременти та візуальні ефекти блискавки, вогню, диму, води, були важливим аспектом розробки проєкту. Робота з кожним візуальним елементом базувалася на характері його фізичних якостей та зміни силуетів руху.

4.3. Композиційні особливості сакуги

Підготовка до робочого процесу розробки окремої сцени включає: формування документу та його менеджмент, підготовка робочого середовища програми, візуальне рішення анімації елементів, розбиття по планах (з дотриманням правил композиції), створення анімації потрібним інструментом. Ці маніпуляції підводять до чорнового варіанту.

Цей етап є ключовим у створенні сакуги, в ньому формується чорновий варіант кліпу і вирішується кількість часу, що буде тривати кожна із сцен.

Готова розкадровка дає можливість побачити загальний вигляд майбутнього продукту. А подальша розробка веде до зміни певних аспектів

композиції. Можливість змінювати композицію слугує для кращого формування ідеї та донесення інформації.

Для розкриття композиції було використано такі елементи дизайну: лінію, силует, колір, простір.

Перехід до наступного кроку, відштовхуючись від часу сцени проводиться підрахунок кадрів потрібних сцен і нотується на дошці. Підрахунок було створено за такими скороченнями (С1; С2; Статика).

С1 (анімація на одиницях) кількість кадрів, якої становить від 20 до 24 в секунду. Вона була використаною в сценах сакуги у першій частині в сценах 9; 11; 12; у другій частині в сценах 3; 9; 10; 11; у третій частині в сценах 1; 2; 9 (Рис. В.7-В.8).

С2 (анімація на двійках) кількість кадрів якої становить від 8 до 14 в секунду. Ця анімація слугує основою в анімаційному ролику, нею анімовано більшу частину всіх сцен та візуальних елементів. Ця анімація була використана для менших затрат часу та ресурсів.

Статична – анімація фону була використана в сценах першої частини – сцени 2; 17; 19; другої частини – сцени 2; 8; 14; 17, третьої частини сцени 4; 8; 9; 13 (Рис.В.6-В.9).

4.4. Програмне забезпечення для створення анімаційного ролика

Для створення анімації існує велика кількість програмного забезпечення

В роботі було використано різноманітні сервіси та програми для пошуку референсів, менеджменту, анімації, монтажу.

Пошук референсів: youtube, instagram, pinterest

Youtube став основним пошуковим сайтом з референтними відео, в ньому можливо як шукати ідею так і створювати прямі референси для сцен, за допомогою зупинки відео та скріншоту.

Instagram став корисним для референсів, музикальні гурти часто викладають відео своїх концертів, звукозаписів та інших дотичних речей, з яких можна зрозуміти атмосферу концерту та взяти хороший референт.

Pinterest корисний сайт для пошуку речей, в ньому було знайдено референси на різноманітні речі такі як: монстри, пляжі, хмари тощо.

Менеджмент: miro, google disk, google document, pureref.

Miro – корисний інструмент для менеджменту, який дав можливість оглянути проєкт повністю і слідкувати за його реалізацією. В ньому можна накопичувати референси, створювати таблиці, робити замітки, робити чорнові начерки тощо.

Google Disk використовувався для збереження та менеджменту документів та файлів, дає можливість працювати на різних комп'ютерах. Google Document використовувався для створення та ведення дизайнерського документу.

Pureref використовується як допоміжний інструмент для роботи з референтами, а саме їх зборі та виводі на робочу область.

Photoshop – програма з великою кількістю інструментів для різноманітних завдань. В основному використовувався для малювання та анімації головні інструмент: шари, пластика, ласо, пензель, ластик та лінія часу двох типів для роботи з кадрами та ключовими кадрами об'єктів.

Монтаж здійснювався в програмі Adobe Premier Pro. Це програма для відео монтажу, основні інструменти – лінія часу для всього відеоролика. Ця програма слугувала для створення прототипу та закінченого анімаційного ролика. Її інструментарій дозволяє визначити час кожної сцени, розміщати відрізки в потрібних місцях, збільшувати, зменшувати їх частоту кадрів, розрізати та склеювати їх частини.

Висновки до розділу 4

У четвертому розділі було досліджено план класичного способу створення проєктів, а саме підготовку до виробництва (створення концепції, пошуку референсів, дослідження, опрацювання матеріалів, планування робочих процесів, менеджмент).

Виробництво забезпечило проходження наступних етапів: проілюстровано чорновий варіант оповіді, створення анімаційних послідовностей (хронологію

сцен, додаткову інформацію по них), створення фону, розбиття сцен на шари що дає більший простір для творчих рішень. Під час розробки анімаційного ролику було створено велику кількість різноманітних композиційних сцен, п'ятдесят п'ять з яких лягли в хронометраж.

Досліджено різні плани створення проєктів, на їх основі побудовано необхідний план до проєкту.

Виробництво анімаційного ролику передбачає наступні етапи: створено ключові кадри для сцен анімації, перевірено силуети руху для плавності анімації, розроблено фонові елементи, визначено проміжну кількість кадрів для кожної із сцен, підібрано кольорову палітру для визначених сцен, зроблено монтаж повноцінного ролику, рендеринг (остаточна фіналізація візуального вигляду сцен).

Готова розкадровка дає можливість побачити загальний вигляд майбутнього продукту то подальша розробка веде до зміни певних аспектів композиції. Можливість змінювати композицію слугує для кращого формування ідеї та донесення інформації.

Пропрацьовано роботу з дизайном персонажів та локацій. Створено дизайн персонажів та опрацьовано особливості їх розробки. Вивчено програмне забезпечення та його різні інструменти, такі як: ласо, пластик, лінія часу, шари та інші. Занотовано роботу з референтами та роботу над частинами проєкту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі магістра досліджено створення анімації сакуга, її історію та засоби художньої виразності. Визначено, що сакуга – це унікальний характер анімації до якого входять різноманітні прийоми та техніки малювання, які забезпечують оригінальне вираження та сцени. Доведено, що базові елементи сакуги – це силуети руху.

Описано розвиток японської анімації на матеріалах аналізу інформаційних та літературних джерел. Доведено, що анімація сформувалася на наступних етапах: Витоки (1900-1960), золотий вік (1970-1980), Глобалізація.

Виділено головні особливості, які необхідні для створення анімаційного ролика сакуга: фіксація ідеї, створення сценарію, створення розкадровки, сама анімація, фіналізація(рендер). Японська анімація створюється працею великої кількості людей, зокрема режисерів, сценаристів, композиторів, аніматорів і багато інших. В магістерській роботі розглянуто роботу кількох з них а саме автора ідеї, режисера, ключового аніматора, аніматора проміжних кадрів.

Доведено, що в основі створення 2д анімації лежать два прийоми – це покадрова зміна силуету руху та зміна позиції статичних силуетів. Три основні ефекти передають характер руху, зокрема: розмиття для створення ілюзії швидкості, стягнення/розтягнення створення ілюзії фізики об'єкта, рух по перспективних дугах, створення ілюзії глибини

Класифіковано види сакуги у контексті дизайнерських рішень різних авторів: візуальні ефекти, хореографія персонажів, візуалізація емоцій, фонові анімація.

Узагальнено основні практичні підходи до створення сакуги: визначення композиційного фокусу сцени, розбір сцени на плани та силуети руху, створення ключових кадрів, аналіз силуетів руху(пошук референсів), створення анімації, деталізація та фіналізація. Створення анімації передбачає розуміння автором об'єкту, який він анімує, здебільшого з точки зору спостереження за об'єктом. Звичайно глибинне розуміння хімічних та фізичних особливостей під час зміни форми в проміжних кадрах не є зайвим, але є сильно вичерпним і

може не дати бажаного ефекту, тому для створення анімації використовується здебільшого досвід спостереження за рухом об'єкта. Отже, анімація це своєрідна штучна ілюзія.

Охарактеризовано етапи створення авторської анімації сакуґи: Фіксація ідеї, пошук аналогів, створення сценарію, розробка розкадровки, вирішення силуетів руху в сценах, створення дизайну персонажів та локацій, визначення тривалості сцен та встановлення кількості кадрів у них, анімація всіх сцен, фіналізація(рендеринг). Виявлено проблематику класичних принципів анімації та їх неповноцінність. Аналіз референтів – це своєрідний натренований аналіз зміни силуетів руху.

У роботі представлено дизайн-розробку авторської анімації сакуґа для дед-кор музики групи Infant annihilator Three bastards.

Використано штучний інтелект у розробці візуальних елементів анімації сакуґи. Це дало можливість розширення базових принципів анімації, які охоплюють більшу частину візуальних елементів.

Головна ідея: розкрити музику через анімацію. Анімаційний кліп складається з трьох частин та триває одну хвилину дев'ять секунд. Основними програмами, які використовувались під час створення є Photoshop, Pureref, Adobe Premier Pro.

Анімація стає все популярнішою, і компанії по всьому світу все більше зацікавлені у створенні власних анімаційних проєктів. розвитком технологій аніматори можуть використовувати нові методи створення та взаємодії з аудиторією. Розширення жанрового спектру, експерименти з різними жанрами та темами, привертаючи різні аудиторії. Збільшення глобальної популярності дозволяє анімації взаємодіяти з різними культурами та збагачувати себе через цей обмін. Зростає популярність анімаційних творців та студій, що ставлять на перший план свою унікальність та авторський підхід до створення анімації тому сакуґа є перспективним напрямком розвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Animétudes. URL: https://animetudes-com.translate.google/?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=uk&_x_tr_hl=uk&_x_tr_pto=wapp (дата звернення: 10.12.2023).
2. The Joy of Sakuga. URL: https://www-animenewsnetwork-com.translate.google/feature/2015-09-30/the-joy-of-sakuga/.93579?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=uk&_x_tr_hl=uk&_x_tr_pto=wapp (дата звернення: 10.12.2023).
3. Anime Bingo. URL: https://animebingo-wordpress-com.translate.google/?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=uk&_x_tr_hl=uk&_x_tr_pto=wapp (дата звернення: 9.12.2023).
4. Стаття «Як створюють аніме: деталі та цікаві факти». URL: <https://nachasi.com/cinema/2022/02/04/how-anime-is-made/> (дата звернення: 8.12.2023).
5. «Географічна динаміка японської анімаційної індустрії». URL: <https://journals.openedition.org/netcom/4546> (дата звернення: 10.12.2023).
6. «The Anime Machine». URL: <https://film7000.files.wordpress.com/2014/10/thomaslamarre-2009-theanimemachine.pdf> (дата звернення: 8.12.2023).
7. «Набір аніматорів для виживання». URL: <https://docs.google.com/file/d/0B-OTUJDZcAzLcDhFbVN3TjdwUnc/view?resourcekey=0-0xnyoFuQV-5wokzxfrawLg> (дата звернення: 9.12.2023).
8. «Анімація» Ендрю Селбі. URL: <https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation> (дата звернення: 7.12.2023).
9. «Character Animation Crash Course». URL: <https://archive.org/details/characteranimationcrashcourse/page/n15/mode/2up> (дата звернення: 6.12.2023).

