

направлена на виявлення характеру літер на основі певного контексту або джерела творчості, концентруючись на формі порівняння і компіляції. Їх застосування в тематичних плакатах і медіапросторі завжди зосереджує увагу глядачів та викликає позитивні емоції.

Отже, підсумовуючи аналіз застосування акцидентних шрифтів в дизайні плакату, визначено їх важливу роль у підсиленні сприйняття різноматичних шрифтових написів через композиційне компоновання форм і текстових інтервалів та їх композиційно-змістове наповнення.

Список використаних джерел:

1. Іваненко Т. О. Емоційний потенціал акцидентного шрифту // Вісник ХДАДМ. – Харків: ХДАДМ. – №4. – 2011. – С.14-16.
2. Ісаєва О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності [Електронний ресурс] / О. Ісаєва. – Режим доступу до ресурсу: http://media.ippo.kubg.edu.ua/wpcontent/uploads/2014/08/isaeva_kreolizovanyj_tekst.doc (дата звернення: 05. 11.2021). – Назва з екрана.
3. Плакат // Большая российская энциклопедия. Том 26. — М., 2014. — С. 338.
4. Технологія набору та верстки [Текст] : навч. посіб. / Д. В. Васишин, О. М. Васишин ; за ред. О. В. Мельникова ; рец.: О. М. Величко, М. С. Антоник, Ю. Ц. Жидецький. — Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. — 272 с.
5. Феличи Дж. Типографіка: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи. – СПб : БХВ-Петербург, 2004. – 496 с.

Мандра А.В.,

кандидат технічних наук, доцент за наказом кафедри дизайну ВП «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв», м. Миколаїв

СУЧАСНА АНІМАЦІЯ – ЦЕ ПРОСТО

Анімація (animation) - похідне від латинського "anima" - душа, отже, анімація означає одушевлення або пожвавлення. У сучасному кіно анімацію частіше називають мультиплікацією (дослівно - "розмноження"). Мистецтво анімації, як це не парадоксально, старше за саме кіно, яке багато в чому саме їй зобов'язано своїм народженням.

На початку ХХІ ст. стають популярними програми, що дозволяють без надмірних зусиль створювати прості класичні мультфільми. Це явище стало поштовхом до створення анімаційних фільмів широкими масами народу.

Види сучасної анімації

- Графічна (мальована) анімація — класичний вид анімації, де об'єкти малюються вручну (сьогодні часто переносять малюнки на комп'ютер).

- Об'ємна (матеріальна) анімація — об'єкти є окремими елементами матеріального світу (лялька, пластилін, витинанка, сіль[1], голки тощо).

- Пластилінова анімація- вид мультиплікації. Фільми робляться шляхом покадрової зйомки пластилінових об'єктів зі зміною (цих об'єктів) у проміжках між кадрами. Термін «claymation» запатентований Асоціацією Віла Вінтона в штаті Орегон.

- Комп'ютерна анімація — вид анімації в якому об'єкти створюються з допомогою комп'ютерних засобів.

- 3-d анімація;

- 2-d анімація (flash-анімація тощо);

Технології анімації

За методом анімування:

- Покадрова технологія — це технологія, за якою кожен кадр малюється окремо. Найбільш складна й тривала, вимагає високої майстерності, досвіду та інтуїції. Проте ця технологія дозволяє здійснити практично будь-які зміни об'єкта, реалізувати найвибагливіші задуми.

- Технологія «Ключових кадрів» — полягає в тому, що створюються не всі кадри, а лише «ключові», між ними «проміжні кадри» малюються автоматично. До цієї технології можна віднести й некомп'ютерний тип анімації, коли головний аніматор займався «ключовими кадрами», а підрядні аніматори малювали «проміжні».

- Технологія «Захоплення руху» («Motion capture») — відносно молода технологія, де об'єкти рухаються або змінюють форму внаслідок аналогічних дій реальними істотами або неживих об'єктів, до яких прикріпленні датчики, що фіксуються в просторі та передають дані до комп'ютера. Ця технологія допомагає захопити найскладніші реалістичні рухи.

За типом змінюваних параметрів об'єктів:

- Технології руху — технології, що дозволяють передати рух об'єкта або його частин.

- Технології форми «Морфінг» («Morphing») — технології зміни форми. Часто використовуються для перетворення одного об'єкта в інший. Зазвичай виконується з допомогою технології «ключових кадрів».

- Анімація кольору — технології трансформації забарвлення об'єкта.[1]

Сучасні програмні засоби для створення анімації набули такої популярності саме тому, що процес створення навіть надскладної анімації став простим, цікавим та досить швидким.

«Не існує такої речі, яку не можна було б створити в After Effects» - такий лозунг приваблює комп'ютерних аніматорів на головній сторінці відомої компанії Adobe.

І це дійсно так. Створюйте назви фільмів, заставки й переходи. Видаляйте об'єкти з кліпу. Розведіть вогнище або розпочніть зливу. Анімуйте логотип або персонажа. З програмою After Effects для анімації та створення візуальних ефектів, що відповідає всім галузевим стандартам, ви зможете вдихнути життя в будь-яку свою ідею. А завдяки сучасним модулям, що підключаються до програми та інтегруються у

її інтерфейс, плагінам та скриптам, сама програма отримує нові функції та механізми для створення нових незвичайних анімацій.

