

УДК 004.032.6.:004.928

Сухорукова Л.А.

Харківська державна
академія дизайну і мистецтва

СПЕЦИФІКА ТВОРЧОГО ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ МУЗИЧНИХ КЛІПІВ З ЕЛЕМЕНТАМИ 3D-АНІМАЦІЇ

Сухорукова Л. А. Специфіка використання засобів художньої виразності для створення музичних кліпів з елементами 3d-анімації. У статті розглядаються питання специфіки використання художньо-виразних засобів дизайну у симбіозі з комп'ютерними технологіями на усіх етапах розробки мультимедійного твору, а саме музичного кліпу з елементами 3d-анімації. Визначено, що сучасний розвиток виробництва мультимедійних продуктів має вагомий вплив на художню складову останніх. Тому є важливим для всіх учасників процесу створення кліпу володіти знаннями щодо художньо-виразних засобів дизайну, а також чітко представляти можливості комп'ютерних технологій.

Ключові слова: музичний кліп, тривимірна анімація, художня виразність, композиція мультимедійного твору, візуально-звуковий ряд, візуалізація, композитинг.

Сухорукова Л.А. Специфика использования средств художественной выразительности для создания музыкальных клипов с элементами 3d-анимации. В статье рассматриваются вопросы специфики использования художественно-выразительных средств дизайна в симбиозе с компьютерными технологиями на всех этапах разработки мультимедийного произведения, а именно музыкального клипа с элементами 3d-анимации. Определено, что современное развитие производства мультимедийных продуктов имеет существенное влияние на художественную составляющую последних. Поэтому важно для всех участников процесса создания клипа владеть знаниями о художественно-выразительных средствах дизайна, а также четко представлять возможности компьютерных технологий, которые существуют.

Ключевые слова: музыкальный клип, трехмерная анимация, художественная выразительность, композиция мультимедийного произведения, визуально-звуковой ряд, визуализация, композитинг.

Sukhorukova L.A. The specifics of the art expressiveness tools usage for music video with 3d-elements creation. The article discusses the specific use of expres-

sive art and design tools in a symbiotic relationship with computer technology in all phases of the development of multimedia products, music video with 3d-animation elements. Determined that the development of modern industry of multimedia products has a significant impact on the artistic component of the latter. Therefore, it is important for all participants in the process of a music video creation have knowledge about art and expressive design tools, as well as a clear understanding of computer technology opportunities that exist.

Keywords: music video, 3d animation, artistic expression, multimedia works composition, visual and audio series, rendering, compositing.

Зв'язок роботи з науковими програмами. Дослідження виконується згідно тематичного плану наукових робіт та проектів Харківській державній академії дизайну і мистецтва, а саме воно є складовою частиною держбюджетної теми: «Логіко-семіотичне моделювання візуального простору: культурні і філософські аспекти», що затверджено Міністерством освіти і науки, молоді та спорту України.

Постановка проблеми. Створення дизайну музичного кліпу представляє собою складний процес взаємодії творчих ідей, що генеруються режисерами, операторами, сценаристами, художниками-постановниками [2]. Використання різноманітних художніх засобів і комп'ютерних технологій відкривають для дизайнерів унікальну можливість застосування прийомів та методів формування гармонійного середовища тривимірних анімаційних музичних кліпів. Багато питань є невирішеними на даному етапі розвитку мультимедійного дизайну, а саме: якою є специфіка використання традиційних засобів виразності дизайну при створенні мультимедійного твору, як наприклад, музичний твір з 3d-анімацією; як комп'ютерні технології впливають на створення художнього образу твору; яка роль художника-постановника музичного кліпу.

Актуальність. Комп'ютерні технології внесли значні зміни в виразні можливості традиційних засобів дизайну. Мета будь-якої сучасної технології, що застосовується в мистецтві, полягає не в спробі замінити художника, а в розширенні його можливостей шляхом збільшення вибору виразних засобів.