- 10.«The Animator's Eye». URL:
https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781136130229_A23812812/preview-9781136130229_A23812812.pdf (дата звернення: 10.12.2023).
- 11.«Animation From Script to Screen by Shamus Culhane». URL:
<https://archive.org/details/animation-from-script-to-screen/page/n111/mode/2up>
(дата звернення: 10.12.2023).
12. Sakugabooru. URL: <https://www.sakugabooru.com/> (дата звернення: 6.12.2023).
13. Hobbes Sakuga. URL: <https://www.youtube.com/@HobbesSakuga> (дата звернення: 10.12.2023).
- 14.MakkuSaltuu. URL: <https://www.youtube.com/@makkusaltuu> (дата звернення: 9.12.2023).
- 15.rSakuga 作画. URL: <https://www.youtube.com/@rSakuga> (дата звернення: 3.12.2023).
- 16.Masaaki Yuasa 湯浅政明 Directed Sakuga MAD. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=6OEynMECez4&ab_channel=HobbesSakuga (дата звернення: 8.12.2023).
- 17.Yutaka Nakamura's (中村 豊) Best Work. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=U9WInd9Nxms&ab_channel=Humble
(дата звернення: 8.12.2023).
- 18.Animator Showcase: Yutaka Nakamura 中村 豊 AMV/MAD. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=osRa-wtf5bk&ab_channel=Cheezitos
(дата звернення: 9.12.2023).
- 19.太田 晃博 (Akihiro Ota) Sakuga MAD. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=ZzY_NdVwoU&ab_channel=MakkuSaltuu (дата звернення: 9.12.2023).
- 20.渡辺圭一郎 (Keiichiro Watanabe) Sakuga MAD. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=iWjNqaQHgGo&ab_channel=MakkuSaltuu (дата звернення: 4.12.2023).

- 21.(今井有文) Arifumi Imai / 作画 Sakuga MAD. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=pmAmXvDCXZ8&ab_channel=rSakuga%E4%BD%9C%E7%94%BB (дата звернення: 5.12.2023).
- 22.土上いつき (Itsuki Tsuchigami) Sakuga MAD. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=PEZQO0Smuk8&ab_channel=MakkuSalt
 uu (дата звернення: 10.12.2023).
- 23.Вивчення сакуги – Частина 1: Народження отаку, народження сакуги.
 URL: https://animetudes-com.translate.goog/2020/08/22/exploring-sakuga-part-1-birth-of-otaku-birth-of-sakuga/?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=uk&_x_tr_hl=uk&_x_tr_pto=wapp (дата звернення: 8.12.2023).
- 24..Astro Boy. URL: https://otaku.fandom.com/ru/wiki/Astro_Boy (дата звернення: 12.12.2023).
- 25.Yasuo Ōtsuka. URL: [Yasuo Ōtsuka | Ghibli Wiki | Fandom](#) (дата звернення: 10.12.2023).
- 26.Mobile Suit Gundam. URL: [Mobile Suit Gundam | The Gundam Wiki | Fandom](#) (дата звернення: 10.12.2023).
- 27.Space Battleship Yamato. URL: [Space Battleship Yamato | Space Battleship](#)
 (дата звернення: 10.12.2023). [Yamato Wiki | Fandom](#)
- 28.Dragon Ball Wiki. URL: [Dragon Ball Wiki | Fandom](#) (дата звернення: 10.12.2023).
- 29.Space Battleship Yamato. URL: [Muteki Choujin Zanbot 3 \(Invincible Superman Zanbot 3\) - MyAnimeList.net](#) (дата звернення: 10.12.2023).
- 30.Gurren Lagann URL: [Watch Gurren Lagann - Crunchyroll](#) (дата звернення: 9.12.2023).
- 31.Naruto. URL: [Watch Naruto - Crunchyroll](#) (дата звернення: 10.12.2023).
- 32.One Piece History and Overview: Everything You Need to Know About the Straw Hat Pirates. URL: [One Piece History and Overview: Everything You](#)

- Need to Know About the Straw Hat Pirates - Manga Insider (дата звернення: 10.12.2023).
33. Attack On Titan's Complete Timeline Explained. URL: Attack On Titan's Complete Timeline Explained (looper.com) (дата звернення: 10.12.2023).
34. My Hero Academia. URL: My Hero Academia | Anime-Planet (дата звернення: 10.12.2023).
35. Стаття Скільки роблять одну серію аніме? URL: <https://main.almedia.com.ua/skilki-roblyat-odnu-seriyu-anime/> (дата звернення: 8.12.2023).
36. Роботех (1985). URL: Роботех (1985) - YouTube(дата звернення: 10.12.2023).
37. Акіра. URL: Аніме «Акіра» 1988 українською онлайн (uasonline.pro) (дата звернення: 9.12.2023).
38. Sailor Moon (TV). URL: Sailor Moon (TV) - Anime News Network:W (дата звернення: 10.12.2023).
39. Neon Genesis Evangelion. URL: Нова ера - Евангеліон (TV Series 1995–1996) - IMDb (дата звернення: 10.12.2023).
40. Sakuga Animation in Anime. URL: <https://www.liveabout.com/sakuga-animation-in-anime-144807> (дата звернення: 10.12.2023).
41. WHAT ARE THE 12 PRINCIPLES OF ANIMATION URL: <https://www.nyfa.edu/student-resources/12-principles-of-animation/> (дата звернення: 6.12.2023).
42. isao_hayashi norimoto_tokura one-punch_man. URL: <https://www.sakugabooru.com/post/show/214995> (дата звернення: 9.12.2023).
43. gosei_oda yutaka_nakamura one-punch_man. URL: <https://www.sakugabooru.com/post/show/162980> (дата звернення: 6.12.2023).

- 44.norifumi_kugai yoshimichi_kameda one-punch_man. URL:
<https://www.sakugabooru.com/post/show/194937> (дата звернення:
5.12.2023).
- 45.hiroyuki_ookaji fire_force. URL:
<https://www.sakugabooru.com/post/show/126430> (дата звернення:
10.12.2023).
- 46.toshiyuki_sato vincent_chansard jujutsu_kaisen_season_2. URL:
<https://sakugabooru.com/post/show/242306> (дата звернення: 10.12.2023).
- 47.guangxu_wu katakuri souta_yamazaki tomooyo_nakayama
jujutsu_kaisen_season_2. URL: <https://sakugabooru.com/post/show/239408>
(дата звернення: 10.12.2023).
- 48.The 100 Greatest Cartoons of All Time. URL: (дата звернення: 10.12.2023).
- 49.Top Anime Series. URL: <https://myanimelist.net/topanime.php?limit=100>(дата
звернення: 6.12.2023).
- 50.ajin gem itsuki_tsuchigami riooo jujutsu_kaisen_season_2 URL:
<https://sakugabooru.com/post/show/241765> (дата звернення: 10.12.2023).
- 51.vincent_chansard jujutsu_kaisen_season_2 URL:
<https://www.sakugabooru.com/post/show/242652> (дата звернення:
8.12.2023).
- 52.Що таке сакуга? І чому це мистецтво? URL:
[https://www.youtube.com/watch?v=18ybhFypQOs&ab_channel=ANIMATIO
NCLUB](https://www.youtube.com/watch?v=18ybhFypQOs&ab_channel=ANIMATIO
NCLUB) (дата звернення: 8.12.2023).
- 53.Сакуга, і як вони це роблять URL: <https://www.feelfactory.pro/blog/sakuga>
(дата звернення: 6.12.2023).
- 54.Levi vs Beast Titan - Attack on Titan Season 3. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=F0sqfPkCcyM&ab_channel=AnimelunaII
(дата звернення: 10.12.2023).
- 55.Tanjiro and Uzui vs Gyutaro -Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba URL:
https://www.youtube.com/watch?v=RZsTG9nSlvc&ab_channel=4KAnimedia
(дата звернення: 10.12.2023).

- 56.masaaki_yuasa samurai_champloo animated. URL:
<https://www.sakugabooru.com/post/show/120748>(дата звернення:
10.12.2023).
- 57.BATMETAL FOREVER. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=SDea7laHD4E&ab_channel=ArhyBES
(дата звернення: 10.12.2023).
- 58.Dividing By Zero/Slim Pickens Does The Right Thing And Rides The Bomb
To Hell (Official Video). URL:
[https://www.youtube.com/watch?v=asDIYjJqzWE&list=PLXxwOjJeVpMcIU
qdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=1&ab_channel=OffspringVEVO](https://www.youtube.com/watch?v=asDIYjJqzWE&list=PLXxwOjJeVpMcIUqdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=1&ab_channel=OffspringVEVO) (дата
звернення: 7.12.2023).
- 59.Freak Kitchen - Freak of the Week - Official Music Video. URL:
[https://www.youtube.com/watch?v=y2vzBdIejVY&list=PLXxwOjJeVpMcIUq
dYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=2&ab_channel=JuanjoGuarnido](https://www.youtube.com/watch?v=y2vzBdIejVY&list=PLXxwOjJeVpMcIUqdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=2&ab_channel=JuanjoGuarnido) (дата
звернення:7.12.2023).
- 60.Hellraiser (30th Anniversary Edition - Official Animated Video). URL:
[https://www.youtube.com/watch?v=zw79RVnlCb0&list=PLXxwOjJeVpMcIU
qdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=18&ab_channel=OzzyOsbourneVEVO](https://www.youtube.com/watch?v=zw79RVnlCb0&list=PLXxwOjJeVpMcIUqdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=18&ab_channel=OzzyOsbourneVEVO)
(дата звернення: 10.12.2023).
- 61.Dividing By Zero/Slim Pickens Does The Right Thing And Rides The Bomb
To Hell (Official Video). URL:
[https://www.youtube.com/watch?v=asDIYjJqzWE&list=PLXxwOjJeVpMcIU
qdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=1&ab_channel=OffspringVEVO](https://www.youtube.com/watch?v=asDIYjJqzWE&list=PLXxwOjJeVpMcIUqdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=1&ab_channel=OffspringVEVO) (дата
звернення: 10.12.2023).
- 62.Infant Annihilator - Blasphemian [OFFICIAL MUSIC VIDEO]. URL:
[https://www.youtube.com/watch?v=B7mhQipwdb0&ab_channel=InfantAnnihi
lator](https://www.youtube.com/watch?v=B7mhQipwdb0&ab_channel=InfantAnnihilator)(дата звернення: 10.12.2023).
- 63.Ice Nine Kills - Take Your Pick ft. Corpsegrinder (Official Music Video).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=K7v7k->

WgbL8&list=PLXxwOjJeVpMeQFE4ZBiHnINS9bXpoRXnb&index=28&ab_channel=IceNineKills(дата звернення: 10.12.2023).

