

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Факультет педагогічний
Кафедра образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації
творів мистецтва

«До захисту допущено»

Завідувач кафедри

_____ Урсу Н. О.

« _ » _____ 2019 р.

Дипломна робота

Бакалавра

**з теми: «Застосування мінімалістичного підходу Flat-
design у проморолику кафедри ОДПМ і РТМ »**

Виконала:
студентка 4 курсу,
ОМ1-В14 групи
напряму підготовки
6.020205 Образотворче мистецтво
Гонтарук Наталія Олександрівна
Керівник: І. С. Підгурний,
кандидант мистецтвознавства,
доцент кафедри ОДПМ та РТМ

Рецензент: Кліщ Оксана Андріївна,
Кандидат архітектури,
старший викладач
кафедри ОДПМ та РТМ

Кам'янець-Подільський – 2019 рік

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. I Передумови розвитку і взаємозв'язки комп'ютерної графіки і графічного дизайну	6
1.1. Історія розвитку комп'ютерної графіки.	6
1.2. Flat дизайн як стиль в комп'ютерній графіці, його основні принципи. 13	
Розділ II Комп'ютерна анімація в промороликах	19
2.1. Комп'ютерна анімація. Види та засоби комп'ютерної анімації.....	19
2.2 .Засоби Motion-дизайну у промороликах.....	24
РОЗДІЛ 3. ЗАСОБИ ВІДЕОРЕКЛАМИ. ОПИС СТВОРЕННЯ ПРОМОРОЛИКУ КАФЕДРИ.....	29
3.1. Засоби та види відеореклами. Їх технічні характеристики.	29
3.2. Особливості та техніка створення проморолику для кафедри університету.	42
Висновки	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Під час створення реклами важливо зацікавити глядача з перших секунд. Адже у сучасному світі реклама лунає і транслюється звідусіль, споживача важко здивувати, більшість реклами сприймається за шум.

Серед колосальної конкуренції вдалим рішенням стане створити ролик в анімаційному стилі. Всі ми з дитинства любимо мультфільми, тому анімація одразу сприймається позитивно. Таку рекламу хочеться дивитися.

Серед великої кількості стилів, на ринку актуальним залишається анімація в стилі Flat design (плоский дизайн). Саме до нього звертається більшість дизайнерів. Стиль вирізняється лаконічністю, простотою форм та насиченістю чистих кольорів. Такі характеристики є дуже приємними для споглядання, не дають зайвого навантаження на зір глядача. Для дизайнера великою перевагою є те, що ілюстрація, а в подальшому й анімація виконана в такому стилі, не складна у виконанні та не займає багато місця на електронних носіях. Тому Flat design займає лідируючу позицію у сучасному дизайні.

Мета дослідження: Дослідити поняття flat дизайн. Розглянути методи створення рекламних роликів у стилі flat дизайн. Проаналізувати сфери застосування flat дизайну.

Завдання дослідження:

- дослідити історію розвитку комп'ютерної графіки.
- проаналізувати flat дизайн як стиль в комп'ютерній графіці, його основні принципи.
- вивчити, що таке комп'ютерна анімація та які є види комп'ютерної анімації.

- визначити основні засади та принципи створення проморолику на прикладі практичної частини роботи
- ознайомитись з засобами відеореклами та їх технічними характеристиками.
- розглянути особливості та техніку створення проморолику для кафедри університету.

Об'єкт дослідження: сучасні інформаційні та художні засоби створення промороликів на прикладі створення рекламного кліпу для кафедри образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації творів мистецтва.

Предмет дослідження: у роботі досліджуються практичні можливості, та технічні засоби використання стилю плоского («Flat») дизайну у анімованій, рекламній продукції.

Хронологічні межі дослідження: Flat дизайн є сучасним стилем, актуальним декілька років підряд.

Методи дослідження. Для виконання завдань дослідження використані загальнонаукові та спеціальні методи наукових досліджень. До загальнонаукових методів належать: фактологічний, представлений виявленням і вивченням візуального матеріалу; аналітичний, представлений аналізом літературних джерел. До спеціальних методів належать статистичний метод та метод технологічного дослідження.

Наукова новизна дослідження:

1. Простежено послідовність виникнення стилю flat дизайн .
2. Виявлено особливості комп'ютерної анімації.
3. Створення проморолику у стилі flat дизайн.

Практичне значення дослідження. Результати дослідження можуть бути використані:

1. Для пізнання основних принципів комп'ютерної анімації.
2. Для вивчення графічних прийомів в стилі flat дизайн.

