

базируется на широкой информационной основе.

Рекламодатель в этом случае покупает не время, необходимое для трансляции своего ролика, а конкретную целевую группу, которая этот ролик может увидеть и на него прореагировать. Расчет, основанный на знании, когда данная целевая группа смотрит телевизор, какие программы она выбирает, позволяет более точно распределить в эфире рекламу и одновременно получить заранее просчитанную эффективность рекламной кампании.

Недостаток такой технологии размещения – в ее сложности и сильной зависимости от развития информационных источников.

В качестве таковых выступают: прайс-листы, социологические данные, данные мониторинга телевизионного эфира.

Вывод: телевизионная реклама является самым массовым и самым эффективным видом рекламы, но при этом и самым дорогостоящим для рекламодателя. Кроме того, выявлено, что телереклама повышает эффективность и других видов рекламы того же товара – то есть, например, после просмотра рекламы те же зрительные образы, увиденные в печатной прессе, производят большее впечатление. С помощью телерекламы можно не только показать товар или услугу, но и продемонстрировать способ применения, объяснить особенности функционирования, передать ощущения от использования.

Список использованных источников

1. Телевизионная реклама: виды и функции [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.marketch.ru/history-of-marketing/the-first-television-advertising-of-the-goods/>. – Дата доступа: 01. 03. 2023.
2. Плюсы и минусы телерекламы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.formula-advert.ru/stati/plyusy-i-minusy-razmeshcheniya-reklamy-na-tv>. – Дата доступа: 01. 03. 2023.
3. Приёмы телерекламы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.grandars.ru/student/marketing/televizionnaya-reklama.html>. – Дата доступа: 03. 03. 2023.
4. Как создать телерекламу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biznesplan-primer.ru/stati/reklama/televidenie>. – Дата доступа: 02. 03. 2023.
5. Канские Львы. Необычная реклама [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.canneslions.com/>. – Дата доступа: 03. 03. 2023.

УДК 659.113.4

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ 30-Х ГОДОВ

*Вахрамеева М.Е., студ., Онуфриенко С.Г., ст. преп.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассмотрены основные правила анимации, разработанные командой Уолта Диснея в период 20–30-х годов прошлого столетия, и которые являются актуальными и на сегодняшний день.

Ключевые слова: правила анимации, Уолт Дисней, классическая анимация.

Анимация – технология, позволяющая при помощи неодушевлённых неподвижных объектов создавать иллюзию движения. 30-е годы считаются рассветом классической анимации, точкой отсчёта принято считать выход первого полнометражного мультфильма «Белоснежка и семь гномов» 1937 года. Мультфильм создавался под руководством всеми известного Уолта Диснея. Белоснежка стала самым кассовым анимационным произведением того времени. С этого момента мультипликация заявила о себе как о разновидности художественного кино, показав, что является не просто «детской забавой», а новым, значимым художественным направлением. Начался «золотой век анимации».

Именно в период 20–30-х годов командой Диснея было изобретено большинство принципов анимации, некоторые больше не используются, но при этом легли в основу мультипликации в принципе. Вот некоторых из них:

1. Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)

Так называемый «сквош и стретч» – одно из самых важных открытий Диснея. Суть его состоит в том, что живое тело при любом действии (например, ходьбе) вновь и вновь сжимается, и растягивается. Абрис (контур) такого персонажа постоянно «дышит», и это дыхание создает ощущение одушевленности и взаимосвязанности всех частей персонажа. Ощутимо сжимается присевшая фигура – в противоположность вытянутой фигуре в прыжке или в броске. Точно так же утолщается, благодаря напряженному бицепсу, согнутая рука, становящаяся тоньше, и на вид – длиннее, при распрямлении. Даже лицо при изменении мимики или во время разговора меняется, задействуются не только глаза и рот, но также форма щёк, подбородка, ушей и прочего. Наиболее важное правило при использовании сквоша стретча – неизменность общего «объема» персонажа. Вертикальная растяжка компенсируется горизонтальным сплющиванием, и наоборот. Персонаж уподобляется мешку с мукой: как его ни бросай, количество муки в нем остается постоянным. Их тела постоянно «дышат», пульсируют, по их абрисам постоянно проходят плавные волны. Без сквоша и стретча тело персонажа как бы каменеет.

2. Подготовка, или упреждение (отказное движение)

Перед тем, как сделать любое резкое движение или физическое действие, человеку обычно необходима предварительная подготовка – как бы упреждение действия. Например, перед прыжком вверх приседают, для броска руку с камнем отводят. Тем самым создается мощное инерционное движение, которое обеспечивает силу для броска, толчка, удара. Такое подготовительное движение всегда совершается в направлении, противоположном задуманному, поэтому его называют отказным движением: персонаж вроде бы сначала отказывается от своего намерения, чтобы тем вернее его осуществить. Зритель должен быть подготовлен к каждому последующему движению персонажа и ожидать его еще до того, как оно произойдет. Это достигается упреждением каждого основного движения особым жестом или движением, которое настраивает зрителя на то, что должно произойти.