64.PSYCHO-FRAME - DRAGGING NAZARENE [OFFICIAL AMV] (2023)

SW EXCLUSIVE. URL:

https://www.youtube.com/watch?v=JXL8rxN1NrY&list=PLXxwOjJeVpMeQFE4ZBiHnINS9bXpoRXnb&index=47&ab_channel=SLAMWORLDWIDE

(дата звернення: 9.12.2023).

65.Shrine of Malice - Lord of Flies (ft. Tom Barber of Chelsea Grin)(OFFICIAL

AMV). URL: [https://www.youtube.com/watch?v=5EJbe6-](https://www.youtube.com/watch?v=5EJbe6-FHRM&ab_channel=BeheadingTheTraitor)

[FHRM&ab_channel=BeheadingTheTraitor](https://www.youtube.com/watch?v=5EJbe6-FHRM&ab_channel=BeheadingTheTraitor)(дата звернення: 10.12.2023).

66.Зошит смерті опенінг. URL:

https://www.youtube.com/watch?v=PZVjS0Jl17s&ab_channel=Lawier35

(дата звернення: 4.12.2023).

67.JUJUTSU KAISEN - Opening | Kaikai Kitan. URL:

https://www.youtube.com/watch?v=GwaRztMaoY0&ab_channel=CrunchyrollCollection (дата звернення: 10.12.2023).

68.TV

Anime 『天国大魔境』 ノンクレジットオープニングシヨーズ | BiSH 「innocent arrogance」 URL:

https://www.youtube.com/watch?v=GuAcdIqcanA&ab_channel=avexpictures

(дата звернення: 4.12.2023).

69.SUICIDE SILENCE - Disengage - Performance Cut (OFFICIAL VIDEO).

URL:

https://www.youtube.com/watch?v=FukeNR1ydOA&list=PLXxwOjJeVpMeQFE4ZBiHnINS9bXpoRXnb&index=1&ab_channel=CenturyMediaRecords

(дата звернення: 8.12.2023).

70.SUICIDE SILENCE - Unanswered (OFFICIAL VIDEO)URL:

https://www.youtube.com/watch?v=_Yr5m3Sv_4&list=PLXxwOjJeVpMeQF

E4ZBiHnINS9bXpoRXnb&index=3&ab_channel=CenturyMediaRecords(дата звернення: 10.12.2023).

71.Spite - Judgment Day (Official Music Video) URL:

https://www.youtube.com/watch?v=YQDGCCO6koM&list=PLXxwOjJeVpMeQFE4ZBiHnINS9bXpoRXnb&index=9&ab_channel=ModernEmpireMusic(дата звернення: 10.12.2023).

72.Hot Sessions Remastered: Suicide Silence - "Lifted"URL:

https://www.youtube.com/watch?v=FCovc3AQLjI&list=PLXxwOjJeVpMeQFE4ZBiHnINS9bXpoRXnb&index=36&ab_channel=hottopic (дата звернення: 9.12.2023).

73.Disengage - Suicide Silence (ft. Will Ramos) - Reverb 05/21/22. URL:

https://www.youtube.com/watch?v=PTjGu9XKWwA&ab_channel=EastCoastMosh(дата звернення: 8.12.2023).

74.Corpsegrinder - Bottom Dweller [Official Music Video]. URL:

https://www.youtube.com/watch?v=4ussqIHuUTg&list=PLXxwOjJeVpMcIUqdYSFJQD_yeyKr9JxRp&index=44&ab_channel=TheJastaShow(дата звернення: 10.12.2023).

75.Yutaka Nakamura. URL: https://animego.org/person/350-yutaka-nakamura

(дата звернення: 8.12.2023).

76.Masaaki Yuasa. URL: https://shikimori.one/people/5068-masaaki-yuasa(дата

звернення: 6.12.2023).

77.ДИВОЛЮД: ПЛАКСІЙ. URL: https://anitube.in.ua/3393-devilman-

срубaby.html (дата звернення: 10.12.2023).

78.МОБ-ВАР'ЯТ 100. URL: https://anitube.in.ua/2519-mob-varyat-100.html

(дата звернення: 10.12.2023).

79.Кігти звіра. URL: https://rezka.ag/animation/adventures/21128-kogti-zverya-

2006.html(дата звернення: 10.12.2023).

80.ТюрягаURL: https://uakino.lu/35500-tjurjaga-2007.html(дата звернення:

10.12.2023).

81. Infant Annihilator - Three Bastards [OFFICIAL MUSIC VIDEO]. URL:
https://www.youtube.com/watch?v=8dnJpuWuGn8&ab_channel=InfantAnnihilator (дата звернення: 6.12.2023).
82. Сакуга та дедкор музика. URL:
https://docs.google.com/document/d/1ZP0N4fuYgm95osEMwoygrWBY3L4xYwHtFa_PuWh7Z8/edit#heading=h.me3687gbyd4a (дата звернення: 8.12.2023).
83. Розкадровка. URL:
https://miro.com/welcomeonboard/bWhpOGRBNUwwR1BQUVc0TVISNUM4R09RM1d3Mk5ybnV0b0kwcll6REU5cDNNUHRIZnhxZXdWNENjSFFZZWxuQnwzNDU4NzY0NTM1NDY0MjM3Mzc1fDI=?share_link_id=91516678688 (дата звернення: 9.12.2023).
84. Terminology: yutapon cubes URL:
https://sakugabooru.com/wiki/show?title=yutapon_cubes (дата звернення: 11.12.2023).

ДОДАТОК А
Ілюстративний матеріал

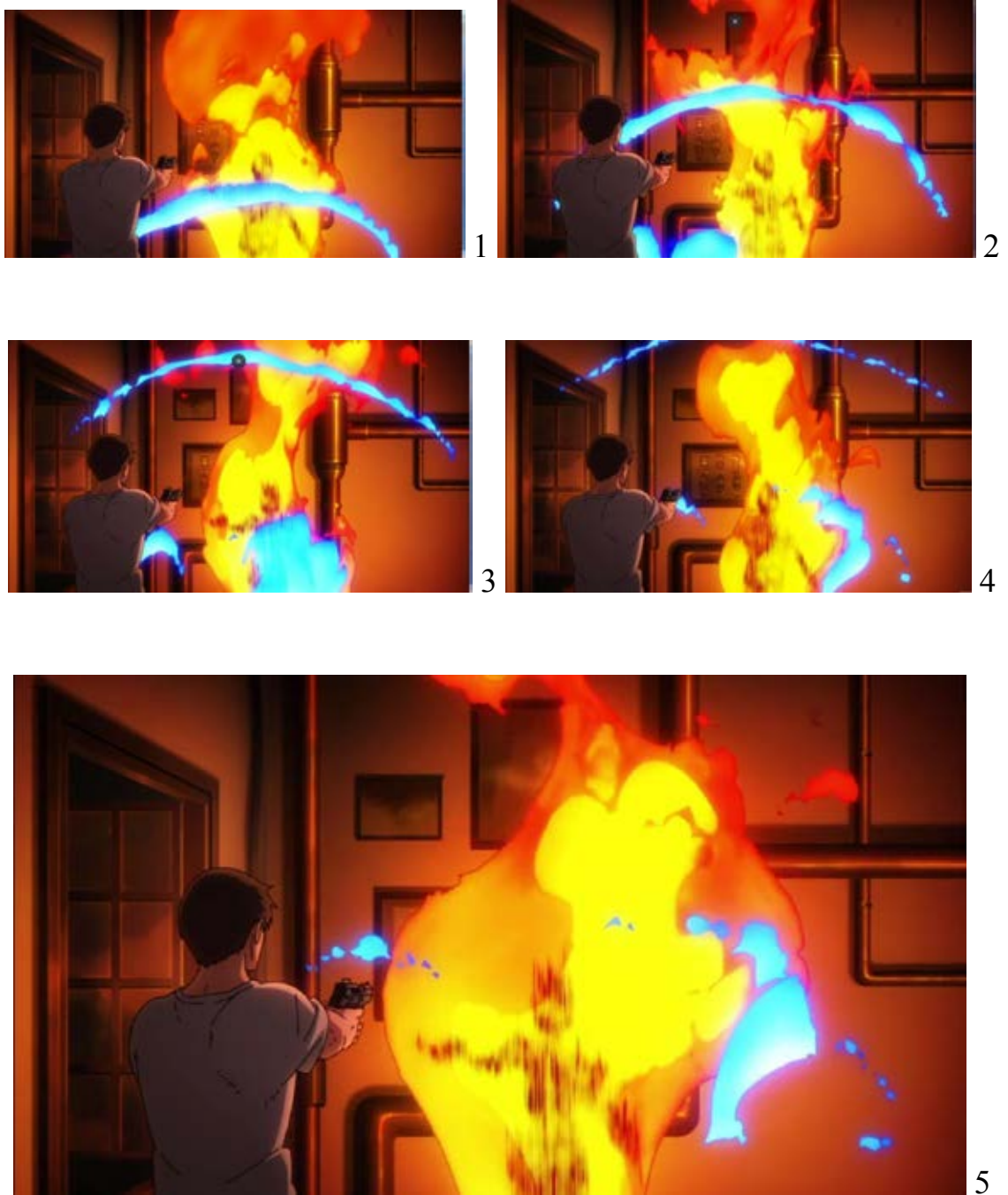


Рис.А.1. Серіал «Полум'яні вогнебоці»

