

УДК 004.928

РОЗРОБКА АНІМОВАНИХ СТІКЕРІВ ДЛЯ TELEGRAM

Чеботарьов Р.І., зав. навч. лабораторіями, кафедра МСТ, ХНУРЕ,
Чеботарьова М.Р., студентка, кафедра МСТ, ХНУРЕ,
Сушкова А.С., студентка, кафедра МСТ, ХНУРЕ,
Цигічко М.С., студентка, кафедра МСТ, ХНУРЕ

***Анотація.** В роботі була запропонована технологія розробки анімованих стікерів за допомогою програм Adobe After Effects та Adobe Illustrator, а також їх подальше додавання до месенджеру Telegram за допомогою плагіну Bodumovin-TG.*

***Ключові слова:** СТІКЕРИ, АНІМАЦІЯ, TELEGRAM, ВЕКТОРНА ГРАФІКА.*

На сьогодні комп'ютерна анімація вже стала звичайним явищем. Анімовані листівки та стікери, анімація фірмових логотипів або іконок, динамічні елементи на сайтах і мобільних додатках, інфографіка для презентацій, TV або відео контенту та багато іншого.

Комп'ютерна анімація - це створення за допомогою комп'ютерного устаткування і програмного забезпечення на екрані дисплея рухомого об'єкта. Комп'ютерна анімація може бути як двовимірною (плоске зображення), так і тривимірною (об'ємне зображення). Для багатьох робіт не потрібно робити складні моделі з використанням спеціалізованого програмного забезпечення, досить правильно використовувати засоби растрових та векторних редакторів.

В представленій роботі розглядається процедура створення двовимірної анімації у програмах Adobe Illustrator та Adobe After Effects на прикладі анімованих стікерів. Для роботи також був встановлений плагін Bodumovin-TG, який є основою завантаження стікерів до месенджеру.

Першим кроком створення анімованих стікерів є підготовка зображення, яке подальше буде анімуватися, у програмі Adobe Illustrator. Для цього потрібно відокремити ті частини зображення, які будуть «рухатись» за допомогою функції «зібрати на новому шарі», як показано на рисунку 1. А також змінити розмір монтажної області на 512×512 (це є важливим при подальшому додаванні анімації у месенджер Telegram).

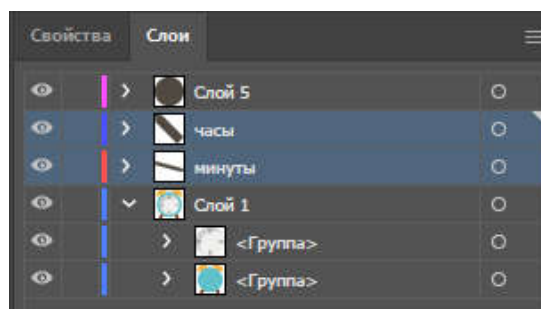


Рисунок 1 – «Зібрати на новому шарі»

Далі зберігаємо зображення за допомогою функції «Зберегти як» у форматі «.ai» та переходимо у програму Adobe After Effects. Слідкуючи за шляхом *Файл/Імпорт/Файл* (або натискаючи клавіши Ctrl+I), відкриваємо наш файл, вибираючи у полі «Імпортувати як» команду «Композиція – зберегти розміри шарів».

Натискаємо два рази по композиції та бачимо шари. Для зручності перейменовуємо шари за назвами частин зображення, як показано на рисунку 2. Також за шляхом *Композиція/Налаштування композиції* змінюємо частоту кадрів на 60 (або 30) кадр/с. І потім зменшуємо тривалість кожного шару до 3 секунд.

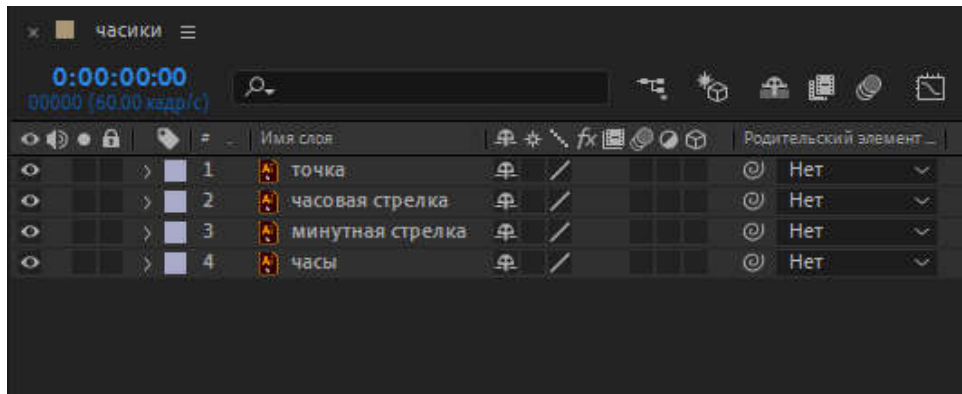


Рисунок 2 – Перейменування шарів

Виділяємо всі шари, зображені на рисунку 2, та за допомогою ПКМ, оберіть *Створити /Створити фігури з векторного шару* з контекстного меню.

Змінюючи положення опорних точок шарів та фіксуючи їх положення у певний час за допомогою «Динамічного секундоміру», отримуємо потрібну анімацію.

Наступним етапом роботи є рендерінг анімації у формат «.tgs». Це формат анімованих стікерів у месенджері Telegram. Для цього нам потрібно знайти у месенджері бот з назвою «Stickers», ввести команду «/newanimated» та отримати відповідь з інструкцією для подальших дій, таких, як вибір назви для набору стікерів, а також завантаження та встановлення потрібного плагіну.

Якщо завантаження пройшло успішно, повертаємось в After Effects і з верхнього меню вибираємо *Вікно/Позширення/Bodymovin for Telegram Stickers*. Вибираємо потрібну композицію і місце її збереження та натискаємо «Render». Якщо всі умови були дотримані, на екрані з'явиться напис «Renders Finished», який свідчить про успішне завершення рендерінгу і збереження файлу в потрібне місце.

Наприкінці повертаємось в месенджер та завантажуюмо стікер у форматі «.tgs» до діалогу з ботом «Stickers» та присилаємо смайл, який відповідає завантаженому стікеру. Повторюємо операцію з іншими стікерами, які повинні бути в наборі та для завершення вводимо команду «/publish». Після цього можна додати іконку для набору та обрати індивідуальну назву (виключно латиницею), яка також буде посиланням на набір, і стікери з'являться в публічному доступі.

Таким чином, ми ознайомились з поетапною розробкою анімованих стікерів за допомогою програм Adobe After Effects та Adobe Illustrator, а також з їх подальшим додавання до месенджеру Telegram за допомогою плагіну Bodymovin-TG.