

УДК 681.84

ТЕХНОЛОГІЯ ШЕЙПОВОЇ ТА ПЕРСОНАЖНОЇ АНІМАЦІЇ В AFTER EFFECTS

Рибак А.В.

Науковий керівник – Ст. викладач Бобнів Р.О

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,
м. Харків, Україна

тел. +38(050) 702-90-89, e-mail: artem.rybak@nure.ua.

This work is dedicated to the technology of shape and character animation in After Effects. After Effects excels in crafting dynamic shape and character animations, widely utilized in video production and motion graphics. Its advantages include powerful tools, keyframe-based animation, and seamless integration. However, there's a learning curve for beginners, and resource-intensive tasks may demand robust hardware. Despite challenges, After Effects remains a preferred choice for professionals due to its versatility and visual impact.

Шейпова анімація в After Effects - це метод використання векторних об'єктів (шейпів) для створення анімаційних ефектів. Цей підхід дозволяє створювати плавні та гнучкі рухи об'єктів. Історія шейпової анімації пов'язана з розвитком комп'ютерної графіки. Використовується в мультимедійних проектах, рекламі, відеоіграх та анімаційних фільмах для створення динамічних та естетично привабливих візуальних ефектів.

Персонажна анімація в After Effects - це процес створення рухомих персонажів за допомогою програмного забезпечення. Історія цього напрямку пов'язана з розвитком анімації та комп'ютерної графіки. Використовується у виробництві анімаційних відеороликів, рекламних роликів, веб-серіалів та ігор для створення живих та виразних персонажів.

Шейпові ролики - це найпростіший тип анімації, збирається з пошарових ілюстрацій. Ілюстрація для шейпових роликів готується в Adobe Illustrator, розбивається на шари, так, щоб рухати окремі шари, анімуючи їх.

Раніше цей тип анімації називався перекладною анімацією (або перекладкою). Так, наприклад, зроблено South Park. Цікаво, що перші серії мультсеріалу зроблені на основі зйомки паперових шарів і вже згодом стали створюватися цифровим способом.

Чим детальніше ілюстрація розбита на частини, тим складнішу анімацію можна зробити. Шари переносяться в After Effects, де вже кожен шар рухається самостійно. Або ж, у випадку, наприклад, з персонажами, шари зчіплюються один з одним (ручки і ніжки з тулубом і так далі) і рухаються як система.

Плюси підходу:

1. Можна розділити роботу між ілюстратором та аніматором/моушндизайнером. Це сильно зменшує ймовірність, що аніматор "зламає" малю-

нок, тому що він фактично рухає готові частини.

2. Ілюстрація може бути переведена в нативний векторний формат самого After Effects. І тоді стає можливим деформувати вектор: не просто рухати, а змінювати його (наприклад, закривати і відкривати рот у персонажів).

3. Висока швидкість роботи. Уже є готова ілюстрація, не потрібно перемальовувати її в кожному кадрі. І виробіток тут може бути дуже високим: до хвилини готового ролика на день.

Недоліки:

1. Обмеженість руху. Таку анімацію також називають лімітованою - є кінцевий репертуар того, що можна зробити з малюнком.

2. Це не анімація рівня Disney.

3. Найчастіше підсумковий ролик має досить простий вигляд.

Софт: Illustrator і After Effects.

Що важливо знати і вміти: якісно продумані переходи, продумана композиція. Також на підсумковий результат сильно впливає робота ілюстратора.

Складність освоєння: один із найдоступніших в освоєнні напрямків, для подібного рівня роликів буде достатньо місяця-двох вивчення After Effects. Перший осмислений результат можна отримати вже через тиждень.

Актуальність: напрямок проходить пік популярності, але, як і раніше, знайде клієнта.

Список використаних джерел:

1. Види 2D моушн-дизайна. URL: <https://medium.com/design-pub/виды-2d-моушн-дизайна-fea60e01f7b2> (дата звернення: 04.03.2024)