

БУДУЩЕЕ ИНДУСТРИИ 2D-АНИМАЦИИ

Р.О. Богачев, художник-аниматор, член САА, член Союза Кинематографистов РФ, член Евразийского Союза Художников
(Россия, г. Москва)

DOI:10.24412/2500-1000-2024-2-1-40-43

Аннотация. В статье автор анализирует будущее индустрии 2D-анимации. В работе автор рассматривает историю 2D-анимации, а также анализирует несколько распространенных заблуждений относительно 2D-анимации, которые могут привести к неправильному пониманию этого вида искусства и его потенциала. Автор приходит к выводу о том, что благодаря новым технологиям, развивающимся моделям распространения и постоянному вниманию к творчеству и рассказыванию историй 2D-анимация, вероятно, останется жизненно важной частью индустрии развлечений на многие годы вперед.

Ключевые слова: 2D-анимация, будущее индустрии, история, новые технологии, цифровой контент.

Индустрию 2D-анимации ждет блестящее будущее: возможности, открывающиеся благодаря развитию таких технологий, как AR/VR, и росту создания цифрового контента. Популярность 2D-анимации и большое число ее поклонников позволяют предположить, что она останется жизненно важной и инновационной средой на долгие годы вперед.

Индустрия аниме-контента продолжает развиваться благодаря новым цифровым инструментам и технологиям, но рисованная 2D-анимация остается ключевым компонентом аниме, что также свидетельствует о его огромном спросе в целом.

2D-анимация – это стиль анимации, в котором персонажи, фон и другие элементы создаются и анимируются в двухмерном пространстве. Другими словами, все существует на плоской поверхности, без иллюзии глубины или перспективы, которая присутствует в 3D-анимации [2].

Традиционно 2D-анимация заключалась в рисовании отдельных кадров вручную на бумаге, а затем их последовательном фотографировании, чтобы создать иллюзию движения. Однако в настоящее время большая часть 2D-анимации выполняется в цифровом формате с использованием таких программ, как Adobe Animate или Toon Boom Harmony.

Одними из самых популярных программ для 2D-анимации являются Adobe Animate, Toon Boom Harmony и Moho [4].

В 2D-анимации персонажи и некоторые объекты рисуются от руки в последовательности для придания им иллюзии движения, но к 2D ещё относится и принцип перекладки, где персонажи собраны из различных частей тела и в этом случае рисовать позы не надо, необходимо пересобрать уже имеющуюся. Художники-аниматоры должны обладать актёрским искусством и уметь передать видение режиссёра фильма с его помощью.

2D-анимация часто используется в телевизионных шоу, фильмах, рекламе и других формах визуальных медиа. 2D-анимация имеет долгую историю и до сих пор является популярной и широко используемой техникой, которую часто хвалят за способность передавать эмоции и характеры простым и стилизованным способом.

История 2D-анимации.

Историю 2D-анимации можно проследить до зарождения кинематографа, когда такие аниматоры, как Уинзор Маккей и Дж. Стюарт Блэктон, начали экспериментировать с техниками рисованной анимации. В 1920-х годах Уолт Дисней и его команда аниматоров стали пионерами многих основополагающих методов 2D-анимации, включая многоплоскостную

камеру и использование синхронизированного звука.

На протяжении 20-го века 2D-анимация продолжала развиваться и становилась все более сложной с появлением новых технологий, таких как фреймовая анимация, которые позволяли создавать более эффективную и точную анимацию. В 1960-х и 1970-х годах анимационные телевизионные шоу, такие как «Флинстоуны» и «Скуби-Ду», принесли 2D-анимацию более широкой аудитории, а полнометражные анимационные фильмы, такие как «Белоснежка и семь гномов» и «Русалочка», помогли укрепить место этого вида искусства в поп-культуре [3].

В 1980-х и 1990-х годах развитие компьютерных технологий начало менять ландшафт анимации с появлением цифровых систем рисования, а также компьютерных методов анимации. Хотя 3D-анимация в последние годы становится все более популярной, 2D-анимация остается любимым и широко используемым средством, а художники и студии по всему миру продолжают расширять границы возможного в этой форме.

Индустрия 2D-анимации неуклонно растет, при этом растет спрос в различных секторах. С ростом популярности онлайн-видео и увеличением использования анимации в образовании и маркетинге 2D-анимация, вероятно, останется популярной и прибыльной областью на долгие годы.

Спрос на 2D-анимацию растет в различных отраслях, включая рекламу, образование, игры и развлечения. Например, ожидается, что игровая индустрия станет крупнейшим сегментом 2D-анимации с долей рынка более 40%.

Еще одна область, где 2D-анимация, вероятно, будет процветать, – это короткометражный контент для социальных сетей и потоковых платформ. Поскольку продолжительность концентрации внимания становится все короче и короче, растет спрос на небольшой анимированный контент, который можно потреблять быстро и легко. Такие платформы как YouTube уже стали популярными для размещения короткометражного анимированного контен-

та, и эта тенденция, вероятно, продолжится.

