

Содержание:

image not found or type unknown



Введение

Сегодня компьютерные технологии непрерывно связаны со всеми сферами нашей жизни. А современные графические технологии открывают новые, до селя невиданные возможности, которые могли только сниться нашим прошлым поколениям.

Компьютерная или же машинная графика - это абсолютно независимая сегмент, со собственными задачами и специфичностью. Компьютерную графику используют не только режиссёры голливудского уровня, но и обычные небольшие студии, она доступна для всех.

Современные программы позволяют достичь эффекта, который неподвластный обычным художникам, использующие краску и холсты. Но все же компьютерные программы и вспомогательные элементы это просто инструменты и без профессионального мастера своего дела они являются бесполезными. И все же надо понимать, что графика всего лишь один из элементов и ее перенасыщение или качество может плохо сказаться на самом проекте.

Целью данной работы является - проанализировать возможности компьютерной графики в рекламной деятельности

Задачи исследования-

рассмотреть самые распространённые приемы и средства в реализации маркетинговых задач, которые подразумевают использование компьютерной графики.

Выявить, как можно использовать ту или иную часть компьютерной графики в рекламной деятельности

Глава 1 Векторная и растровая графика

Так что же используют современную компьютерную графику? Рассмотрим первую “ступень”. Это векторная и растровая графика. Начнем, пожалуй, с растровой . Обычно мы имеем дело с растровым изображением. Это снимки, сделанные цифровым фотоаппаратом

Растровое изображение возможно сопоставить с мозаикой, где рисунок складывается из незначительных однотонных элементов: стекол, камней и т.д. Если отойти от мозаичного панно на расстояние, то отдельные стекла становятся неразличимо малы, сливаясь в красочную картину. Поэтому же принципу создаются растровые изображения в компьютерной графике. Рисунок разбивается на отдельные прямоугольные элементы. Следовательно, растровое изображение - это комплекс отдельных точек (пикселей)

Теперь перейдем к векторной графике - Простым объектом векторного отображения является линия. Линия описывается как единый объект и потому объем данных для графического отображения объекта значительно меньше, чем в растровой графике. Из элементарных объектов создаются простейшие геометрические объекты из которых затем составляются законченные композиции. Построение любого объекта сопровождается непрерывным перерасчетом параметров кривой в координаты экранного или печатного изображения

Так же можно сказать, что векторная графика более популярна в графическом дизайне, ее простота в обращении и удивительная насыщенность цветов, стала одним из ключевых аргументов для использования программ создающие или работающие с данным типом графики.

Одно из главных преимуществ векторной графики заключается в том, что она не теряет свое качества при приближении, если в случаи с растровым изображением картинка при приближении будет распадаться на пиксели, теряя свою изначальное качество. Ошибки с масштабом могут ухудшить качество изначального рисунка . А если приблизить или изменить масштаб векторной картинки, то проблем с качеством не возникнет.

Как же применяются на практике Растровая и векторная графика. Как правило, на печатной рекламе. Это могут быть

Листовка - это изделие из бумаги, на котором находится информация о продвигаемом товаре, предложению, особенных акциях или же скидках. Как правило, на подобных флаерах еще имеются видные цветные изображения, логотипы компании, фирменные знаки и т.д. Листовки имеют все шансы владеть самую различную форму и оглавление в зависимости от пожеланий бизнесмена и специализации определенной организации, фирмы или же торговой точки

Открытка - разновидность печатной рекламы, однолистное полиграфическое издание установленного формата, 1 сторона которого должна являться рисунком, репродукцией или фотографией со слоганом или же лишь только с изображением торговой марки фирмы, а др. может быть использована для письма или маркетингового текста компании.

Наклейка - это малоформатное рекламное обращение, содержащее фирменные атрибуты и выпускаемое на самоклеющейся основе.

Баннер - нефальцованное многокрасочная маркетинговое газета огромного формата, приуроченное к какому-либо товару или же к компании производителя, которое имеет возможность включать в себя агрессивное изображение, короткие слоганы и фото.

Баннеры как правило используются при оформлении выставочных щитов, торговых и демо залов, интерьеров служебных помещений, приемных, комнат для переговоров, развешивают на особых маркетинговых тумбах или же щитах.

Так же кроме печатной рекламы, как уже было упомянуто, данные типы графики используются и в интернет сферах. А именно; растровую графику можно использовать в Web-дизайне, а векторную в графическом дизайне.

В зависимости от целей и требований заказчика позволяет выбрать любые средства для достижения нужного результата. Используемая графика и формат бумажной рекламы может меняться в зависимости от задумки рекламной компании.

Глава 2 Трехмерная графика

И все же под компьютерной графикой люди представляют нечто другое, то чем обычно обозначают сложные спецэффекты в кино или саму графику в компьютерных играх. Но что же это такое?

