

სამგანზომილებიანი ანიმაციური მოკლემეტრაჟიანი კლიპის

შექმნის ტექნიკური ეტაპები

ხათუნა სიჭინავა

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის საინჟინრო
ფაკულტეტზე მოძრავი გრაფიკის მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მინიჭების
მოთხოვნების შესაბამისად*

კომპიუტერული გრაფიკა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ირაკლი ზურაბიშვილი, მოწვეული სპეციალისტი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2014

აბსტრაქტი

ნაშრომის მიზანი იყო განვლილი ორი წლის მანძილზე ცალკეულ ეტაპებად მიღებული ცოდნის ერთ პროდუქტში გაერთიანება. გამომდინარე პროდაქშენის წარმოების ხასიათიდან, რომლის დროსაც თითოეულ საკითხზე პარალელურად მუშაობს რამდენიმე ჯგუფი, ჩვენ შემთხვევაში გამოსავლის სახით მოვპებნეთ შემუშავებული სცენარის მიხედვით ტრეილერის დამზადება, რომელიც რეალურად პროდაქშენის ყველა ეტაპს მოიცავს, მხოლოდ შემცირებული მასშტაბით, რაც დაძლევადა ერთი გრაფიკოსითვის და რეალურს ხდის მოცემულ ვადებში მის რეალიზებას. ტრეილერის დამზადება თავის მხრივ საჭიროებს დამატებით რეჟისორულ ოსტატობას, რაც გულისხმობს იმას, რომ რამდენიმე წამიანი ვიზუალით უნდა მოხერხდეს მაყურებლის დაინტერესება.

მიღებული შედეგი არის დასრულებული ტრეილერი, სადაც ძირითად გამოწვევას წარმოადგენდა ის, რომ მინიმალურ დროში და მინიმალური რესურსებით უნდა მიგვეღო თანამედროვე სტანდარტების შესაბამისი ვიზუალური პროდუქტი. ამისათვის კონკრეტული გრაფიკული საკითხების გადასაწყვეტად, პრაქტიკულ მაგალითებზე მოხდა ტესტირება. ტესტირების შედეგად მიღებული მონაცემებით შემუშავდა განხორციელების ოპტიმალური გზა, რადგან მხოლოდ თეორიული ცონდა არაა საკმარისი საბოლოო შედეგის განსაჭვრეტად. გამომდინარე დარგის სპეციფიკიდან სწორედ ოპტიმიზირებული სამუშაო ტექნიკა არის ძირითადი ფაქტორი დასახული მიზნის ვადებში შესრულებისა. სწორედ ამაზე იქნა ორიენტირებული ჩვენს მიერ მიღებული შედეგი, ანუ მაქსიმალურად რენტაბელური სამუშაო მექანიკების შემუშავება.

ძირითადი საძიებო სიტყვები: ანიმაცია, მოძრავი გრაფიკა, ტრეილერი.

Abstract

The purpose of this research article is to approach the standards of regulations and practices which exist in the world of Motion Graphics and Animation, not only in technical terms but also in an entire pipeline. The final project created encompasses the knowledge acquired in different areas learnt throughout 2 years program of Motion Graphics. Animation production is a long term and coordinated process where different teams of artists work together, depending on their specializations. Solution to utilizing resources in the time available was to create a trailer version of the animated short. Actually it involves all the stages of a production pipeline but requires less time and recourses; on the other hand it requires an additional mastering for presenting an animated short in an attractive light.

The results of the entire work accomplished display the skills that you should have in order to become a motion graphics. The biggest challenge was to create a high-quality product in a limited time with limited recourses. No theory can ever be completely certain, that's why many tests have been made and many experimental results have been observed in a particular area in order to optimize ways and perform a task.

Coming from the field specifications, optimized working technique is your guide to the successful completion of your tasks in a timely manner. The concept of cost effectiveness makes up the focus of the entire work outcomes.

Key Words: Animation, Motion Graphics, Trailer.