Плагін Light Saber. Плагін створює ефект «Світлового меча» та має досить великий набір опцій для створення різних світлових ефектів для персонажів (Рис.1).

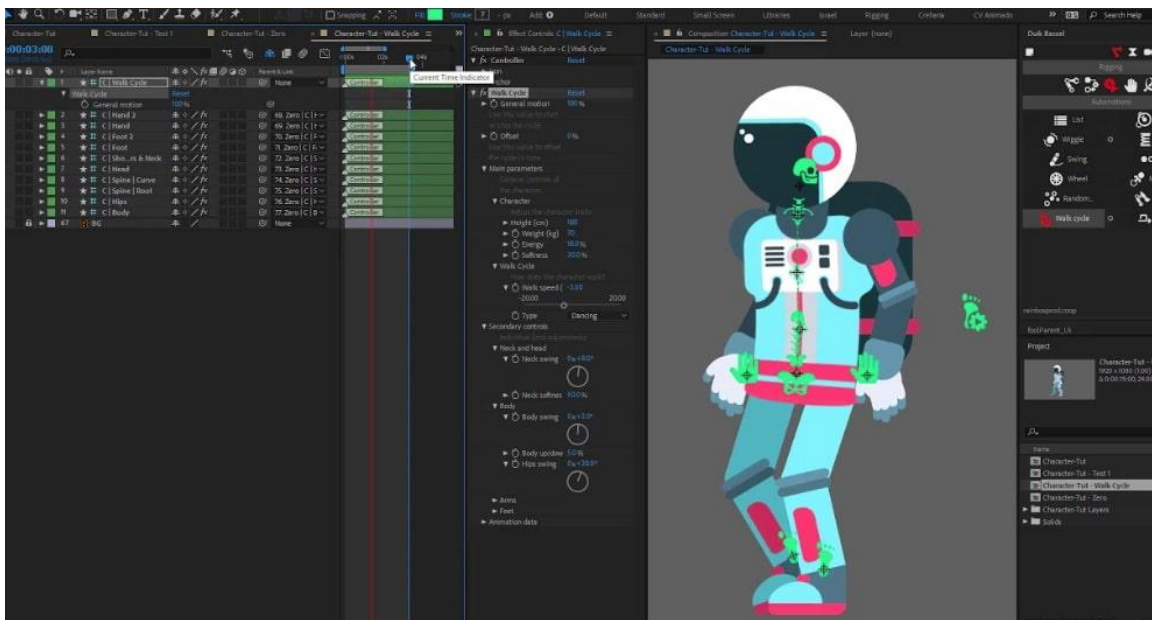


Рисунок.1 Світловий ефект з використанням плагіну Saber

Він дозволяє вам змінювати кольори, перспективу, додавати розмиття під час руху і навіть включати можливість імітації стрільби та вимкнення шаблі. Просто додайте звукові ефекти![3]

Плагін DUIK. Один із найпопулярніших плагінів для персонажної анімації. Це ціла система для створення персонажів із руками, ногами, хребтом та хвостом.[4] У ньому список анімаційних предустановок, що постійно поповнюється (Рис.2).

Рисунок 2. «Скелетна» анімація за допомогою плагіну DUIK



Плагін Limber. Призначений для того, щоб дуже швидко створювати кінцівки - руки, ноги, пальці, ну або, наприклад, лапки у павука.[5] Насамперед використовують для створення кінцівок з незграбними суглобами — ліктями та колінами (Рис.3).

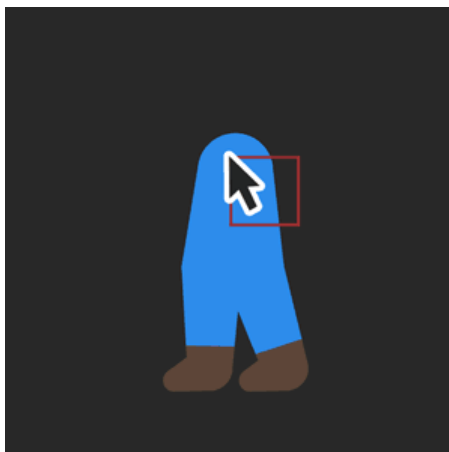


Рисунок 3. Анімація суглобів за допомогою плагіну Limber.

Існує так багато варіантів плагінів для After Effects, що ви дійсно можете знайти інструмент, що дозволяє робити практично все, що завгодно.

Список використаних джерел:

1. <https://sites.google.com/site/krainamultija/home/so-take-animacia-ieie-vidi-ta-tehnologiie>.
2. <https://www.adobe.com/ua/products/aftereffects.html>
3. <https://filmora.wondershare.com/ru/after-effects/best-free-after-effects-plugins.html>
4. <https://vc.ru/design/218271-26-poleznyh-plaginov-i-skriptov-v-after-effects>
5. <http://aeplug.ru/forum/viewtopic.php?t=831>