Принцип отказного движения действует также и в области человеческой психики. Очень часто для того, чтобы принять, например, новую идею, ее для начала необходимо хорошенько обругать, выявить ее недостатки. Принятию предшествует отрицание, положительным эмоциям – отрицательные, душевному подъему – спад и т. д. Этот общий принцип отказного движения распространяется в диснеевской анимации на все без исключения действия персонажа и называется также упреждением.

3. Сценичность (Staging)

Наиболее общий принцип, восходящий к далеким временам в истории театра. Сценичное действие всегда рассчитано на внешнего наблюдателя, на следящего за происходящим зрителя. Поэтому оно стремится к тому, чтобы все было предельно ясным, понятным, узнаваемым. Выражение лица сценично, если оно хорошо читаемо, настроение персонажа сценично, если оно воздействует на зрителя. Характер персонажа должен быть узнаваемым, детали – хорошо заметными, реплики – разборчивыми, текст – доходчивым и т. д.

Важно, что движение персонажа не должно скрадываться одеждой, или смазываться неверным выбором угла зрения, или оттесняться на второй план чем-то другим. Иногда сценически выстроить движение можно только с помощью силуэта. Например, если грудь и рука персонажа одного цвета, то рука на груди просто теряется, лишаясь выразительности. Точно так же светлые плечи, поднятые на фоне светлой части головы, сводили на нет жест пожимания плечами. Дисней в этом случае говорил своим аниматорам: «Работайте в силуэте, чтобы все было ясно видно. Не допускайте, чтобы рука заходила на лицо и не было видно, что происходит»

4. Компоновки (Pose to Pose – от позиции к позиции) и фазованное движение (Straight Ahead Action – прямо вперед)

До изобретения технологии аниматор просто фазовал «прямо вперед», начиная с первого движения персонажа в сцене, последовательно делая рисунок за рисунком, что-то придумывая по мере продвижения, пока не закончит сцену.

Аниматору в этом случае известна сюжетная линия, но он не слишком ясно представляет себе, как все это будет выглядеть конкретно. И рисунки, и само действие приобретают при этом способе анимации, импровизационный характер, поскольку в течение всей работы сохраняется элемент неожиданности, неизвестности и новизны.

При работе с компоновками аниматор заранее продумывает, планирует, размечает действие и делает ключевые, наиболее выразительные и сложные фазы движения – компоновки. После этого сцена передается ассистенту для прорисовки промежуточных, более простых в исполнении

фаз. Впоследствии такая оценка воспринимается легко, она «срабатывает», поскольку все взаимосвязи и соотношения просчитаны прежде, чем аниматор с головой уйдет в работу. Основное внимание уделяется отработке самих компоновок и расчету времени движения.

При работе с компоновками достигается ясность действия и его напряженность, а при фазованном движении – большая спонтанность, эскизность, легкость.

Часто последний подход более эффективен, чем слишком тщательное планирование, поскольку вносит элемент неожиданности. Стоит отметить, что Дисней активно внедрял целлулоидную технологию – производственный конвейер. У мультипликаторов было разделение труда: вместо людей, которые делали все и сразу, работали узкие специалисты – фазовщики, прорисовщики, контуровщики, заливщики. Это ускоряло процесс и делало производство дешевле.

5. Сквозное движение, или доводка (Follow Through) и захлест действия (Overlapping Action)

Они используются для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Движение никогда не должно полностью прекращаться до того, как начнется следующее движение. Сквозное движение и захлест обеспечивают непрерывность хода повествования и согласованность отдельных эпизодов.

Доводка предполагает постепенное, не одновременное начало или прекращение движения различных частей тела персонажа в зависимости от их инерционности.

Захлест означает взаимоналожение движений или действий, их пересечение, при котором одно действие постепенно переходит в следующее.

Аниматоры Диснея различали пять основных градаций доводки и захлеста:

- хвосты, уши, длинные плащи и т. п. продолжают двигаться после того, как остальные части тела уже перестали двигаться;

- само тело не двигается сразу, целиком; оно растягивается, сжимается, перекручивается, поворачивается, поскольку все его части работают не синхронно. Если при ходьбе движение начинается с бедер, то после того, как они начинают двигаться, приходят в движение ноги. Бедра являются ведущими, ноги – ведомыми; за бедрами следует торс, затем плечи, затем рука, запястье и, наконец, пальцы. И хотя большинство крупных движений тела начинается с бедер, движение пальца – с запястья, при движении головы ведущими обычно являются глаза. Например, кисть или рука могут продолжать двигаться, когда само тело уже остановилось. После остановки руки по ней еще может скользить, скажем, браслет. Для подчеркивания остановки персонажа необходимо, чтобы его голова, грудь и плечи останавливались одновременно, поскольку именно по этим частям тела зритель прежде всего судит о движении персонажа. И лишь затем останавливаются руки и ноги;

- мягкие части тела персонажа (такие, как щеки или тело Дональда, или почти все тело Гуфи) будут двигаться медленнее, чем части, имеющие, условно говоря, скелет. Это отставание в движении называют drag – «оттяжка».