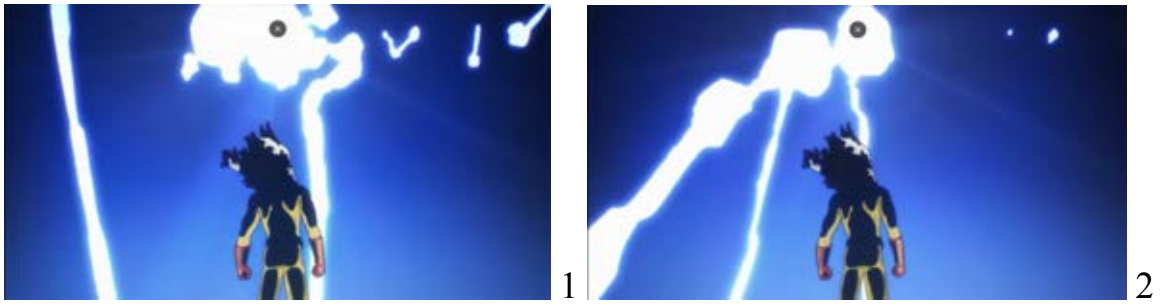


Рис.А.2. Серіал «Ванпанчмен»

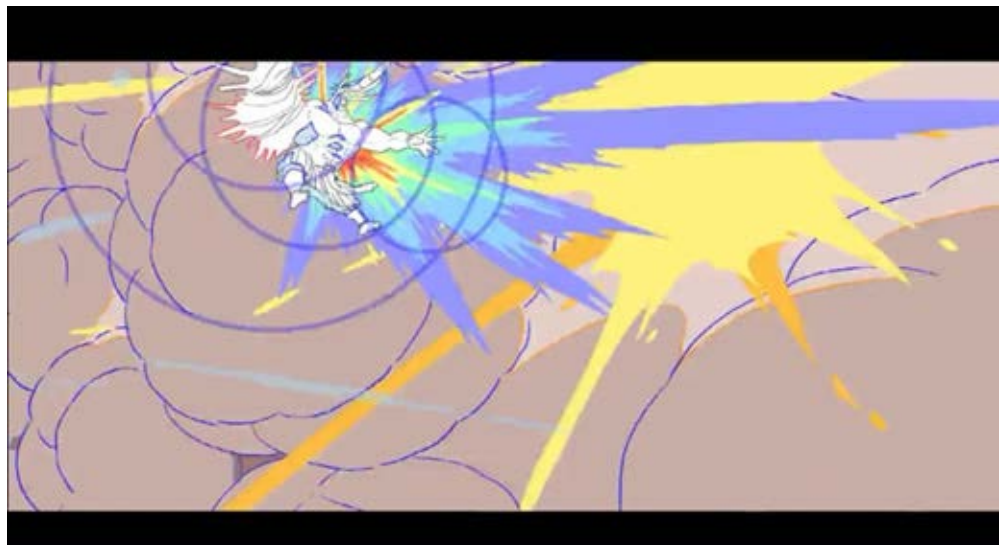
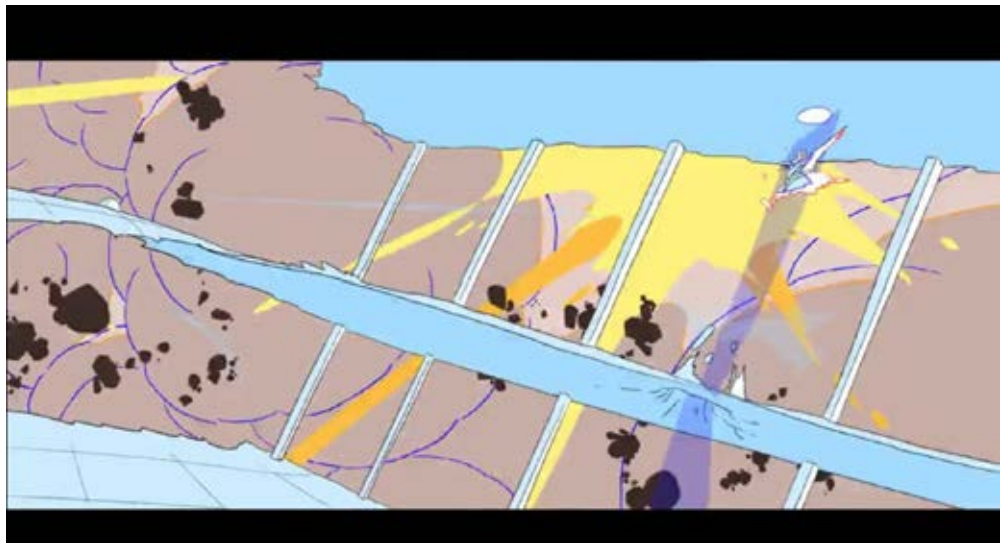
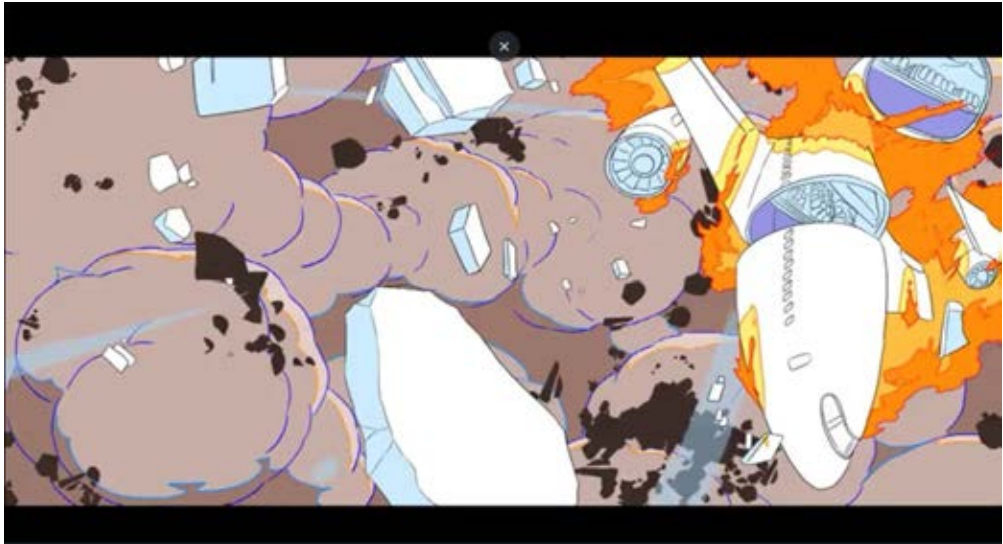


Рис.А.3. Серіал «Магічна битва»

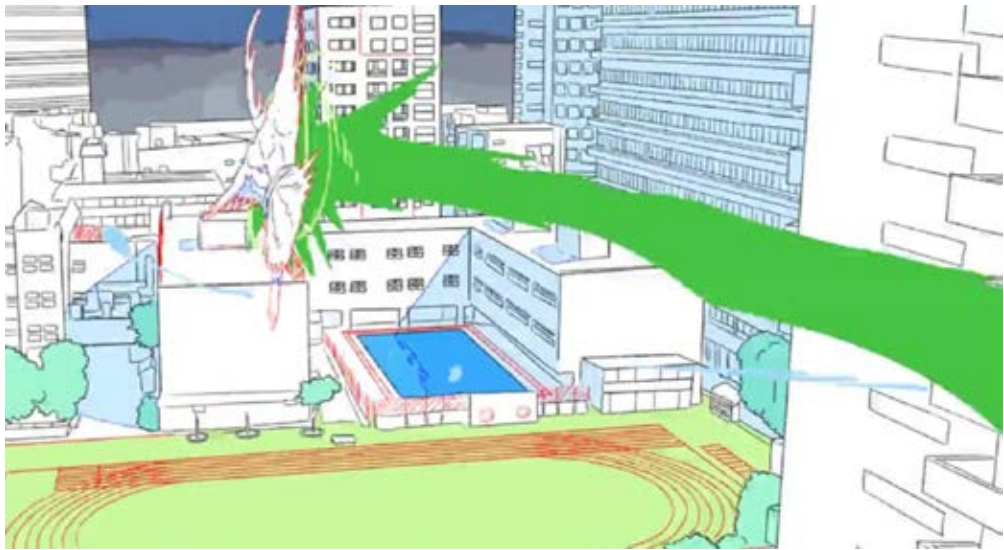
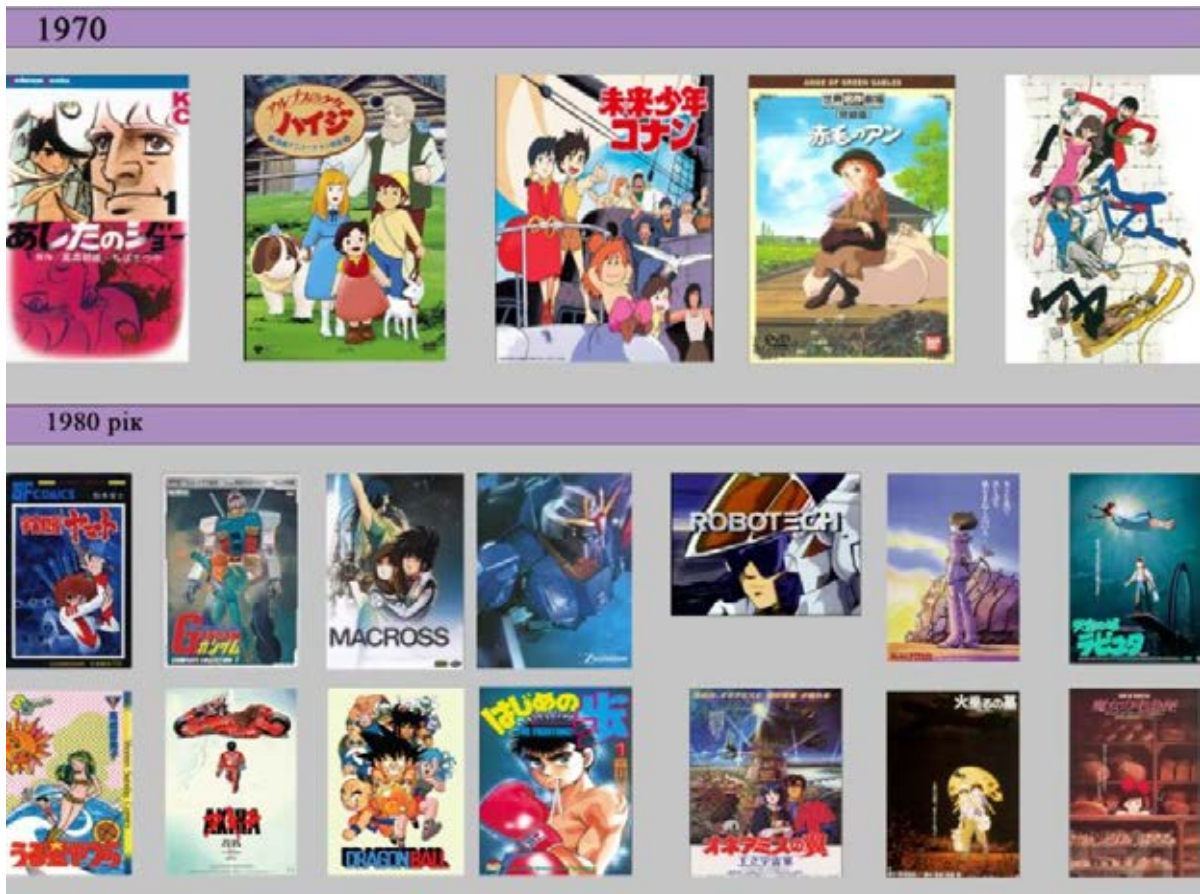


Рис.А.4. Серіал «Магічна битва»

Таблиця Б.3

Історія аніме: 1970-ті – 1980-ті рр.