Новизна дослідження. У результаті аналізу було виявлено, що дизайн музичного кліпу на сучасному етапі розвитку індустрії виробництва кліпів є нерозривною комбінацією художніх і комп'ютерних засобів. Поєднання фундаментальних знань в галузі дизайну, композиції з практичним освоєнням передових комп'ютерних технологій — головний чинник якості мультимедійного твору, а також важливий аспект підготовки фахівців.

Мета статті — визначення специфіки завдань художника та використання різноманітних художньо-виразних і комп'ютерних засобів у процесі створення музичного кліпу з елементами 3d-анімації.

Основний зміст

Для того, щоб вирішити задачу побудови досконалої художньої форми мультимедійного твору, треба розглянути процес створення кліпу та композиційний

Надійшла до редакції 10.10.2013

пошук втілення ідеї кліпу та виділити специфіку того чи іншого етапу.

Процес створення візуально-звукового образу мультимедійного твору передбачає синтез художніх і технічних завдань.

Ретельне осмислення самого твору та побажань виконавців породжують у режисера перші уявлення про майбутній твір, виникає творчий задум музичного кліпу. Режисер створює ідею, а художник-постановник наповнює її змістом.

Важливим етапом є організація роботи над проектом, а саме правильний підбір апаратного та програмного забезпечення для виконання конкретного завдання. Художник творів мультимедіа має широкі можливості для повноцінної реалізації просторового візуального образу, для надання йому художньої виразності завдяки використанню технологічного інструментарію.

Важливим етапом роботи над композицією є пошук художньо-виразних засобів втілення ідеї твору шляхом виконання розкадровок (послідовні серії малюнків, які розповідають картинками всю історію, сценарій з початку і до кінця) та вибору комп'ютерних засобів. На цьому етапі випробовуються різні варіанти втілення ідеї кліпу, досліджуються різноманітні художні та технологічні засоби з точки зору їх ефективного використання при створенні кліпу.

Одночасно створюється анімована розкадровка. Тут визначається хронометраж усього кліпу, його частин, епізодів і сцен, пропонується композиційне рішення мізанкадра. Паралельно з написанням сценарію починається робота художників: народжуються образи персонажів, якщо присутні, опрацьовуються декорації локацій, народжується атмосфера музичного кліпу. Потім відбувається візуалізація сценарію.

Виробництво музичних кліпів з елементами 3d-анімації має свої технологічні особливості. На цьому етапі за ескізами художника-постановника за допомогою комп'ютерних програм відтворюються персонажі, об'єкти і локації. Саме так закладаються майбутні можливості героя, його здатність рухатися і переживати емоції. Фахівцям необхідно не тільки домогтися схожості моделі з формою, задуманою художником, а й технічно правильно втілити модель, врахувати особливості під час анімації, деформації і багато іншого [3].

Далі йде робота з текстурами. Об'єкти стають кольоровими і фактурними. Відповідно з ескізами художника-постановника для об'єктів і персонажів малюють текстури, визначають їх фізичні властивості і налаштовують різні параметри матеріалів. Технічні вимоги, такі як розмір текстур, формат, деталізація, встановлюються, виходячи з того, чи крупно об'єкт потрапляє в камеру. Для кожного об'єкта створюється певний набір текстур — текстури кольору, рельєфу, відблисків, іноді використовуються фотографії поверхонь різних предметів. З їх допомогою фахівці імітують фізичні властивості будь-якого матеріалу.

Анімація починається з попередньої збірки сцени. Відповідно до розкадровок в сцені гармонійно виставляються об'єкти середовища, персонажі, необ-

хідні предмети, камера, визначається тривалість сцени. Основне завдання цього етапу — композиційно грамотно розташувати персонажів і предмети відповідно до режисерського задуму, задати персонажам приблизні пози і напрямки руху, зробити попередню анімацію камери. Як режисер на знімальному майданчику, аніматор в кожній сцені підбирає кращі пози, виразні жести для своїх акторів і кадр за кадром відточує рухи або деформації.