Структура й обсяг дипломної роботи. Текстова частина бакалаврської роботи складається зі вступу, 3-х розділів та 2-х підрозділів до кожного, висновка, списку використаної літератури, додатків (ілюстративної частини). Загальний обсяг бакалаврської роботи: 50 сторінок основного тексту, список використаної літератури кількістю 51 джерела. Практична частина є виконана у техніці комп'ютерної анімації у стилі flat дизайн, а саме проморолик кафедри ОДПМ і РТМ.

Висновки

Отже, графіку можна вважати основою всіх образотворчих мистецтв. Адже лінія, штрих, контур виступають найпростішими для людини способами відтворення та є основними засобами створення художнього образу.

Визначним досягненням людства в останні десятиріччя є швидкий розвиток електроніки та створення багатопланової автоматизованої системи комп'ютерної графіки. На початку свого розвитку комп'ютерну графіку розглядали як частину системного програмування або один з розділів систем автоматизованого проектування. Метою комп'ютерної графіки було створення комплексних тривимірних мультимедійних моделей як окремих об'єктів, так і комплексів об'єктів, віртуальних середовищ, з можливістю імітування технологічних процесів виробництва, для розробки комплексних креслень деталей, складальних одиниць та підготовки керуючих програм для верстатів з оброблювальних центрів.

Сучасна комп'ютерна графіка становить ряд напрямків і різноманітних застосувань. Комп'ютерна графіка є невід'ємною частиною майже будь-якої галузі людської діяльності сьогодення. В наш час комп'ютерна графіка і графічний дизайн є передовими напрямками як у мистецтві, так і у візуалізації технічних потреб у науці та промисловості.

Серед великого різноманіття стилів у комп'ютерній графіці, повністю сучасним і актуальним можна вважати Flat Design.

Flat Design перекладається як плоский дизайн, представлений, як протилежність реалізму. Став набирати популярність з 2010 року, а з 2013 - стає новим стандартом в дизайнерському комп'ютерному напрямку. Спочатку концепція плоского дизайну полягає у відмові від реалізму - ілюзії тривимірного зображення або об'єкта, яка досягається шляхом створення відображення, текстур, тіней, і створенні так званого плоского дизайну з використанням найпростіших одноколірних елементів. Згідно із задумом, візуально плоский дизайн виглядає більш привабливо і витончено.

Також простий дизайн знімає додаткове навантаження з сайту або програми, завдяки якому вони працюють і завантажуються швидше.

У плоскому дизайні повинні використовуватися візуально двомірні об'єкти, виключаються будь-які елементи, що додають ефект глибини і об'ємності, при зображенні об'єкта використовуються тільки його контури. Хоча останнім часом стає популярним так званий Semi Flat Design (майже плоский), де допускається використання легкої тіні.

Основними принципами плоского дизайну є простота , грамотне використання типів шрифтів, вони повинні бути простими і не вибиватися в загальному дизайні, використання лише декількох чистих кольорів без градієнтів, мінімалізм. Flat дизайн - це ключовий напрямок в дизайні на найближчі роки.

Стиль flat дизайн широко використовується в анімованих рекламних роликах. Для того аби зрозуміти яку саме стилістику обрати для анімації, варто визначитись з її жанром.

Комп'ютерна анімація — мистецтво створення рухомих зображень, за допомогою комп'ютерів. Є підрозділом комп'ютерної графіки та анімації. Будучи похідною від комп'ютерної графіки, анімація успадковує ті ж способи створення зображень: векторна графіка, растрова графіка, фрактальна графіка, тривимірна графіка (3D). . Площинна та об'ємна анімація, що створюється як традиційними (без використання обчислювальних засобів), так і комп'ютерними методами, заснована на одному і тому ж принципі: якщо ряд статичних зображень показати в достатньо швидкому темпі, то людське око зв'яже їх разом і прийме за безперервний рух. Комп'ютерна анімація може застосовуватися в комп'ютерних іграх, мультимедійних додатках (наприклад, енциклопедіях), а також для «оживлення» окремих елементів оформлення, наприклад, веб- сторінок і реклами. З середини 1980-х років комп'ютерна анімація використовується для створення спецефектів у кінематографі.

