



УДК 7.012

ДИНАМІКА ЗАСТОСУВАННЯ АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНІК ПРОГРАМИ AFTER EFECTS

Студ. І.Г. Здольник

Наук. керівник доц. І.Б. Довженко

Київський національний університет технологій та дизайну

Активізація сучасної сфери дизайнерської творчості в напрямку використання комп'ютерних технологій, зумовила необхідність зосередитися на вивченні історичного розвитку анімаційних технік. Аналіз еволюції типів і прийомів творення художнього простору і його образного рішення дає можливість виявити своєрідність і специфіку кореляційних процесів старих технологій і нових форм, виявити особливості динаміки розвитку анімаційних технік, що зумовлює актуальність дослідження.

Художники завжди мріяли про можливість передати рух життя у своїх картинах. Ще з давніх давен людина спостерігала за життям і бачила рух, який намагалася відтворити і зафіксувати у своїх примітивних малюнках. З відкриттям технічних можливостей створювати рухоме зображення (оптичний театр Еміля Рейно) людство вступило до нової епохи технічних інновацій.

Анімація («animation») - походить від латинського слова "anima", що означає душа. Тобто анімація це творчий процес наділення створеного образу душею, процес одухотворення або оживлення. Становлення поняття «animation» пройшло значний шлях перевтілення до сучасного тлумачення. Теоретики і практики кожний по-своєму обґрунтовували значення, виокремлюючи ту чи іншу сторони творчого процесу: від простого «надання життя малюнку» (Загребська школа анімації), «Мальованого руху» Нормана Мак Ларена (Канада), «по кадрового запису» Естена Хейварда (.....) до «найкращої форми кіно» Сергія Ейзенштейна (Росія).

Сьогодні анімаційної творчості пропонує наступні техніки, що стали плідною основою програми After Effects: ротоскопіювання, лялькова мультиплікація, пластилінова, пісочна, мальована, комп'ютерна, Flash-анімації. Кожна з них на певному етапі розвитку екранного мистецтва набувала нового технологічного елемента, а також мала власну історію створення і застосування. Так, наприклад, ще й досі залишаються нерозгаданими секрети ляльковій анімації першого російського мультиплікатора Олександра Ширяєва (1906) і дивовижний факт його зйомок, виявлений в архіві художника кінознавцем В.Бочаровим 2009 року - протерта за час роботи ногами дірка в паркеті від постійної ходи від кінокамери до декорації і назад.

З появою нових технологій анімація стає видом мистецтва, котрий започатковує комп'ютерну анімацію зображення за допомогою графічних елементів - графічну анімацію. Її необхідність та актуальність для різних сфер діяльності людини на сьогоднішній день зумовило велику потребу в гарному програмному забезпеченні. Цю потребу задовольняє програма After Effects, яка допомагає досягати таких цілей як: візуальні ефекти, рухома графіка, відео презентації, промовідео, унікальні слайд-шоу, типографіка, інфографіка, графіка всередині відео, заставки до відео, композітінг і корекція, робота з тривимірними об'єктами, кеїнг і ротоскопінг, робота з плагінами та багато іншого, конче необхідного в роботі фотовідеодизайнера. Розвиток анімаційних технік має певну динаміку розвитку – від простих форм творення екранних образів до складних. Історична динаміка їх розвитку свідчить про поступове збагачення новими елементами, технологіями, принципами анімації, які удосконалюють і модернізують творчу палітру сучасного фотовідеодизайнера.