Министерство цифрового развития

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»

(ФГБОУ ВО «СибГУТИ»)

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

По дисциплине: «Технологии обработки информации» По теме: «Рекламный ролик курсов по разработке игр»

Выполнила: Студент 3 курса,

группа ТТМ-21 Ланин Вадим Романович

Проверил: Ст.пр. Скоробогатов Р.Ю.

Новосибирск 2024 г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc185518834)

[1. Описание работы, концепция 4](#_Toc185518835)

[2. Ход работы и используемые инструменты 5](#_Toc185518836)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 8](#_Toc185518837)

# ВВЕДЕНИЕ

Реклама сегодня представляет собой не только инструмент продвижения товаров, но и форму искусства, которая сочетает в себе креативность и передовые технологии. Одной из ключевых программ для создания высококачественного визуального контента является Adobe After Effects. Она предоставляет широкий набор инструментов для создания анимации, обработки видео и визуальных эффектов, что делает её стандартом в индустрии цифровой рекламы.

Данная курсовая работа посвящена созданию рекламного ролика курсов по разработке игр с использованием Adobe After Effects. Этот ролик должен описать направленность курса и привлечь людей присоединится к курсу.

В рамках работы рассмотрены этапы создания рекламного ролика: от разработки концепции до реализации визуальных эффектов в Adobe After Effects. Основное внимание уделяется изучению функционала программы, её возможностей для работы с анимацией, цветокоррекцией и композитингом. Целью работы является демонстрация потенциала Adobe After Effects в создании рекламного контента и развитие практических навыков работы с данной программой.

Результатом выполнения курсовой работы станет рекламный ролик, отражающий основные принципы и подходы к созданию визуально впечатляющего контента с использованием современных технологий обработки информации.

# Описание работы, концепция

Создание работы начато с подбора референсов для выполнения работы. Для основы взяты несколько роликов с курсами для разработчиков различной направленности, взяты некоторые идеи из них и объединены в один ролик. Найдены 3D модели логотипов программ, с которыми происходит работа на курсе, и модель космического корабля для концовки ролика.

В качестве музыки для ролика взята композиция bear bear and friends — PHONK SONATA, так как она хорошо звучит и подходит под композицию ролика.

# Ход работы и используемые инструменты

Первоначально создана композиция вступления, выбрано изображение заднего фона, создана анимация текста и фона, некоторым словам создана тень с помощью эффекта Тень (рисунок 1).

Изображение выглядит как Графика, графический дизайн, Шрифт, плакат

Автоматически созданное описание

а)

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

б)

Рисунок 1 – Частицы: а) Сцена вступления; б) Настройки эффекта Тень

Далее в сцену добавлена вспышка с помощью плагина Optical Flares, с помощью которой сделан переход на следующую часть ролика (рисунок 2).

Изображение выглядит как снимок экрана, Графика, графический дизайн, дисплей

Автоматически созданное описание Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Цвет электрик, Графика

Автоматически созданное описание

Рисунок 2 – Вспышка и переход

Далее созданы композиции, в которых демонстрируется программы, языки программирования и движок, работе с которыми обучают на курсе. С помощью плагина Elements3D добавлены 3D модели логотипов, которым задана анимация покачивания, фон создан из частиц при помощи плагина Stardast (рисунок 3).

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, Графика

Автоматически созданное описание Изображение выглядит как снимок экрана, текст, Графика, графический дизайн

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как Шрифт, снимок экрана, символ, Графика

Автоматически созданное описание

Рисунок 3 – Сцены с логотипа

Затем создана сцена концовки ролика. Сцена с логотипом UNITY движется в камеру, появляется модель корабля, которому с помощью ключей Position XY в настройках плагина задана анимация полета. Корабль влетает в туннель из частиц Stardast (Рисунок 4).

Изображение выглядит как круг, завихрение, спираль, искусство

Автоматически созданное описание

Рисунок 4 – Космический корабль в туннеле из частиц

Далее корабль улетает за камеру, появляется логотип компании, анимация которого создана с помощью ключей масштаба. Затем с помощью маски создана анимация появления названия компании. Потом логотип с названием движется влево, и справа от логотипа появляется QR, по которому можно записаться на курс (рисунок 5).

Изображение выглядит как текст, Графика, снимок экрана, графический дизайн

Автоматически созданное описание

Рисунок 5 – Сцена концовки ролика

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках данной курсовой работы был создан рекламный ролик курсов по разработке игр с использованием программы Adobe After Effects. В процессе работы удалось проанализировать ключевые этапы разработки рекламного видео: от концептуализации идеи до реализации сложных визуальных эффектов.

В ходе выполнения проекта особое внимание уделено динамике ролика и переходам между сценами. Использование плагинов Stardust и Element 3D обеспечило высокую детализацию визуальных элементов, а также придало динамику и выразительность каждому кадру.

Данный проект продемонстрировал возможности Adobe After Effects в создании профессионального видеоконтента. Применение современных технологий обработки информации позволило достичь высокого качества анимации, глубины композиции и привлекательности.

Результат работы подтверждает, что креативное использование инструментов программы способно не только реализовать идею, но и эффективно донести направленность компании до зрителя. Этот опыт подчеркнул важность технических навыков, внимательности к деталям и творческого подхода в разработке рекламного контента.