В то же время по-прежнему сохраняется большой спрос на традиционные 2D-мультфильмы и сериалы [1]. Поскольку потоковые платформы продолжают свой путь к успеху, а глобальная аудитория становится все более разнообразной, у 2D-анимации появляются возможности рассказывать самые разнообразные истории, которые находят отклик у аудитории всех возрастов и слоев общества. Будь то последний мюзикл Диснея или инди-мультфильм, 2D-анимация способна захватывать воображение и вдохновлять зрителей новыми и неожиданными способами.

В целом, будущее 2D-анимации, скорее всего, будет определяться сочетанием технологических достижений, изменением моделей распространения и постоянным упором на творческое мастерство и мастерство повествования. Пока существует аудитория привлекательного и визуально впечатляющего анимационного контента, 2D-анимация, вероятно, будет продолжать играть важную роль во всех отраслях индустрии.

Существует также несколько распространенных заблуждений относительно 2D-анимации, которые могут привести к неправильному пониманию этого вида искусства и его потенциала. Среди наиболее распространенных заблуждений можно назвать:

2D-анимация скоро устареет: Хотя 3D-анимация в последние годы становится все более популярной, 2D-анимация по-прежнему играет жизненно важную роль в отрасли. 2D-анимация предлагает особую эстетику и может стать экономичной альтернативой 3D-анимации, особенно для небольших постановок или более стилизованных проектов.

2D-анимация слишком упрощена: Хотя методы и инструменты, используемые в 2D-анимации, могут отличаться от тех, что используются в 3D-анимации, уровень сложности и требуемых навыков может быть столь же высоким. Создание динамичных, правдоподобных персонажей и окружающей среды требует четкого пони-

мания движения, перспективы и повествования.

2D анимация предназначена только для детей: Хотя многие классические 2D-анимационные фильмы и шоу были ориентированы на детей, эта среда не ограничивается только этой аудиторией. Фактически, некоторые из самых новаторских и получивших признание критиков анимационных работ последних лет были созданы в 2D, включая такие фильмы, как «Кормилец», «Рик и Морти» и «Клаус».

2D-анимация – умирающее искусство: Несмотря на рост популярности 3D-анимации, по-прежнему существует процветающее сообщество 2D-аниматоров и студий, создающих инновационный и

увлекательный контент. Например, продолжающаяся популярность аниме демонстрирует постоянную привлекательность 2D-анимации для зрителей во всем мире.

Будущее 2D-анимации яркое и наполнено множеством возможностей. Благодаря новым технологиям, развивающимся моделям распространения и постоянному вниманию к творчеству и рассказыванию историй 2D-анимация, вероятно, останется жизненно важной частью индустрии развлечений на многие годы вперед. Более того, внедрение 2D-анимации в таких секторах бизнеса, как маркетинг, также привело к массовому росту, благодаря чему отрасль получила новую цель.

Библиографический список

1. Гладышева, С.С. Актуальность и востребованность классической рисованной 2D-анимации в современном анимационном кинопроцессе / С.С. Гладышева, Е.О. Антропова, А.Д. Тымкив // Роль бизнеса в трансформации общества – 2022: Сборник материалов XVII Международного научного конгресса, Москва, 11-15 апреля 2022 года. – Москва: Московский финансово-промышленный университет "Синергия", 2022. – С. 735-737. – EDN MQZMKV.

2. Иванцова, Е.А. Различия между 2D и 3D анимацией / Е.А. Иванцова, Е.В. Фешина // Посткризисный мир и модернизация современной науки: концепции, проблемы, решения: Материалы VII Международной научно-практической конференции, Ростов-на-Дону, 22 февраля 2021 года. – Ростов-на-Дону: Южный университет (ИУБиП), "Издательство ВВМ", 2021. – С. 24-28. – EDN REGGZZ.

3. Орлова, Д.А. 2D-анимация. От классической до компьютерной / Д.А. Орлова // 79-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета: Материалы конференции. В 3-х частях, Минск, 10-21 мая 2022 года / Редколлегия: В.Г. Сафонов (гл. ред.) [и др.]. Том Часть 2. – Минск: Белорусский государственный университет, 2023. – С. 517-521. – EDN BMXCOC.

4. Шаповалова, Д.В. Анализ научных исследований по проблеме создания 2D- и 3D-анимации в мультипликации / Д.В. Шаповалова // Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО: XLVIII научная и учебно-методическая конференция Университета ИТМО, Санкт-Петербург, 29 января 2019 года. Том 1. – Санкт-Петербург: федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования "Национальный исследовательский университет ИТМО", 2019. – С. 300-304. – EDN YKKGWT.

THE FUTURE OF 2D ANIMATION INDUSTRY

R.O. Bogachev, Animator, Member of CAA, Member of the Union of Cinematographers of the Russian Federation, Member of the Eurasian Union of Artists
(Russia, Moscow)

Abstract. *In the article, the author analyzes the future of the 2D animation industry. In the work, the author examines the history of 2D animation, and also analyzes several common misconceptions about 2D animation that can lead to misunderstandings of this art form and its potential. The author concludes that thanks to new technologies, evolving distribution models, and a continued focus on creativity and storytelling, 2D animation is likely to remain a vital part of the entertainment industry for many years to come.*

Keywords: *2D animation, future of the industry, history, new technologies, digital content.*