

## СУЧАСНИЙ ПІДХІД ДО СТВОРЕННЯ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ

Черних О.П., Зеленець О.А.

*Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Важко уявити сьогоденний світ без комп'ютерної графіки, зокрема анімацій, яка заповнила увесь навколишній простір. Галузі для використання анімованих продуктів незчисленні: реклама, освіта, наука та розваги тощо. Особливої популярності набула комп'ютерна 2D- та 3D-анімація, що активно розвивається.

З цих причин основним об'єктом дослідження є саме анімація на базі векторної графіки, яка має вплив на споживача з причини популярності, легкості сприйняття та цікавої подачі аудіовізуального продукту.

Авторами були розглянуті сучасні технології створення анімацій: покадрова анімація (набір зображень різних фаз руху), анімація руху (зміна положення об'єкта), класична анімація (створення ефектів, яких неможливо домогтися з використанням діапазонів анімованих кадрів), анімація форми (перетворення однієї форми в іншу) та зворотня кінематика (спосіб анімації об'єктів за допомогою кісток). У даній роботі обрано для використання зворотню кінетику, яка дозволяє легко створювати природні рухи.

Найкращими програмами для створення якісних анімацій є Adobe After Effects – має велику кількість інструментів для створення складної анімації, можливість використання плагінів для розширення функціональності; Blender – безкоштовний та відкритий, має потужні інструменти для створення 2D- та 3D-анімації, гнучкий та розширюваний за допомогою плагінів; Spine 2D – наділений інтуїтивним інтерфейсом, анімацією скелетної системи та оптимізацією. Варто використати Adobe Premiere та Sony Vegas для збірки, редагування та монтажу уже створених анімованих елементів.

З вищезазначеного, при виборі програмного пакету рекомендується орієнтуватися також на власні потреби, мету розробки та її актуальність.