Компьютерная графика - область деятельности, в которой персональные компьютеры в одном ряду со особым программным обеспечением применяются в качестве инструмента как для разработки и редактирования изображений, на пример для оцифровки зрительной информации, приобретенной из реального мира, с целью последующей её обработки и хранения.

Трёхмерная графика это - раздел компьютерной графика посвященный разработке и созданию объёмных моделей в трёхмерном пространстве для дальнейшего их использования в видео или обычном изображении. 3D объект может выглядеть как угодно и даже не подчиняться законом физики реального мира. Его особенностью является полная свобода в проектировании и манипуляции. Такая модель может выглядеть как угодно, но самое главное ее можно оживить и заставить двигаться. Но при помощи чего создаются те самые, сложные компьютерные модели?

Этот процесс называется 3D моделированием, и он заключается в использовании так называемых полигонов (или полигональной сетки), как правило, они представляют собой треугольники и четырехугольники, соединяя их вместе получаются ребра жёсткости, и чем их больше, тем детализированнее получается модель.

Как правило, самый популярный способ использования компьютерной графики это внедрение трёхмерного маскота или персонажа. Это довольно популярная практика особенно в видео рекламе. Такие персонажи быстро запоминаются, но для их создания нужны специальные техники, программы и методы. Начнем с трёхмерной графики.

Обычно создание и дальнейшее воплощение маскота в виде объёмной 3D фигуры достаточно для большинства небольших предприятий. Они могут размещаться на упаковках, или использоваться как основа для дальнейшего создания реальной фигурки или небольшого стенда перед входом в магазин. Но все же чаще люди привыкли видеть 3D персонажей в рекламных роликах, а для этого их надо как то оживить.

Человек может существо любопытное, поэтому оно старается все потрогать, если есть такая возможность. Как на пример в магазинах Apple люди могут свободно попробовать и использовать модель интересующего продукта. Тактильные

ощущения очень важны и тут как раз нам пригодится 3D моделирование. Ведь сейчас как никак популярна распечатка на 3d принтере, и она активно продвигается. Что это значит для нас? Мы можем распечатать сложные и детальные конструкции для дальнейшего их размещения на презентациях. Например если видеться экспериментальная разработка дизайна. Распечатав пробную модель и выставив ее на закрытый показ можно улучшить недостатки.

Но на данный момент одним из самым прогрессирующим направлением можно назвать 3D архитектура. Она демонстрирует весь итоговый результат будущего строения. Например с ее помощью клиент может увидеть, как будет выглядеть его итоговый вариант квартиры, комнаты его будущего жилья и это не относится только к квартирам. Человеку не нужно покидать свой дом, чтобы увидеть или выбрать итоговый результат. Он может наперед распланировать, как будет, выглядеть его дом мечты. А 3d макет так же поможет и самим архитекторам. С данной технологией демонстрируют будущие парки, дальнейшее изменение или реконструированные архитектурных зданий и тому подобное.

Таким образом, вы экономите время и деньги. Так как человеку не нужно тратить силы на поездку для осмотра нужного ему старения. Уже сейчас в некоторых торговых центрах, которые готовятся к перестройке, можно увидеть 3D модель будущего заведения.

Глава 3 Компьютерная анимация

Анимация это один из самых важных аспектов в создании грамотного и правильного "оживления" и дальнейшего использования 3D модели. Правильное соблюдение всех главных принципов анимации поможет поверить в существования данного персонажа.

Процесс создания компьютерной анимации чем-то похож на создание обычного мультипликационного фильма нарисованного от руки художником. Только вместо холста и краски аниматоры используют специальные программы для придания персонажу движения. То есть идет почти покадровая анимация и аниматор для кадра должен подстраивать модельку.

Технологии анимации имеет значительное преимущество перед всеми остальными видами подачи информации. При помощи анимации информация приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает зрителю

легче усваивать информацию.

Но большинство данных процессов выполняет программа, поэтому компьютерному аниматору не нужно кропотливо подстраивать модельку под каждый кадр, это облегчает жизнь аниматору. Иногда при создании анимации художник может слегка исказить модель, что впоследствии придаст дополнительные характеристики персонажу. На пример вытянуть руку персонажу, чтобы некоторые его действия не выглядели “топорными “ и искусственными.

Так же есть более простой способ, но он более трудозатратный. Называется такой способ Motion capture или захват движений. Заключается в следующем, внутри просторной комнате расположено несколько камер, вокруг съемочной площадки. Человек надевает специальный костюм, покрытый небольшими датчиками, которые фиксирует каждое движение актёра. Таким образом, мы получаем максимально качественную и живую анимацию, которую используют не только в кино, но и в видеоиграх. В рекламе данный способ имеет место быть, но используется довольно редко дабы удешевить создание рекламного ролика.