Таблиця Б.4

Історія аніме: 1990-ті рр.

1990 роки.

У 1995 році Хідеакі Ано написав сценарій і режисерство надіслав Neon Genesis Evangelion, який у 1997 році зібрав понад 10 мільярдів доларів. Evangelion розпочав серію так званих «пост-Сенсейшн» або «пост-апокаліптичних» мейн-стрім. Більшість із них були виставками експериментальних робіт із певними розповідними або естетичними смаками. Серед них RahXephon, Neon Genesis Evangelion і Gassai.

Інші експериментальні аніме-фільми, які стали формою для експериментальних анімів, також як Neon Genesis Evangelion (2000), Tekkonkinkreet (2002) і Paprika (2004). Експериментальні аніме-фільми також були випущені в 1990-х роках, особливо кіберпанк-трилер «Принцип об'єктивності» (1995), [56] який створив системний вплив на «Матрицю» [87] [88] [59]. Ghost in the Shell режисер Evangelion та нео-кіберпанк простором.

У 1997 році «Принцип Моніторингу» Хірою Міцухіро став найдорожчим аніме-фільмом на той час, витративши на виробництво 20 мільярдів доларів.

1997 рік також став роком дебюту Сатосі Кіми «Ласкавий сміх», який отримав нагороду «Найкращий».

До 1998 року на японському телебаченні транслювався понад сто мейн-стрімів [50], включивши популярний серіал, заснований на франшизі відеоігор Pokémon. Серед інших аніме-серіалів 1990-х, які отримали міжнародний успіх, були Dragon Ball Z, Sailor Moon і Digimon. Усіх них було продано міжнародно великою кількістю копій у величезних масштабах, жанру варіант дитини та жанру приключення бойовика відомо.

Таблиця Б.5

Японські студії анімації



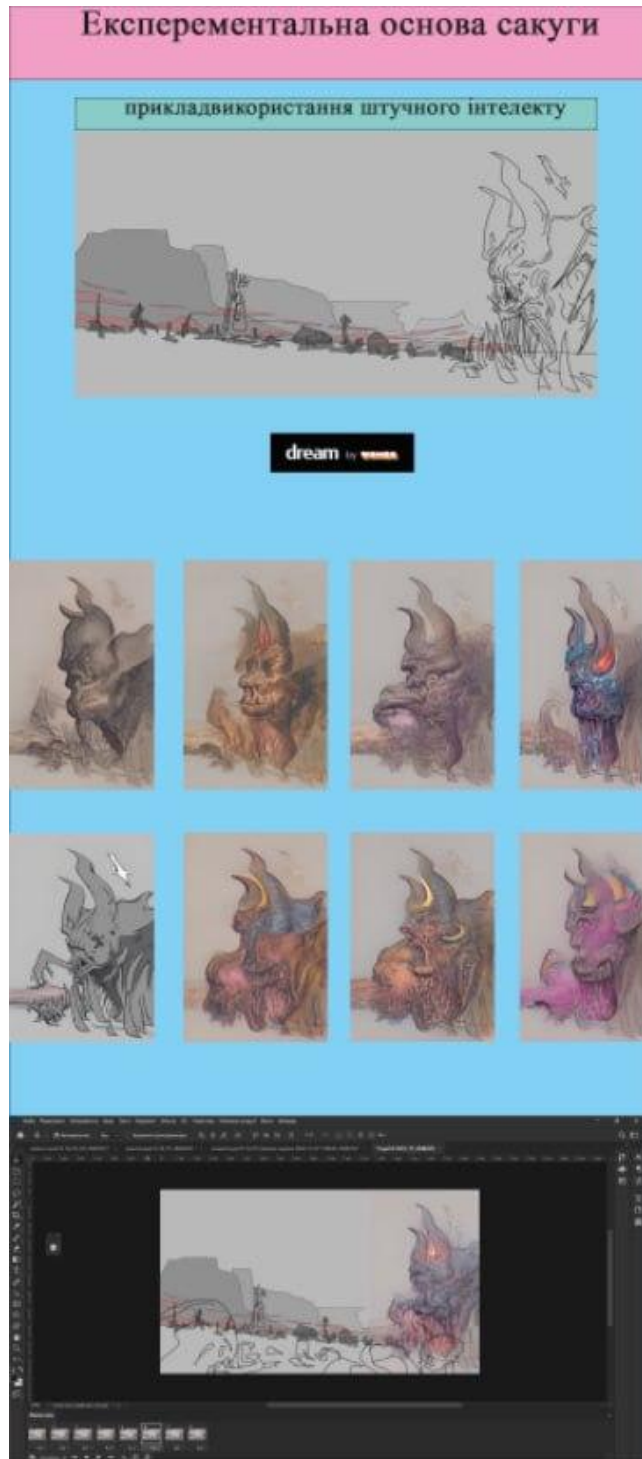
Таблиця Б.6

План створення анімаційного ролика

| план створення анімаційного ролику |
|--|
| 1) створення сценарій, візуальні й звукові концепції та ідеї |
| 2) вибір загального вигляду анімації |
| 3) Дизайном загального візуального вигляду |
| 4) створено дизайнерський проєкт |
| 5) розробка (створення розкадровки) |
| 6) створення анімації |
| 7) створення сакуґи |
| 8) фіналізація |
| 9) постобробка |

Таблиця Б.7

Експериментальна основа сакуґи



ДОДАТОК В
Розробка анімаційного ролика сакуга
ЗАВДАННЯ НА ДИЗАЙН-РОЗРОБКУ
анімаційного ролика сакуга

1. Призначення та галузь застосування: мультиплікація, анімаційні кліпи, реклама, ігрова індустрія створення анімаційного ролика сакуга для стилю музики дед-кору групи Infant anihilatot three bastards.

2. Умова для розробки: завдання на проектування для здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти.

3. Мета розробки: авторський пошук образного графічного та комп'ютерного рішення анімаційного кліпу сакуга для стилю музики дед-кору групи Infant anihilatot three bastards.

4. Джерела: фахова та спеціалізована література, Інтернет, фотографії, втілені сучасні проекти анімаційних роликів.

5. Вимоги до розробки об'єктів проектування:

- *функціональні вимоги:* анімаційний кліп для стилю музики дед-кору групи Infant anihilatot three bastards тривалістю до 1 хв;
- *умови експлуатації:* для нормального перегляду анімаційного ролика, системні параметри комп'ютера повинні бути не нижче як Pentium III, 512 RAM;
- *конструктивно-технологічне забезпечення:* експлуатація на операційній системі Windows/7/8/10/11 та ін.;
- *вимоги ергономіки* повинні відповідати гігієнічним факторам (використання нешкідливих засобів для трансляції роликів), фізіологічним факторам (для якісного сприйняття людиною відео повинно мати формат Quick Time, роздільність 1920 на 1080 пікселів (HDTV), 24 кадрів на секунду, компресія H.264. та іншим ергономічним стандартам пов'язаних із анімаційними роликами;

- *вимоги естетики*: забезпечуються системою Композиції як основним методом проектування з метою створення художнього образу анімаційного кліпу сакуга для стилю музики дед-кору групи Infant anihilatot three bastards.;
- *патентна чистота*: розробка є авторською, але не претендує на патентування;
- вимоги до категорії якості – найвищі.

6. Економічні вимоги: орієнтовна вартість дизайн-розробки – 30000 грн.

7. Характер та стадії розробки: нова дизайн-розробка на основі проведеного аналізу аналогів і прототипів з виконанням усіх стадій проектного процесу за методикою кафедри архітектури та дизайну ЛНТУ, стадії розробки – дослідження аналогів та прототипів, пошукові ескізи, затвердження остаточного варіанту анімаційного кліпу сакуга для стилю музики дед-кор групи Infant anihilatot three bastards, комп'ютерна розробка анімаційного ролику; мультимедійне представлення проекту.

8. Специфічні вимоги: в графічному оформленні максимально відтворити специфіку сакуги.

9. Обмеження – за технологічними процесами формотворення, ціною, а також терміном виконання, стильовими можливостями проектування. Для виготовлення анімації необхідно дотримуватися технології творення.

10. Композиційні елементи та види робіт, які підлягають розробці:

- графічне рішення;
- виконання комп'ютерного варіанту;
- демонстраційне графічне рішення;
- комплектація пояснювальної записки.

11. Пропозиції з використання покриттів і декоративно-лицювальних та оздоблювальних матеріалів, види і способи лицювання:

для оформлення об'єкту дипломного проектування застосовуються засоби комп'ютерного проектування, а саме такі програми: Photoshop, Pureref, Adobe Premier Pro.


12. Перелік документів і художньо-графічних матеріалів (передаються замовнику або керівнику проекту):

- пояснювальна записка в переплетенні;
- графічна частина проекту;
- макетна частина у комп'ютерному варіанті.

13. Порядок контролю та приймання: передача матеріалів замовнику або керівнику в повному складі згідно з вимогами до проектування.

Здобувач

Керівник кваліфікаційної роботи



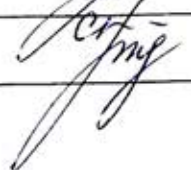
 (Склерешко Г.В.)



