
ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ АНІМАЦІЇ ПРОГРАМИ AfterEffects У ТВОРЧОСТІ ФОТОВІДЕОДИЗАЙНЕРА

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) [1, с. 184–188] людство вступило до нової епохи технічних інновацій.

Анімація (лат. *animation* — натхнення, одухотворення від *animo*, — оживляю) [3, с. 52] — це творчий процес наділення створеного образу душею, процес одухотворення або оживлення. Від початку виникнення мистецтво покadroвої зйомки, в результаті якого при проекції на екран виникала ілюзія руху, називали мультиплікацією (“розмноження”). Термін широко використовувався у мистецькому середовищі і відображав технологію виробництва, не зважаючи на інакше позначення цього процесу мовою різних країн світу (*animation* — франц., англ.; *animazion* — італ.) [2, с. 281], які, за своєю сутністю, були ближче до істинного смислу процесу оживлення зображення. Професіонали, які створювали анімацію, не просто давали життя персонажам, вони вкладали в них частинку власної душі. Тому з 1980 р. широкого розповсюдження і застосування набуває термін анімація, який почав визначати самостійне екранне мистецтво.

З появою нових технологій анімація стає видом мистецтва, який започатковує комп’ютерну анімацію зображення за допомогою графічних елементів — графічну анімацію.

У наш час набула популярності комп’ютерна анімація — вид мультиплікації, створений за допомогою комп’ютера, який передбачає творення тільки рухомих зображень, на відміну від графічної анімації. Комп’ютерна анімація проникла в усі сфери життя людства і стала невід’ємною складовою як у сфері розваг, так і у виробничій, науковій, рекламній і діловій сферах. Будучи похідною від комп’ютерної графіки, анімація успадковує ті самі способи створення зображень: векторну, растрову, фрактальну, тривимірну графіку.

Щодня можна бачити, як митці, для вирішення творчих проблем на телебаченні та в Інтернеті, використовують комп'ютерні технології для створення видовища. Постійно на екрані з'являються нові творіння в мультфільмах, фантастичні пейзажі у фільмах, креативні реклами. Ми бачимо зіставлення і поєднання незвичайних зображень, дивовижні речі, які не існують у світі та багато іншого. За допомогою комп'ютерної графіки та її анімації, застосовуючи знання в галузі реклами, фотовідеодизайнери розбудовують власні способи творення і відображення реальності, відкриваючи нові можливості її візуалізації за допомогою програмного забезпечення.

Необхідність комп'ютерної анімації та її актуальність для різних сфер діяльності людини на сьогоднішній день зумовило велику потребу в гарному програмному забезпеченні. Цю потребу задовольняє програма AfterEffects, яка допомагає досягати таких цілей як: візуальні ефекти, рухома графіка, відео презентації, промовідео, унікальні слайд-шоу, типографіка, інфографіка, графіка всередині відео, заставки до відео, композитинг і корекція, робота з тривимірними об'єктами, кеїнг і ротоскопінг, робота з плагінами та багато іншого, конче необхідного в роботі фотовідеодизайнера.

Література

1. *Гинзбург С. С.* Очерки теории кино / С. С. Гинзбург. — М.: Искусство, 1974. — 264 с.
2. *Кино: энциклопедический словарь* / [гл. ред. С. И. Юткевич; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др.]. — М.: Сов. энцикл., 1987. — 640 с.
3. *Словник іншомовних слів* / [за ред. О. С. Мельничука]. — К.: Гол. ред. УРЕ, 1974. — 776 с.
4. *Соловьев В. О.* Композитинг и композиция в сфере видеодизайна / В. А. Соловьев // Сб. тр. Междунар. конф. SED. — Симферополь, 2006.
5. *Соловьев В. А.* Компьютерное моделирование процессов в видеодизайне / В. А. Соловьев // Вестн. КНУТД. — К.: КНУТД, 2012. — № 6 (68).
6. *Тейлор Э.* Креатив в AfterEffects / Э. Тэйлор; [пер. С. Попов, В. Стаценко]. — К.: Додэка ХХІ, МК-Пресс, 2008. — 600 с.