Она придает мягкость, неестественность и свободу фигуре, создает ощущение жизненности. Когда это хорошо сделано, то drag практически не заметен при просмотре фильма, воздействуя исключительно на подсознание. Фазы, которые рисует аниматор, и не предназначены для того, чтобы их рассматривали по отдельности, они создают особые динамические эффекты при проекции;

- доводка, или завершение действия – то есть тщательная отработка концовки любого действия;

- экспрессивная статика (буквально «движущаяся статика») возникает, если компоновку персонажа без изменения держать на экране на протяжении 8–16 кадров, то есть менее секунды. Но и этого времени достаточно для восприятия зрителем этой статике как реакции персонажа. Если компоновка удерживалась без движения чуть дольше, терялась иллюзия объема и картинка обнаруживала свою плоскостность. Чтобы этого не происходило, использовалась не одна, а две близкие фазы. Вторая фаза была крайней степенью первой (глаза раскрываются еще шире, уши еще больше выдвигаются вперед, щеки округляются еще больше и т. д.), хотя персонаж остается в том же самом положении). Этот прием усиливал выразительность позы и прибавлял ей живости и экспрессии.

Список использованных источников

1. Зарождение российской мультипликации: 1920–40-е годы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.culture.ru/materials/118588/zarozhdenie-rossiiskoi-multiplikacii-1920-40-e-gody#tab-item-1>. – Дата доступа: 23.02.2023.
2. Принципы анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mabuk.ru/book/export/>

html/2110. – Дата доступа: 23. 02.2023.

3. История развития мультипликации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dzen.ru/a/W2BKzsVVIQSpwcfx> . – Дата доступа: 23.02.2023.

УДК 659.113.4

ИСКУССТВО АЗИАТСКИХ КОМИКСОВ: МАНГА, МАНХВА, ВЕБТУН, МАНЬХУА

*Волкова К.А., студ., Онуфриенко С.Г., ст. преп.
Витебский государственный технологический университет
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассмотрены виды азиатской литературы – комиксы, их сходство и различие в специфических национальных традициях, настроении, юморе и освещении проблемных вопросов, волнующих общество.

Ключевые слова: комиксы, манга, манхва, маньхуа.

Азиатская литература – сильный мировой тренд. Прежде всего это книги трех стран: Китая, Японии, Кореи. Читателей манят необычные сюжеты, красивые герои, запоминающиеся иллюстрации – всё это и сплетается так удачно в комиксах.

Азиатские комиксы, их еще называют «японская школа», – это манга (Япония), манхва (Корея) и маньхуа (Китай, Тайвань, Гонконг). У них схожа стилистика, раскадровка, работа с линией, динамика.

Основных отличий на самом деле не очень много. Именно они отвечают за уникальность каждого из всех видов комиксов, поэтому их стоит запомнить тем, кто хотел бы не путать «корейщину» с «японщиной».

Первое и самое очевидное отличие – это стиль:

1. Манга. В основном японский комикс рисуется только карандашом и специальными ручками на бумаге от руки, а затем полученные страницы сканируются. Обычно японские комиксы выполнены в черно-белом формате.

Многие мангаки, особенно те, кто творят в жанрах сёдзё (жанр, направленный на женскую аудиторию) и сёнэн (аналогично – на мужскую), следуют традиции, заложенной еще Осаму Тэдзуку, и рисуют эмоции персонажей гиперболизированными. Лица героев выглядят кукольными: большие глаза, в зрачках отражены чувства персонажа, аккуратный нос и маленький тонкий рот.

Если мангака рисует свое произведение, ориентируясь на взрослую аудиторию, например, в жанрах сэйнэн или дзёсэй (аналогично на взрослую), то персонажи наделяются реалистичной внешностью. Но независимо от жанра, каждый мангака стремится показать наиболее точно мимику персонажей, что порой выглядит довольно преувеличено.

В манге нередко используется онматоппея, чтобы передать звуки не только животных и неодушевленных предметов, но и психологических состояний и эмоций персонажей. Обычно онматоппеи написаны рядом с панелями.

2. Веб-манхва и веб-маньхуа обычно выполнены в цветных вариантах, а физические копии китайских и корейских комиксов печатаются в черно-белых вариантах.

Авторы манхв и маньхуа обычно изображают своих героев реалистичными и похожими на современных айдолов. В манхвах нередко можно встретить персонажей, у которых детально прорисованы внешние недостатки (лишний вес, акне, морщины и другое).

3. В манхве и маньхуа есть свой набор онматоппеи, который используется для передачи эмоций и движений. Кроме того, в веб-манхве часто используется звуковое сопровождение с целью наиболее полно погрузить читателя в историю и как можно точнее передать атмосферу происходящего.

К следующему отличию среди азиатских комиксов необходимо отнести и **разницу в способах чтения и публикации:**

1. Манга. Страница манги состоит из нескольких панелей, внутри которых находятся изображения и текст. Каждая панель представляет собой одну сцену. Для человека, незнакомого с японской культурой, представится трудным и непонятным способ прочтения манги, поэтому перед