Рис. В.1. The Offspring



Рис. В.2. Freak Kitchen - Freak of the Week



Рис. В.3. Hellraiser



Рис. В.4. Гурт «PSYCHO-FRAME - DRAGGING NAZARENE»



Рис. В.5. Кадр з опенінгу аніме «death note»



Рис. В.6. Disengage - Suicide Silence



Рис. В.7. Disengage - Suicide Silence



Рис. В.8. SUICIDE SILENCE - Unanswered



Рис. В.9. Slaughter To Prevail – DEMOLISHER



Рис. В.10. Фільм «Людина Диявол: Плакса»



Рис. В.11. Фільм «Моб-Вар'ят 100»



Рис. В.12. Фільм «Кігті звіра»

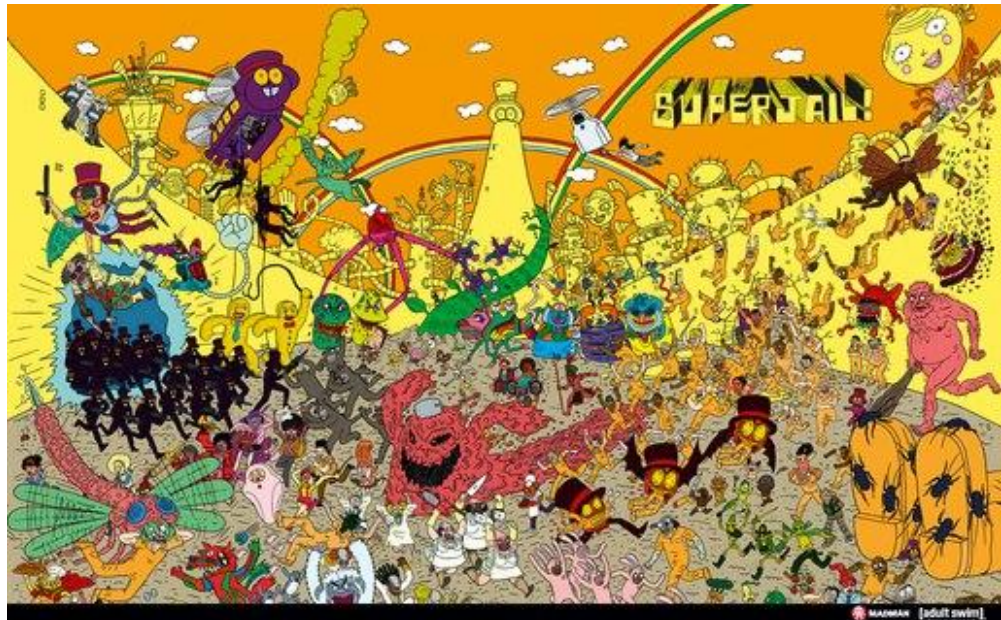


Рис. В.13. Фільм Супертюрма

| № | Кадри | Тривалість | Кадри | Тривалість | Кадри | Тривалість |
|----|--------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| 1 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 2 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 3 | 10 кадрів | 02 | 10 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 4 | 8 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 5 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 6 | 20 кадрів | 02 | 20 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 7 | 24 кадрів | 02 | 24 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 8 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 9 | 8 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 10 | 14 кадрів | 02 | 12 кадрів | 02 | 14 кадрів | 02 |
| 11 | 14 кадрів | 02 | 12 кадрів | 02 | 24 кадрів | 02 |
| 12 | 8 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 |
| 13 | 12 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 | 4 кадрів | 02 |
| 14 | 32 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 | 2 кадрів | 02 |
| 15 | 16 кадрів | 02 | 24 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 |
| 16 | 8 кадрів | 02 | 10 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 |
| 17 | 8 кадрів | 02 | 24 кадрів | 02 | 2 кадрів | 02 |
| 18 | 8 кадрів | 02 | 20 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 |
| 19 | 17 кадрів | 02 | 18 кадрів | 02 | 8 кадрів | 02 |
| 20 | 14 кадрів | 02 | 15 кадрів | 02 | | |
| 21 | 13-14 кадрів | 02 | 15 кадрів | 02 | | |
| 22 | 17 кадрів | 02 | | | | |

