

УДК 004.928

ЕКШН СЦЕНИ У КІНЕМАТОГРАФІ ТА МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ – ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ СЦЕНИ

Кондратенко Є. М.

Науковий керівник – ст. викладач Бобнев Р.О

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

e-mail: yehor.kondratenko@nure.ua.

This work is a comparison of ways to show action scenes using animation methods and cinematography methods. Animation – is a prolongation of drawing as a method to show the audience information. With the rise of computer technologies animation upgrades its technics but it leaves basic principles. Same goes for the cinematography. Even after upgrading the filming equipment and post-production services, basic principles stay the same. This work compares animated action scenes with ones from films and TV-series, breaking down key differences in frames and approaches producers use.

Анімація (з лат. anima – душа і похідного фр. animation – оживлення), мультиплікація (з лат. multiplicatio – розмноження, збільшення, зростання) – вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів. На відміну від звичайного кіно при перегляді анімації глядачі бачать не живих акторів, а виключно намальовані, або створені за допомогою засобів 3D-моделювання об'єкти незважаючи на те чи являється персонаж чи об'єкт живим у творі.

Порівняння варто проводити як покадрово, так і планами в цілому. Основною різницею у принципах створення екшн сцени у анімації та кінематографі є наявність актора. І хоча у сучасному кінематографі багато де використовуються технології 3D-моделювання, у основі будь-якої сцени стоїть людина у якості актора. Кінематограф базується на принципі реалізму – глядач має повірити, що те, що відбувається на екрані може відбуватися і у реальному світі. Для досягнення принципів реалізму у кіно актори, ефекти та сцени мають виглядати реалістичними, тобто візуально підпорядковуватися законам фізики, що діють у реальному світі.

Для анімації такого бар'єру немає і усе що можна намалювати – можна проанімувати у повноцінну сцену, оскільки подібні зображення не знаходяться ближче до початку графіку залежності схожості об'єкту на здорову людину від рівня вподобання цього об'єкту людиною, також відомого як ефект «Моторошної долини». Також анімація характеризується гіперболізацією емоцій, рухів та ефектів впливу (Impact Element), які часто додаються для візуальної передачі впливу одного об'єкту на інший.

Вплив дії є одним із ключових показників на які людина звертає увагу під час перегляду. Якщо один персонаж б'є якийсь об'єкт, то просто пока-

завши удар глядач не зможе зіставити себе з персонажем, бо він не побачить впливу цього удару на об'єкт. У такому випадку має бути візуальний прояв впливу – або впливу на персонажа (людина ударила дерево і відчула біль), або на об'єкт (людина ударила лампу і лампа упала на стіл), або на середовище (людина ударила битою дерево і глядач почув сильний звук удару).



Рисунок 1 – Кінематографічна картинка

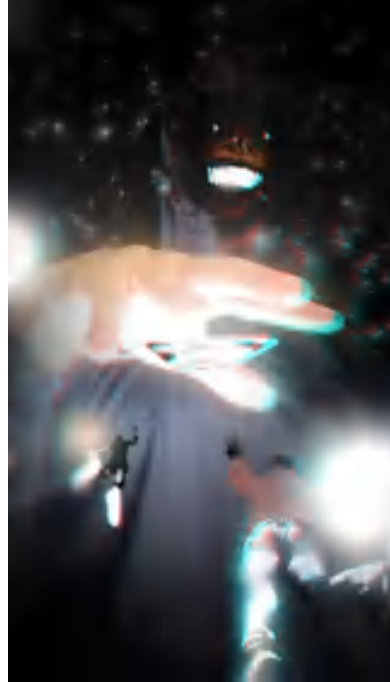


Рисунок 2 – Анімаційна картинка

Японська анімація, що зараз вважається однією з найкращих у зображенні екшн-сцен, у багатьох своїх роботах базується на коміксах, що дозволяє використовувати статичні кадри коміксу у якості ключових кадрів. Для передавання впливу дії на об'єкти у коміксах використовуються від одного до усіх трьох варіантів впливу дії на об'єкт, що далі переходить у анімацію. Це дозволяє глядачам чітко бачити вплив від тієї чи іншої дії на той чи інший об'єкт. Як приклад у сцені де людина б'є камінь у японській анімації буде кадр, де шкіра на руці буде деформована реакційним імпульсом від удару, сам камінь отримає воронку з епіцентром у місці влучання руки, а також – тріщини, а у повітрі будуть клуби пилу.

