

**"Shape layer" ებით შექმნილი, სკრიპტებით მართვადი ანიმაცია
რომელიც იქნება ადვილად გადაკეთებადი "temple project"-ი**

ივანე გელაშვილი

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
საბუნებისმეტყველო მეცნიერებებისა და საინჟინრო ფაკულტეტზე
კომპიუტერული გრაფიკის მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მინიჭების
მოთხოვნების შესაბამისად*

კომპიუტერული გრაფიკა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ირაკლი ზურაბიშვილი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2015

სარჩევი

1. შესავალი	4
2. განსხვავება სკრიპტსა და expression-ს შორის	5
3. არსებული სკრიპტების მაგალითები	8
2.1 move anchor point	8
2.2 layer monkey	9
4. ჩემის მიერ მოგონილი სკრიპტის აღწერა	11

აბსტრაქტი

adobe after effect-ში "Shape layer"ებით კომპოზიციის შექმნა საკმაოდ მარტივია და ყველანაირი სკრიპტების და expression-ების გარეშეც შესაძლებელია, მაგრამ როცა საქმე ეხება ხანგრძლივ, ანიმაციით დატვირთულ, ბევრი "layer"-ის შემცველ კომპოზიციას მაშინ საქმის გამარტივებაში და ზედმეტი დროის ხარჯვისგან თავის არიდებაში გვეხმარება სკრიპტები. ეს რატომ უნდა არ გულიხმობს იმას რომ მთლიანი პროცესი ავტომატურად შესრულებული იყოს პროგრამის და შესაბამისი სკრიპტების მიერ, საბოლოო შტრიხების შეტანა მაინც ხელით ხდება. სწორედ ამ თემას ეხება ჩემი პროექტი. უფრო კონკრეტულად კი უნდა შევქმნა სკრიპტი რომლის მეშვეობითაც მარკერების გადაადგილებით მოხდება მანამდე სხვა სკრიპტების დახნარებით შექმნილი ანიმაციის და keyframe-s გადატანა სასურველს დროის მონაკვეთზე

ასევე შესაბამისი მაგალითებით განვმარტავ თუ რაარი სკრიპტი და რა განსხვავებაა სკრიპტსა და "expresion"-ს შორის .