

## **ЗАСТОСУВАННЯ 2D АНІМАЦІЇ У РЕКЛАМНИХ ЦІЛЯХ**

**Скоробогатько М.В., Савченко Л.М.**

*Національний технічний університет*

*«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Анімаційна графіка є одним з найбільш поширених, популярних та цікавих напрямків серед комп'ютерних технологій, бо вона охоплює майже всі наукові та технічні галузі, медицину, будівництво та архітектуру, поліграфію, цифрові технології, фотографії, живопис, телебачення, інтернет технології.

Для створення сцен ролику було вирішено скористатися програмним забезпеченням Adobe Flash CS3, працювати із зображенням 1024×640, та задати швидкість оновлення у 24 кадри. Щоб привернути увагу, припускалось створити різноманітні візуальні ефекти з використанням 2D елементів, як основи для подальшої їх анімації.

Для створення самих моделей було використано стандартизовані примітиви, які вбудовано у Adobe Flash. Загалом це були прямокутники, трикутники та кола. Рідше використовувались форми намальовані від руки. З них вже у процесах деформації було створено елементи, що мали наповнювати сцени ролику. Майже кожен елемент було перетворено у об'єкт «Фрагмент ролику» – формат моделей, з якими зазвичай працюють у середовищі Flash – та оброблений за допомогою фільтрів та ефектів

Фінальним етапом створення анімаційного ролику був монтаж відео. Окремі анімаційні заставки та сцени було скомпановано та відрендерено за допомогою стандартних засобів програмного пакету Adobe Flash. Далі – розділено на три частини, з подальшим доданням ефектів у переходах між сценами та накладено звукові файли.

В результаті виконаної роботи було створено концептуально-схематичний відеоряд із демонстрацією показового контенту.