Но анимируют не только 3D модели, но и обычные изображения с векторной и растровой графикой. Для создания различного рода баннеров или даже самих рекламных роликов, без использования компьютерных моделей. Что бы создать анимацию с использованием растровой графики используют программы Java и Flash. Но чаще используют именно флеш т.к. он более легок в освоении и прост в функционале, который включает в себя возможность воспроизводить звуковые файлы, что повышает уровень отклика в сторону баннера. Рекламные ролики, которые используют компьютерную анимацию можно разделить на несколько типов.

Постановочные – ролики, в которых присутствуют актеры, а количество графики является минимальным.

Анимационные - рисованные видеоролики, в данном типе процент графики может достигать максимального процента.

Комбинированные - ролики, в которых наличествует компьютерная графика и живая съемка.

Используя современную 3D анимацию в видеороликах можно достаточно сильно увеличить эффективность рекламного ролика. Это повышает доверие потребителя к рекламируемому товару или услуге. А так же уменьшает затраты на

производство сами видеороликов.

Глава 4 Графические эффекты или спецэффекты

Но в рекламе мы используем не только модельки и анимации. Наверное, самый важный аспект это визуальные эффекты. Именно при помощи них можно добиться такого эффекта, которого невозможно достичь даже при использовании всех возможных средств. Используя визуальные эффекты можно обезопасить человека от опасных трюков или сцен.

К примеру; в некоторых рекламах с дикими животными. Дабы обезопасить моделей и актеров и используют двойную съёмку. То есть сцена с актерами и животными снимается отдельно, а уже после, на этапе монтажа, они соединяются воедино. Таким образом, не подвергая человека опасности. Это довольно частая практика в съемках, так как используется еще и для того чтобы переместить человека в нужную локация, не прибегая к настоящему переезду. Ибо в некоторые места могут затруднить процесс съемки.

Но это не единственный способ применения всех возможностей визуальных эффектов. Используя данную технику можно добиться абсолютно любого результата, того что даже в нашем реально мире невозможно увидеть. Сказочные существа, невероятные пейзажи и ситуации, которые могут произойти с персонажам. Но самое это представить товар в самом наилучшем свете для потребителя. Для начало нужно понять, что из себя в представляют визуальные эффекты? Графические эффекты или спецэффекты представляют собой технологии кинематографа и телевидения, повышающие достоверность и выразительность экранного изображения. К спецэффектам также причисляют зрительные иллюзии и трюки, позволяющие создавать виртуальный мир в индустрию видео игр.

В западном кинематографе эффекты символически делят на 2 главные группы зрительных механические. К зрительным эффектам относятся комбинированные съёмки, а еще компьютерная графика. Механические эффекты это обработка объектов перед их съёмкой. Сюда относится пиротехника, механизированный реквизит особый грим.

Рекламные роили сами по себе достаточно короткие, поэтому нужно использовать все доступные средства для привлечения внимания зрителя. Самым часто

используемым приемом можно назвать - прием постоянной смены условий восприятия. Это позволяет дольше удерживать внимания зрителя. Вот не сколь примеров такой смены

Переход от объёма к плоскости и от динамики к статике. Изменение ракурса. Переход от взгляда извне к взгляду изнутри и наоборот. Введение деформаций и гримас для актуализации изображения. Быстрый повтор однотипных движений.

Но самое главное это соблюдать баланс в использовании этих приемов. И перенасыщение повлечет за собой быстрое забывание рекламных роликов. Из-за однотомной подачи информации

Заключение

Компьютерная графика - это область информатики, занимающаяся задачами получения различных изображений на персональном компьютере.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых известных направлений применения на компьютере, при этом промышленно данной работой не лишь только профессионалы своего дела (живописцы и художники) но и студии по приготовлению рекламных роликов, мультимедийных демонстраций и корпоративных кинокартин.

Каждая маркетинговая идея с воем требует современных технологий. От разработки и создания простого фляера или буклета, до съемки дорогих и креативных роликов

Результат дальнейшего продукта напрямую зависит от профессиональности таких бюро. Ведь качество картинки напрямую влияет на сознание и восприятие потребителя.

Главное это как можно возможно ярче, красочней оформить рекламируемую продукцию. Для этого необходимо следить за современными тенденциями. Информационные технологии не стоят на пустом месте и постоянно развиваться. Создатели графических программ предлагают свежие тренды, задаток удачной работы.

Источники

Э.Т. Романычева, О.Г. Яцюк Дизайн и реклама. Компьютерные технологии

1. Романычева Э.Т., Яцюк О. Г. Серия «Для дизайнеров» Дизайн и реклама Компьютерные технологии Справочное и практическое руководство Москва
2. https://ru.wikipedia.org/wiki/Векторная_графика
3. https://ru.wikipedia.org/wiki/Растровая_графика
4. <https://kinesko.com/blog/s-emka-i-postobrabotka-videorolikov-effekty-i-vfx/chtotakoe-vizualnyie-effekti-i-chem-oni-otlichayutsya-ot-speceffektov>