Комп'ютерна анімація часто застосовується у відеорекламі. Поняття відеореклама підпорядковує під своє розуміння велике різноманіття видів та жанрів відео. Відеореклама - один з найефективніших іміджевих засобів по просуванню товарів і послуг. Завдяки властивостям візуальних засобів масової інформації (звуку, зображенню, кольору й динаміці) задіюється більшість рецепторів сприйняття людини, що добре привертає його увагу і краще запам'ятовується. Відеореклама - це найдієвіший вид реклами, існуючий на сьогоднішній день. Гарне зображення в поєднанні з якісним звуком допомагає ефектно представити компанію і голосно заявити оточуючим про себе. Відеореклама - це насамперед рекламні ролики. Створення відеоролика - відмінний спосіб заявити про своє існування, який справедливо вважається найрезультативнішим видом відеореклами.

У сучасному світі інформаційних технологій, люди дізнаються нову інформацію та обмінюються нею за лічені секунди. Основним інформаційним джерелом є інтернет. Для того аби привернути увагу абітурієнтів до нашого університету, вдалим рішенням є створення проморолику для кафедри. Адже сучасна молодь більшу частину вільного часу проводить в соціальних мережах.

Практичною частиною мого дослідження є створення проморолику для кафедри образотворчого декоративно-прикладного мистецтва та реставрації творів мистецтва Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Завдяки стилю Flat Design, вдалося досягнути бажаного мінімалізму, завдяки чому проморолик сприймається легко й ненав'язливо.

Підводячи підсумки дослідження варто зазначити, що саме мінімалістичний Flat Design відіграє важливу роль у створенні саме сучасної працюючої реклами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Браїлов А. Ю. Інженерна комп'ютерна графіка / А. Ю. Браїлов. – К.: «Каравела», 2007. – 176 с.
2. Ванін В. В. Комп'ютерна інженерна графіка у середовищі / В. В. Ванін, В. В. Перевертун, Т. О. Надкернична. – К.: «Каравела», 2005. – 336 с.
3. Васильєва Е. В. Flat-Design і система міжнародного іміджу: графічні принципи і візуальна форма / Е. В. Васильєва, Ж. С. Гарифуллина. // Знак: проблемне поле медіаосвіти. – 2018. – №3. – С. 43.
4. Голованов Н. Н. Комп'ютерна графіка / Н. Н. Голованов. – К.: «Академія», 2006. – 512 с.
5. Горобець С. М. Основи комп'ютерної графіки / С. М. Горобець. – К.: «Центр навчальної літератури», 2006. – 232 с.
6. Маценко В. Г. Комп'ютерна графіка / В. Г. Маценко. – Чернівці : «Рута», 2009. – 341 с.
7. Моргунов Є.Б. Людські фактори в комп'ютерних системах. М.: Тривола, 1994. - 272 с.
8. Сухорукова Л. А. Дизайн: історія, теорія і практика / Л. А. Сухорукова, М. В. Мурашко. // ВІСНИК. – 2017. – №41. – С. 37–42.
9. Уваров А. С. Графіка для конструкторів / А. С. Уваров. – К.: «ДМК Пресс», 2008. – 306 с.
10. Пічугін М. Ф. Комп'ютерна графіка / М. Ф. Пічугін, І. О. Канкін, В. В. Воротніков. – Київ : «Центр учбової літератури», 2013. – 344 с.
11. Рожкова Н. Г. Графічний дизайн і реклама на комп'ютері / Н. Г. Рожкова, П. П. Данилов, В. Н. Шитов. – К.: «Вільямс», 2006. – 320 с.
12. Романюк О. Н. Комп'ютерна графіка / О. Н. Романюк. – Вінниця : «ВДТУ», 2001. – 130 с.

13. Алдошина И. А. Основы психоакустики / И. А. Алдошина. // Оборонгиз. – 2000. – №154. – С. 3.
14. Ефимов А. П. Психофизиология вещания / А. П. Ефимов. // МГУСИ. – 2014. – №96. – С. 5.
15. Костевич А. Г. Зрительно-слуховое восприятие аудиовизуальных программ / А. Г. Костевич. // Томский межвузовский центр дистанционного образования. – 2006. – С. 230.
16. Макарова М. Н. Перспектива. Учебное пособие для студ. пед инст. по худ. граф. спец. – М.: Просвещение, 1989. – 191 с.
17. Петровичев Е. И. Компьютерная графика / Е. И. Петровичев. – Москва : «Изд-во Моск. гос. горного ун-та», 2003. – 207 с.
18. Поляков А. Ю. Методы и алгоритмы компьютерной графики / А. Ю. Поляков, А. Ю. Бруснецов. – Петербург : «БХВ-Петербург», 2003. – 574 с.
19. Роджерс Д. А. Алгоритмические основы машинной графики / Д. А. Роджерс – М.: «Мир», 1989. – 512 с.
20. Федоровский Р. Ф. Техническая эстетика и эффективность использования техники / Р. Ф. Федоровский – М.: Знание, 1974. – 245 с.
21. Шпара П. Е., Шпара И. П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования / П. Е. Шпара – Киев, 1989. – 247 с.
22. Алгоритм растрової графіки. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.kgraph.narod.ru/lectures/2_1.htm. – Назва з екрана.
23. Вільям Хогарт – великий моралізатор. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://yagallery.com/digest/vilyam-hogart-velikij-moralizator>. – Назва з екрана.