Рис. В.14. Проектний план анімації



Рис. В.15. Infant Annihilator - Three Bastards



Рис. В.16. Лутборд персонажа 1



Рис. В.17. Лутборд персонажа 2

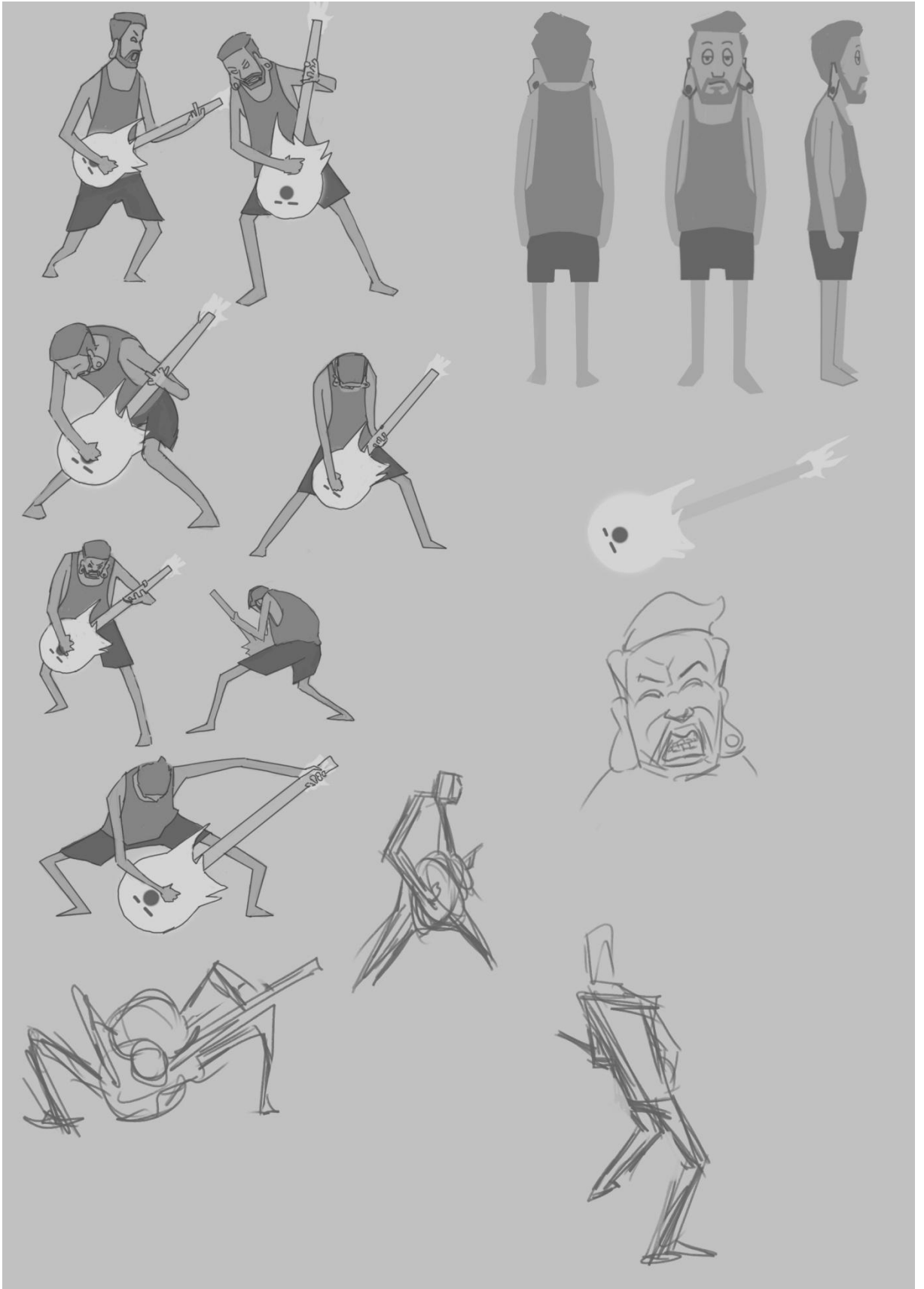


Рис. В.18. Лутборд персонажа 3



Рис. В.19. Референт монстра

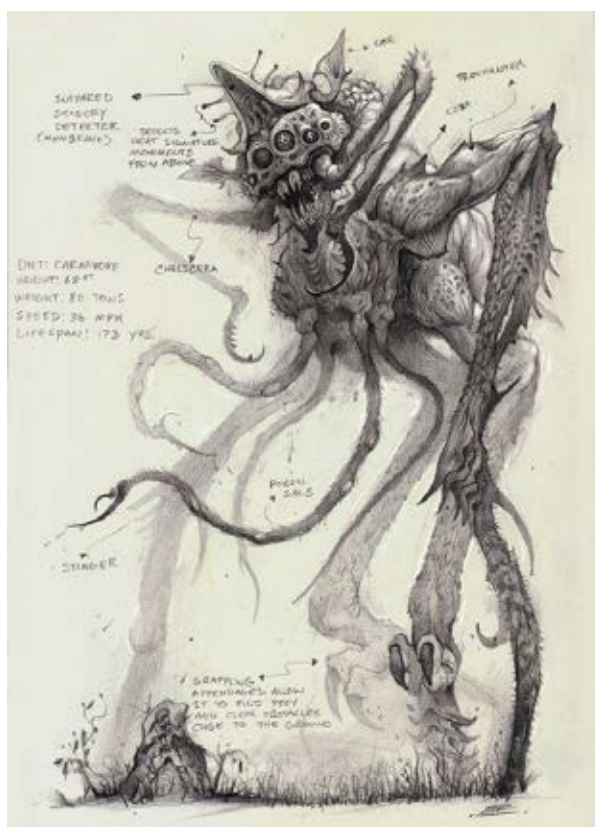


Рис. В.20. Референт монстра



Рис. В.21. Референт монстра



Рис. В.22. Референт монстра

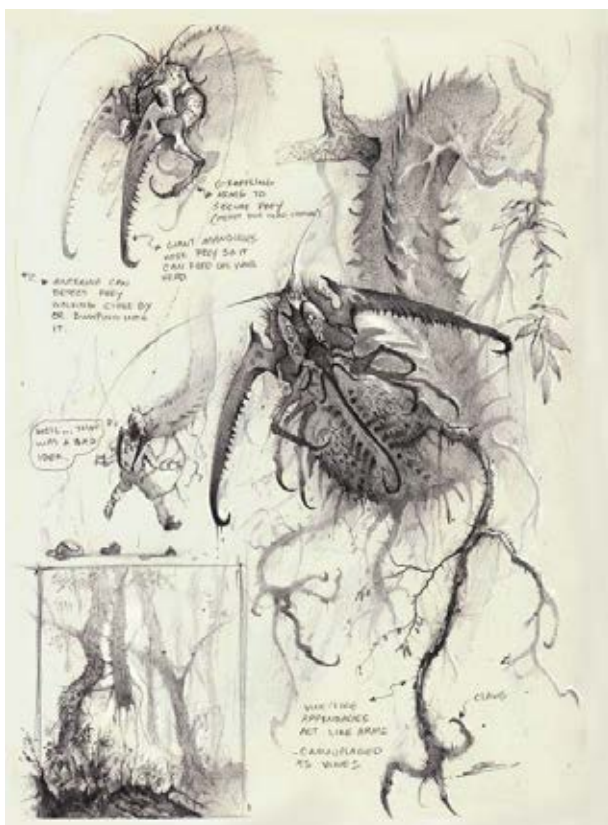


Рис. В.23. Референт монстра



Рис. В.24. Референт монстра



Рис. В.25. Референт монстра



Рис. В.26. Кадр з Infant Annihilator - Three Bastards



Рис. В.27. Кадр з Infant Annihilator - Three Bastards

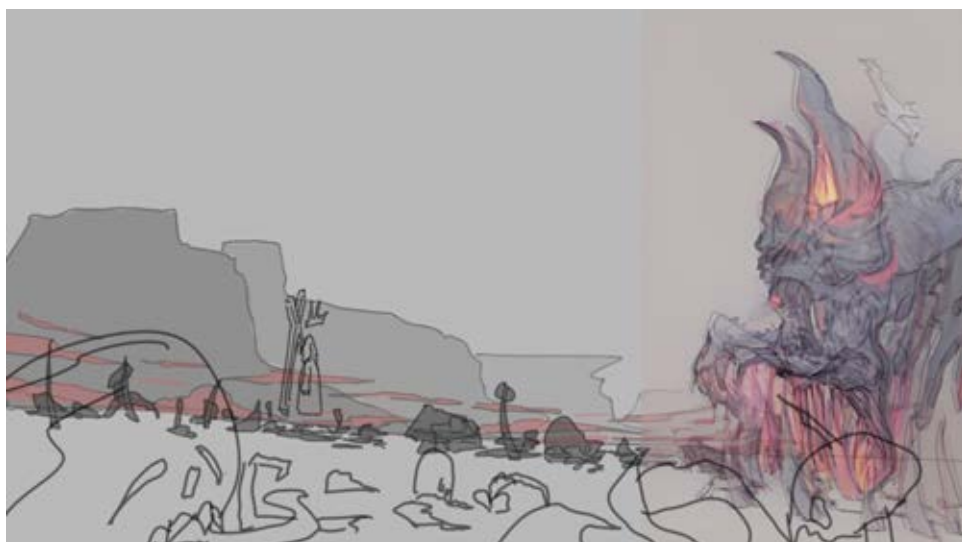


Рис. В.28. Робота штучного інтелекту

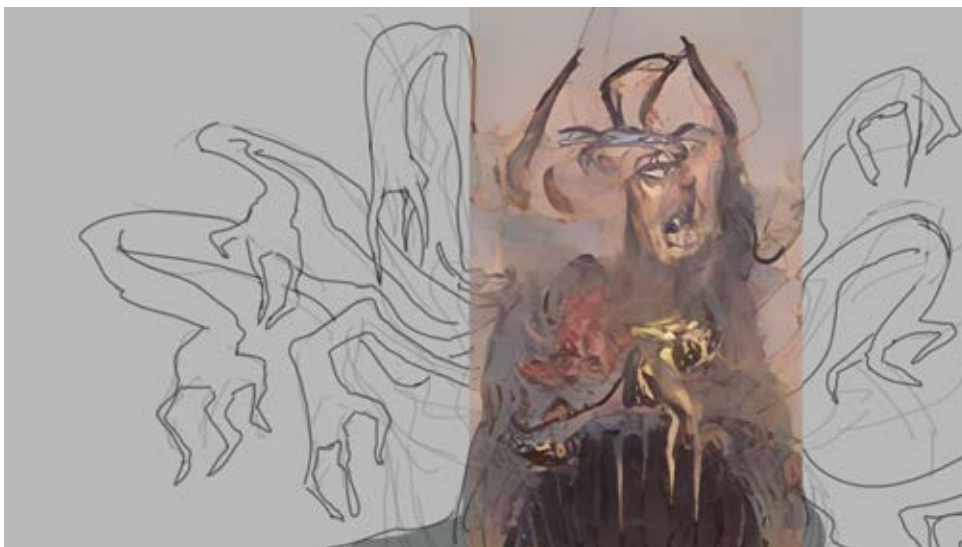


Рис. В.29. Робота штучного інтелекту



Рис. В.30. Сцена 3 першої частини

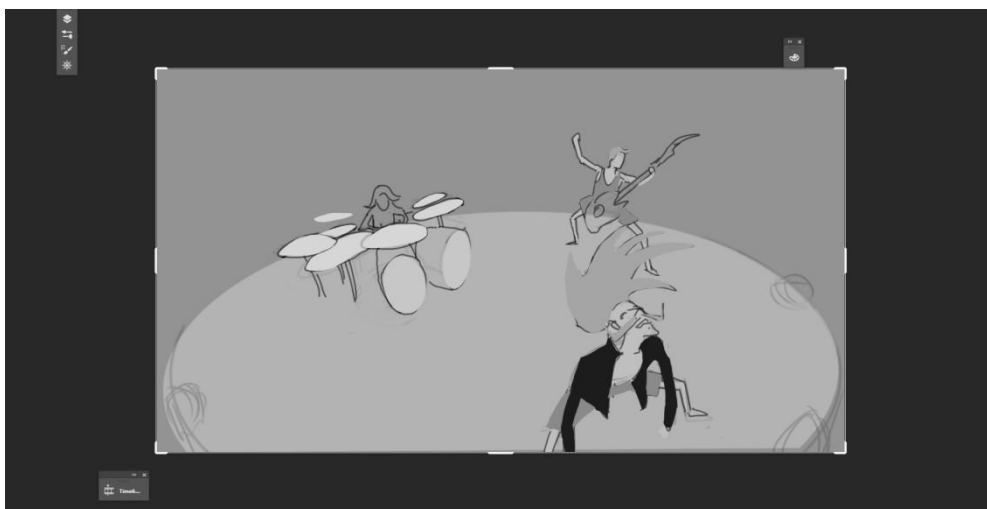


Рис. В.31. Сцена 11 першої частини



Рис. В.32. Сцена 12 першої частини

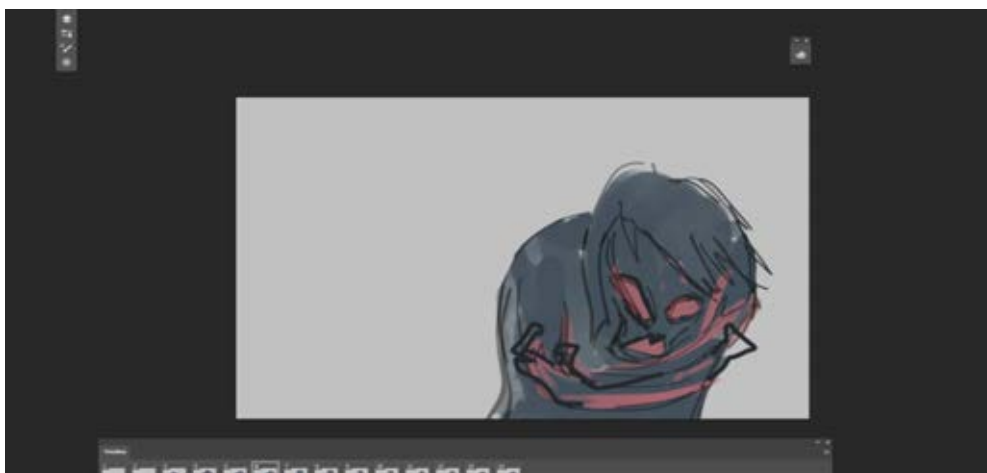


Рис. В.33. Сцена 15 першої частини



Рис. В.34. Сцена 1 другої частини



Рис. В.35. Сцена 3 другої частини

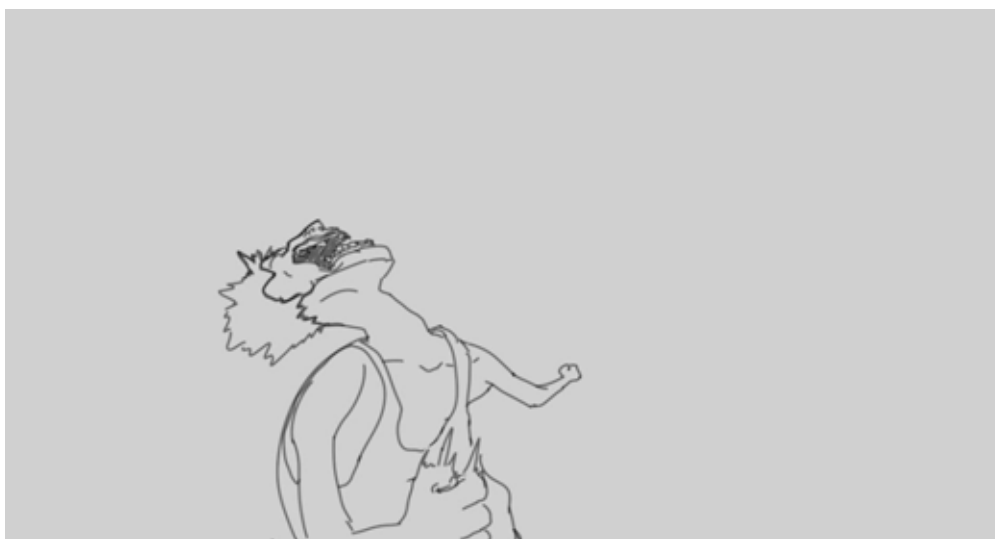


Рис. В.36. Сцена 9 другої частини



Рис. В.37. Сцена 10 другої частини



Рис. В.39. Сцена 11 другої частини



Рис. В.40. Сцена 1 третьої частини



Рис. В.41. Сцена 2 третьої частини

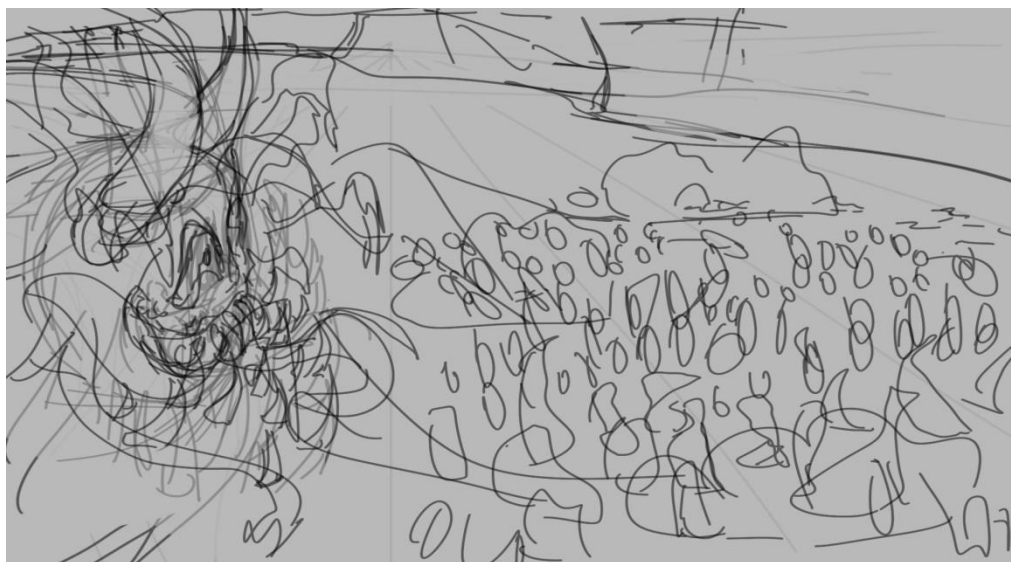


Рис. В.42. Сцена 8 третьої частини



Рис. В.43. Сцена 17 першої частини



Рис. В.44. Сцена 19 першої частини



Рис. В.45. Сцена 8 другої частини



Рис. В.46. Сцена 14 другої частини

АВТОРСЬКА АНІМАЦІЯ САКУГА: історія, класифікація, засоби художньої виразності

Кваліфікаційна робота на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 022 Дизайн

Листопад 2023

Виповсцька Вікторія Б.В.

Керівник: доц. докт. мист. Сидоренко Н.В.

Мета та завдання роботи. Метою кваліфікаційної роботи магістра є дослідження еволюції стилю анімації в сучасній японській анімації та класифікація формуваних рисів творчості.

Завдання роботи:

- 1) дослідити історичні етапи розвитку японської анімації;
- 2) проаналзувати стилістичні особливості анімації різних періодів;
- 3) класифікувати стилістичні особливості анімації різних періодів;
- 4) дослідити вплив технологічних змін на розвиток анімації.

Практичне значення роботи: результати дослідження можуть бути використані для створення оригінального стилю анімації.

Витоки анімації (1906-ті – 1922)

У 1906 році в Японії з'явився перший анімаційний фільм «Кітасі», який тривав лише 107 секунд. Після цього в Японії почали з'являтися інші анімаційні фільми.



Довоєнні часи (1923-1939)

У цей період анімація в Японії була пов'язана з театром і кіно. Найвідомішими анімаційними фільмами цього часу є «Сірано» та «Сірано і його товариші».



Під час Другої світової війни (1939-1945)

