

**2D ანიმაციის დამზადება და მისი გამოყენება
სარეკლამო სფეროში**

ფიქრია მამაცაშვილი

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

პროგრამა: კომპიუტერული გრაფიკა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: გურამ ქველაძე

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2016

სარჩევი

შესავალი.....	5
ორგანოზომილებიანი ანიმაციის ისტორია.....	6
ქართული ანიმაციის ისტორია.....	8
2D ანიმაციის პროცესი.....	9
ჩემი სადიპლომო ნაშრომი.....	19
დასკვნა.....	31
ბიბლიოგრაფია.....	32

აბსტრაქტი

ორგანზომილებიანი (2d) ანიმაცია წარმოადგენს ერთმანეთისგან მინიმალურად განსხვავებული კადრების (frames) სწრაფად ჩანაცვლებით მიღებულ მოძრაობის ილუზიას. ანიმაციის ტრადიციული მეთოდის დროს, თითოეული კადრი ინდივიდუალურად იქმნება. დაახლოებით 9-10 წუთიანი ანიმაციური ფილმის სიგრძე 300 მეტრამდეა, რაც საკმაოდ შრომატევადია საქმეა და დიდ რესურსსაც მოითხოვს. თუმცა კომპიუტერული გრაფიკის განვითარებასთან ერთად, გაჩნდა ახალი შესაძლებლობები, რაც საგრძნობლად ამარტივებს ანიმაციურ რგოლებსა თუ ფილმებზე მუშაობის პროცესს. დღესდღეობით სულ უფრო მეტ სფეროში ხდება კომპიუტერული გრაფიკის დანერგვა. ანიმაცია განსაკუთრებით დიდი რაოდენობით გამოიყენება სარეკლამო სფეროშიც, სადაც ვიდეო გადაღებები გარკვეულწილად ჩანაცვლა კიდევ მარტივმა ინფორმაციული სახის 2D სარეკლამო რგოლებმა, რომლებიც, გარკვეულ შემთხვევებში ბევრად ეკონომიური და ეფექტურია.

ანიმაცია როგორც ტექნიკურ, ისე შემოქმედებით სამუშაოებსაც მოიცავს. 2d ანიმაციაზე მუშაობა შედგება შემდეგი პროცესებისგან: რეჟისურა, სტორიბორდინგი, პერსონაჟების და სხვადასხვა ვიზუალური ელემენტების დიზაინის შემუშავება, ბექგრაუნდების დახატვა, ანიმაციის შესრულება, პოსტ-ფროდაქშენი... ორგანზომილებიანი ანიმაციისათვის გამოიყენება რასტერული და ვექტორული ფაილები, რომლებიც კომპიუტერული პროგრამების დახმარებით იქმნება.

კვლევის მიზანს წარმოადგენს ხარისხიანი და ტრენდული 2D ანიმაციური რგოლის შექმნა დამკვეთისთვის მისაღებ ვადებში. ფაიფლაინის ყველაზე ოპტიმალური და ეფექტური ვარიანტის შერჩევა და მინიმალური დანახარჯებით მაქსიმალურად ეფექტური შედეგის მიღება.

ძირითადი სამიზნო სიტყვები: ორგანზომილებიანი ანიმაცია, პერსონაჟის ანიმაცია, კომპიუტერული გრაფიკა, სარეკლამო რგოლი, სარეკლამო სფერო

Abstract

2d Animation is the process of making illusion by rapidly changing static image frames on screen, which frames minimally differ from each other. Traditional animation means painting each frame individually. About 9-10 minute animated film length equals approximately 300 meters. This process is very time consuming and requires a lot of resources. However, with the development of computer graphics, there are new opportunities, which significantly simplifies the process of working on an animated film or commercial. Nowadays more and more field of work require computer graphics. Especially, large amount of animation is used in advertising. Where, CG has somewhat replaced traditional video recordings by the simple informative 2D commercials, which are much more economical and efficient in some cases.

2D animation requires both creativity and technological skills. Working on a 2d animation film focuses on directing, storyboards, creating character designs, background concepts, animation production, post-production. 2D animation figures are created using 2D bitmap graphics or 2D vector graphics and is created using computers and software programs.

There are several ways of animating 2D characters. The main objective of this research is to create a 2D animated commercial in client acceptable deadlines. And achieve most effective pipeline to achieve highest results with lower costs, considering the scenario and visual style guidelines.

Keywords: 2d animation, character animation, computer graphics, commercial, advertising