24. Ягодкина М. В. Реклама в коммуникационном процессе. Стандарт третьего поколения / М. В. Ягодкина, А. П. Иванова, М. С. Сластушинская. // Питер. – 2013. – С. 304.
25. Графіка. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://vseslova.com.ua/word/> – Назва з екрана.
26. Графіка та живопис. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/glossary/view.php?id=1129. – Назва з екрана.
27. Графіка. Види графіки. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://narodna-osvita.com.ua/1278-grafka-vidi-grafki-grafchn-tehnki.html>. – Назва з екрану.
28. Ергономіка. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://vseslova.com.ua/word/Ергономіка-126151u>. – Назва з екрана.
29. Ергономіка. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Ергономіка>. – Назва з екрана.
30. Імідж. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/> – Назва з екрана.
31. Історія розвитку комп'ютерної графіки. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://wiki.kspu.kr.ua/index.php/> – Назва з екрана.
32. Комп'ютерна графіка. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.codenet.ru/progr/cg/> – Назва з екрана.
33. Комп'ютерна графіка – погляд у майбутнє. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://mirrorref.ru/ref_polqasatyqasotr.html/ – Назва з екрана.
34. Література:1. 3М – Wave Sound [Електронний ресурс]: – Режим доступу: <http://vimeo.com/232697582/> – Назва з екрана.

35. Мазерель Франс. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://vseslova.com.ua/word/> – Назва з екрана.
36. Малюнок. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://vseslova.com.ua/word/BA-90793u/> – Назва з екрана.
37. Майстер графічного мистецтва. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://ukr.sovfarfor.com/obrazotvorche-mistectvo/grafka/208-majster-grafchnogo-mistectva.html/> – Назва з екрана.
38. Майстерня народної графіки. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/> – Назва з екрана.
39. Методика Аакера. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.mogo.com.ua/aaker.html/> – Назва з екрана.
40. Мультиплікація в рекламі. Про деякі особливості. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.4p.ru/main/theory/2109/> – Назва з екрана.
41. У світі комп'ютерної графіки. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://library.zntu.edu.ua/virtual_exhibition/grafika.html/ – Назва з екрана.
42. 13 уроків від батька реклами Девіда Огілві. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://geniusmarketing.me/lab/13-urokov-ot-otca-reklamy-devidaogilvi/> – Назва з екрана.
43. Обчислювальні алгоритми обчислювальної геометрії. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://cg.unicyb.kiev.ua/> – Назва з екрана.
44. Як почати малювати у Adobe Illustrator. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/drawing-basics.html/> – Назва з екрана.
45. Восприятие звука. Основы психоакустики. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://paintpit.ru/neko-torye-obshchie-zakonomernosti-vospriyatiya-muzykalnykh-i-rechevykh-signalov.htm.l4/> – Назва з екрана.

46. Звук и аудиостиль в психологии рекламы. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://azps.ru/articles/pr/pr57.html.6./](http://azps.ru/articles/pr/pr57.html.6/) – Назва з екрана.
47. Что такое flat дизайн: 5 основных принципов. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://pillsll.com/blog/64./> – Назва з екрана.
48. Chicken Shake. McDonald's. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vimeo.com/50607995.10./> – Назва з екрана.
49. Digital Adaptation. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vimeo.com/88890570.12./> – Назва з екрана.
50. DiGi Birds. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vimeo.com/44148785.11./> – Назва з екрана.
51. HBO Ident Chinese. Vimeo – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vimeo.com/59051138.13./> – Назва з екрана.
52. Hellmann's – It's Time for Real. Vimeo – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vimeo.com/5477517.14./> – Назва з екрана.
53. Lays: Grocery Store – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vimeo.com/133937633.15./> – Назва з екрана.