У кінематографі вплив дії зазвичай відображається грою акторів, або спецефектами, але через те, що у реальному світі майже не видно більше одного з варіантів впливу дії на об'єкти, то і у стрічках додаткове зображення впливу не потрібне. Тому при зйомці такої самої сцени без відео-ефектів не обійтись. А це зменшить реалістичність зображеної дії.

Також одним із ключових аспектів екшн сцени є швидкість об'єкта що виконує дію. Око людини аналізує двовимірну проекцію сцени перед собою, тобто так само, як і камера – зчитує зображення одне за одним та

аналізує його. Так як для анімації гіперболізація є одним із основних принципів побудови сцени, то і швидкість також гіперболізується.

Якщо зняти кидок яблука, а потім зупинити запис і переглядати як яблуко летить по-кадрово – можна помітити, що зображення яблука не чітке. Тобто під час руху об'єкту на великій швидкості – об'єкт буде розмитим. Якщо використовувати принципи анімації під час анімування кидка, то на кадрах буде видно початкову точку, розмитий силует руки під час самого кидку та руку у кінцевій точці. Подібна схема відображає використання нелінійного графіку швидкості. І хоча графіки руху об'єктів у кіно теж дуже рідко бувають лінійними, однак вони набагато ближче до лінійних ніж у анімації.

Сам принцип побудови анімації складається з ключової анімації, повноцінної анімації, плоских кольорів, тіней та світла, і ефектів. На ключовій анімації зображується головний об'єкт, скетчі (схематичне зображення) фону, а також пояснення щодо подальшої анімації. Етап ключової анімації відіграє провідну роль у сприйнятті сцени. Відсутність повноцінного фону сприймається відповідно – у фінальних анімаціях задній план не відволікає від головних подій, тому від сильно розмивається, що відповідає зображенню знятому на об'єктив з великою фокусною відстанню.

Екшн сцени – перш за все – сцени, тому варто розглянути також загальні відмінності у вигляді екшн-сцен з кінематографу та анімації.

Під час анімації екшн сцен використовують як статичні плани, так і рух камери, однак на відміну від кінематографа – у анімаційних сценах вібрація картинки присутня лише у моменти коли глядачу потрібно відчувати вплив від дії. У кіно ж режисери, аби додати динаміки та ефект присутності, використовують швидку зміну планів та вібрацію картинки. Однак у цих прийомів є один великий мінус – хореографія акторів виглядає менш деталізовано, ніж якби план був повністю статичний.

Варто згадати також ефект паралаксу, що дуже часто використовується у анімації для додавання динаміки без зменшення деталізації хореографії. Дуже часто цей ефект використовується разом з рухом камери навколо персонажів.

Основні особливості анімації неможливо повністю скопіювати без зменшення реалістичності картинки, однак це і не потрібно. Для створення хорошої екшн сцени для кіно потрібно не забувати що є головним елементом сцени є перш за все сама дія. Тому варто сконцентрувати увагу на створенні якісної хореографії, або на використанні найкращих ефектів і не забувати, що глядач має бачити усе що відбувається, аби отримати задоволення від стрічки.

Тому визначення критеріїв та правил для створення описаних вище, екшн сцен потребує більш широкого підходу через різницю у сюжетах та візуальному, графічному доповненні. Що буде предметом наступних робіт.