Працюючи над мультимедійним проектом з елементами 3d-анімації, треба звертати увагу на загальний настрій сцени. Його може передати вдало вибраний елемент декорації або певна гама кольорів. Тут спрацьовують усі закони і засоби теорії кольору. При роботі над тривимірним проектом потрібно завжди брати до уваги те, наскільки об'єкт видно в сцені, наскільки він освітлений і т.д. Залежно від цього об'єкт повинен мати більшу чи меншу ступінь деталізації. Якщо якась частина об'єкта буде невидимою — не треба моделювати її. Основну увагу варто приділити лише тим об'єктам, які знаходяться на передньому плані.

Візуалізація вбирає в себе декілька важливих елементів. Як і на знімальному майданчику ігрового кіно, необхідно розставити віртуальні джерела світла в сценах з анімацією, при необхідності додати сонячне світло чи місяць. Якісно поставлене світло — один з найважливіших елементів у візуальному сприйнятті картини глядачем. Деякі об'єкти підсвічуються незалежно від інших елементів сцени, щоб додати більшу виразність кадру [1]. Для роботи фахівців по світлу художник-постановник малює так звані світлові експлікації — ескізи, які передають освітленість в сцені, вказують напрям, кількість і яскравість джерел світла.

Видовищність будь-якому сучасному кліпу надають спецефекти. Створити реалістичний навколишній світ у картині складне художнє завдання і важка праця. Створюються хмари, вогонь, пил, вибухи, бризки води і багато іншого. Останній етап роботи із зображенням — перед тим, як воно піде у фінальний монтаж, а потім на носій — композитинг. Як і в кіно або театрі, використовуються декорації, намальовані елементи, які не вимагають тривимірного втілення. Це, як правило, тло для заднього плану тощо. Все створене до цього: анімація, намальовані фони, спецефекти компонуються, коригуються, домальовують в програмах композитинга.

Після композитинга йде корекція кольору. Тут під керівництвом режисера, оператора-постановника і художника-постановника здійснюється корекція кольору всього кліпу. Коригується ступінь освітленості в сценах, змінюються відтінки. Це необхідно, як для досягнення певних художніх завдань, так і для цілісного візуального сприйняття мультимедійного твору глядачем. Тільки після ретельної корекції кольору матеріал може вважатися готовим до монтажу.

Вирішальним етапом створення кліпу є монтаж. На цьому етапі йде з'єднання окремих частин і епізодів кліпу в цілісний твір. Монтаж кліпу здійснюється фахівцями з монтажу під керівництвом режисера-постановника. У процесі монтажу остаточно встанов-

люється послідовність, темп і ритм дії. Складається система смислових, звукових, зорових і ритмічних співвідношень між окремими кадрами, яка закріплюється в готовому кліпі. В естетичному контексті мова монтажу вперше була освоєна «німим» кінематографом, перейнявши засоби художньої виразності з театрального і образотворчого мистецтва, додавши пізніше специфічні засоби художньої виразності просторово-часового мистецтва: плановість, ракурс [5].

Важливим чинником, який особливо впливає на якість та рівень виконання, є професійна майстерність всіх виконавців, їх володіння різноманітними технологіями та програмними засобами. Таким чином, процес створення мультимедійного твору, а саме музичного кліпу з елементами 3d-анімації, є дуалістичним процесом, який передбачає нерозривну єдність художніх і технологічних завдань.

З усього розглянутого вище можна виділити специфіку роботи художника-постановника музичного анімаційного кліпу і нагальні проблеми ситуації, що склалася.

Ситуація, при якій фахівці апаратних і програмних засобів інформаційних технологій беруть на себе функції «художників», лише уповільнює процес становлення мультимедіа як нової форми художньої творчості. Сьогодні необхідне серйозне осмислення цього явища з естетичних і художніх позицій.