У цей період анімація в Японії була пов'язана з пропагандою. Найвідомішими анімаційними фільмами цього часу є «Сірано і його товариші» та «Сірано і його товариші».



Післявоєнні часи (1946-1959)

У цей період анімація в Японії була пов'язана з кіно. Найвідомішими анімаційними фільмами цього часу є «Сірано і його товариші» та «Сірано і його товариші».

THE ANIMATION



Формування унікального стилю анімації (1960)

У цей період анімація в Японії була пов'язана з кіно. Найвідомішими анімаційними фільмами цього часу є «Сірано і його товариші» та «Сірано і його товариші».



Стилістичні особливості анімації

У цей період анімація в Японії була пов'язана з кіно. Найвідомішими анімаційними фільмами цього часу є «Сірано і його товариші» та «Сірано і його товариші».

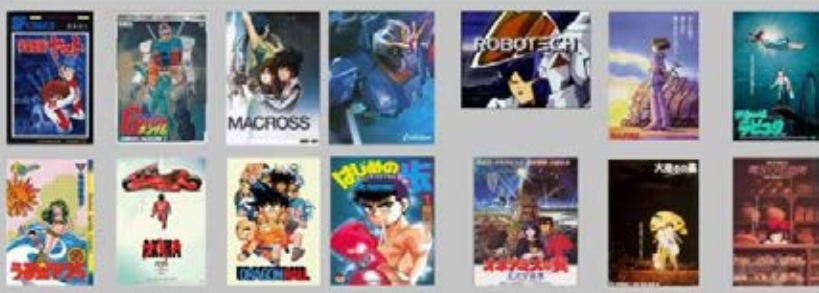
Анімація

У цей період анімація в Японії була пов'язана з кіно. Найвідомішими анімаційними фільмами цього часу є «Сірано і його товариші» та «Сірано і його товариші».

1970



1980 рік



1990 роки.

У 1990 році в Японії з'явився перший анімаційний фільм «Сірано і його товариші», який тривав лише 107 секунд. Після цього в Японії почали з'являтися інші анімаційні фільми.




Рис. В.47. Планшет демонстраційної графіки №1

Сторінка з розкладом

Вступний ролі

Сторінка

Вступний ролі та ілюстрації на дві сторінки

Вступ на розкладові ролі

Сторінка з діалогом та дією

Дія

Діалоговий ролі

Ролі, частини нових кадрів

Вступна сторінка

Вступна сторінка з ілюстрацією на сторінку

Вступні сторінки

Роль автора у формуванні концепції
 «Дирк Ітано» (Масахі Обарі) (Хісаши Морі)
 «Удар імпаку» (Ютака Накамура)
 «Куби Ютапона»
 «Ходьба Ебати»
 «Блискавки Кішуне»
 Іосінорі Канада
 «Дракон Канади»

Японські студії анімації

Ufotable

MAPPA

BONES

Gainax

Toei Animation

Kyoto Animation

АВТОРСЬКА АНІМАЦІЯ САКУГА: історія, класифікація, засоби художньої виразності
 Кваліфікаційна робота на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 022 Дизайн


Львів, 2023
Виконавець: Лягух І.В.
Керівник: доц. докт. мист. Схиренко Н.В.

Рис. В.48. Планшет демонстраційної графіки №2

АВТОРСЬКА АНІМАЦІЯ САКУГА: історія, класифікація, засоби художньої виразності
 Кваліфікаційна робота на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 022 Дизайн
 Луцьк 2023 Писаренко Ярема Б.В. Керівник: доц. мист. Сакрешко Н.В.


план створення анімаційного ролику

- 1) створення сценарій, візуальні й звукові концепції та ідеї
- 2) вибір загального вигляду анімації
- 3) Дизайном загального візуального вигляду
- 4) створено дизайнерський проєкт
- 5) розробка (створення розкадровки)
- 6) створення анімації
- 7) створення сакуги
- 8) фіналізація
- 9) постобробка











Експериментальна основа сакуги

приклад використання штучного інтелекту



dream by




Рис. В.49. Планшет демонстраційної графіки №3

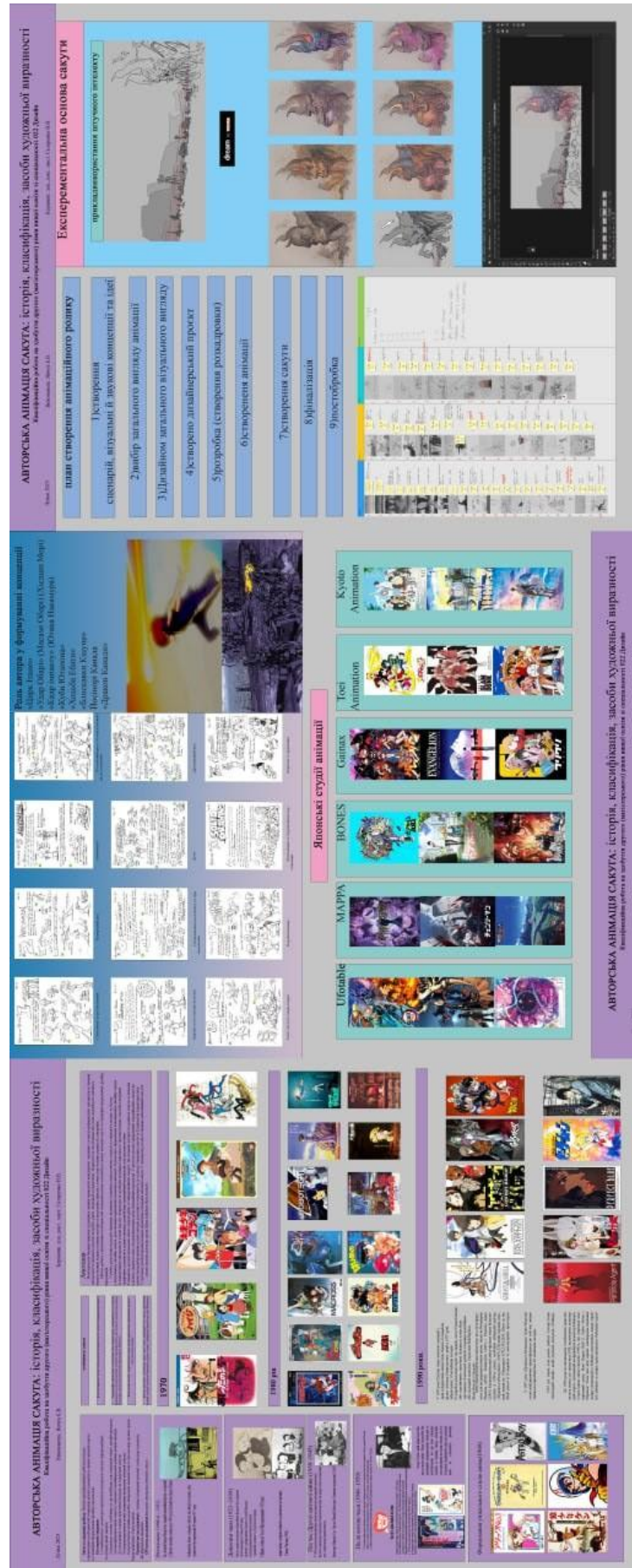


Рис. В.50. Цілісна композиція планшетів демонстраційної графіки