Важливим завданням стає формування провідних творчих професій в цій галузі і насамперед — художників мультимедійного твору, здатних створювати інтерактивні твори, на практиці освоювати можливості комп'ютерної техніки і розвивати мову нових художніх середовищ.

Виховання художника мультимедійного твору неможливо без формування цілісної естетичної системи, вивчення складних законів творчості в його зв'язках із прийняттям інтерактивних художніх просторів.

Художник-постановник мультимедійного твору на основі режисерської ідеї створює концептуальну модель візуального образу мультимедійного твору і керує створенням художнього простору, об'єднуючи і направляючи при цьому творчість аніматора, відеооператора, фотографа, програміста і реалізуючи весь спектр нових можливостей комп'ютерних технологій.

Художник-постановник кліпу, інакше його можна назвати дизайнером кліпу, створює і контролює візуальну складову проекту, від зовнішнього вигляду персонажів, предметів, локацій до розміщення світла в сцені і колірної рішення фінальної картинки. Робота починається з пошуку характерів персонажів і візуальної стилістики твору. З того моменту, як весь концепт затверджений режисером-постановником, виробнича група має правильно виконувати завдання художньо-постановочної групи. Ось тут і починається сама справжня робота художника-постановника. Пошуки є і на стадії виробництва, але треба намагатися, щоб вони були в розумних межах. Художник-постановник бере участь практично у всіх етапах виробництва, що не торкаються тільки сценарію, звукового рішення і монтажу.

Завдання художника полягає в тому, щоб зрозуміти, чого хоче постановник, і виразити це візуально, але так, щоб потім не було проблем при виробництві, тобто урахувати технологічні можливості і підібрати оптимальні засоби і прийоми.

Сучасні комп'ютерні технології плюс професійні знання дизайнера — найбільш ефективний шлях досягнення художньої виразності, цілісності і композиційної єдності музичного кліпу, як мультимедійного твору.

Для мови дизайну мультимедійного твору часові глибинно-просторової композиції, зі складним внутрішньо кадровим рухом і пластикою нелінійного монтажу є основним способом вираження художнього образу.

Множинність засобів виразності, їх несподівані і незвичайні поєднання народжують різноманітні синтетичні форми мультимедійного твору.

Література:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Рудольф Арнхейм ; пер. с англ. В.Н.Самохина. — М.: Архитектура-С, 2007. — 392 с.: ил.
2. Демидова, М. В. Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа: Дис. канд. искусствоведения / М. Демидова // Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия. — СПб., 2006. — 138 с.
3. Ли Дж., Уэр Б. Трёхмерная графика и анимация. — 2-е изд. — М.: Вильямс, 2002. — 640 с.
4. Некрасов Р.В. Оптимизация качества мультимедийной среды // Глобальный научный потенциал : сб. мат. международной научно-практич. конф. / Тамбовский гос. технич. ун-т. — Тамбов, 2009. — С. 74—76.
5. Сухорукова Л.А. Особенности применения средств художественной выразительности в дизайне музыкальных 3D клипов. // Проблемы современной науки: сборник научных трудов: выпуск 5. Часть 1. Ставрополь. Россия / — Центр научного знания «Логос» 2012 —238 стр. . —С.118-123
6. Утилова Н.И. Телевизионное пространство и время. Эстетическая роль монтажа. — М.: ИПК работников ТВ и РВ, 2000. — 88 с.
7. Чепмен Н. Цифровые графические инструменты [Текст] / Н. Чепмен, Д. Чепмен ; пер. с англ. и ред. Е. Л. Полонская. — М. ; СПб. ; К. : Диалектика, 2006. — 647 с.

Интернет-ресурси:

8. Борозна, М. Г., Шифрин, А. Е. Соотношение понятий «компьютерное искусство» и «компьютерный дизайн». Компьютер-ный дизайн мультимедийных изданий. 14.11.2007 / М. Борозна и др. // Режим доступа: <http://www.jurnal.org/articles/2007/iskus3.html>