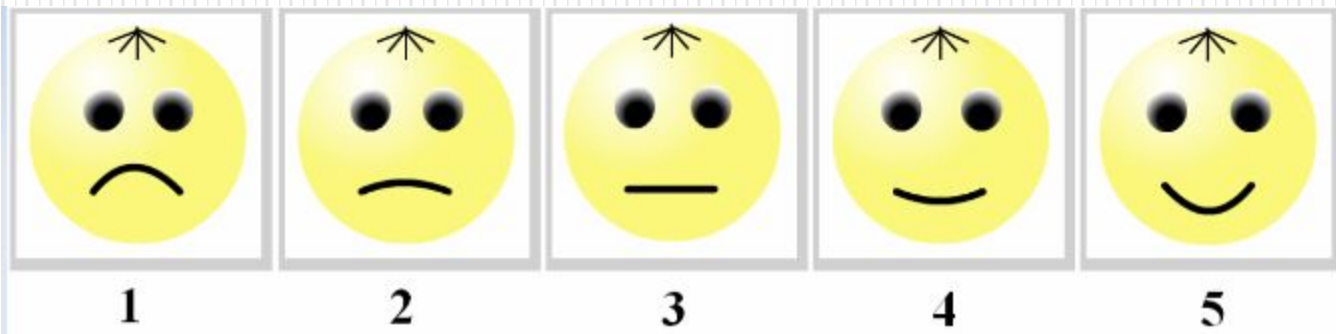


# «Кошечка»



- **Константинов Н.Н.**  
(родился 2 января 1932 г.)
- 1986 г. – первый компьютерный мультфильм.
- Машина БЭСМ-4.

# Компьютерная анимация



«Anima» - одушевление.

Все нарисованное в кино выглядит как настоящее, живое,  
одушевленное.

**АНИМАЦИЯ**



**МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ**

«Multiplikato» - (лат.) умножение.

Множить рисунки, чтобы персонажи на экране двигались.

# анимации.

- 1) объемная анимация.
- 2) живописная анимация.
- 3) перекладочная анимация.
- 4) компьютерная анимация.

# Компьютерная анимация

```
graph TD; A[Компьютерная анимация] --> B[Растровая анимация]; A --> C[Векторная анимация]; B --- D[Анимация в презентациях; Gif-анимация;]; C --- E[Flash-анимация;];
```

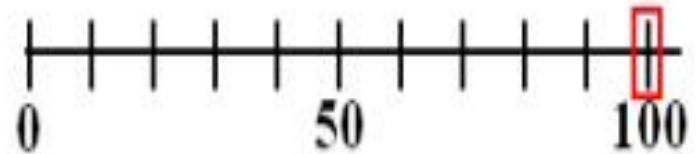
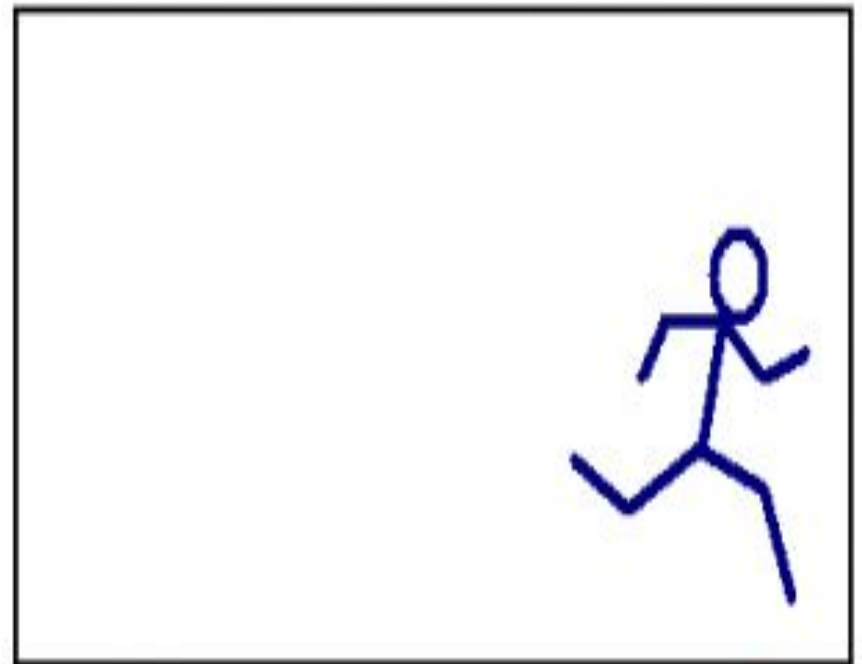
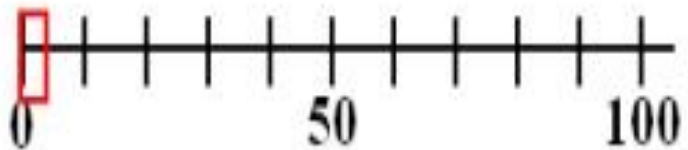
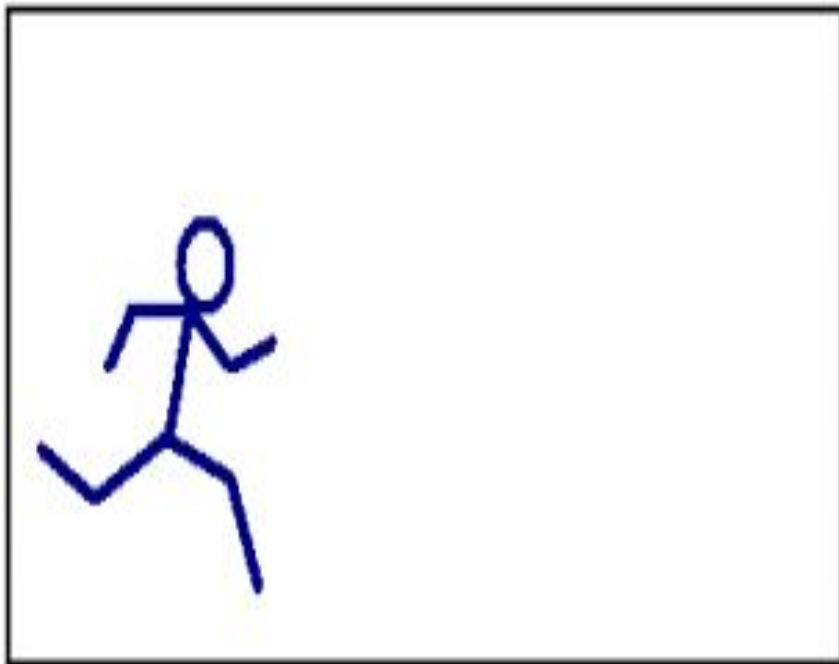
Растровая  
анимация

Анимация в презентациях;  
Gif-анимация;

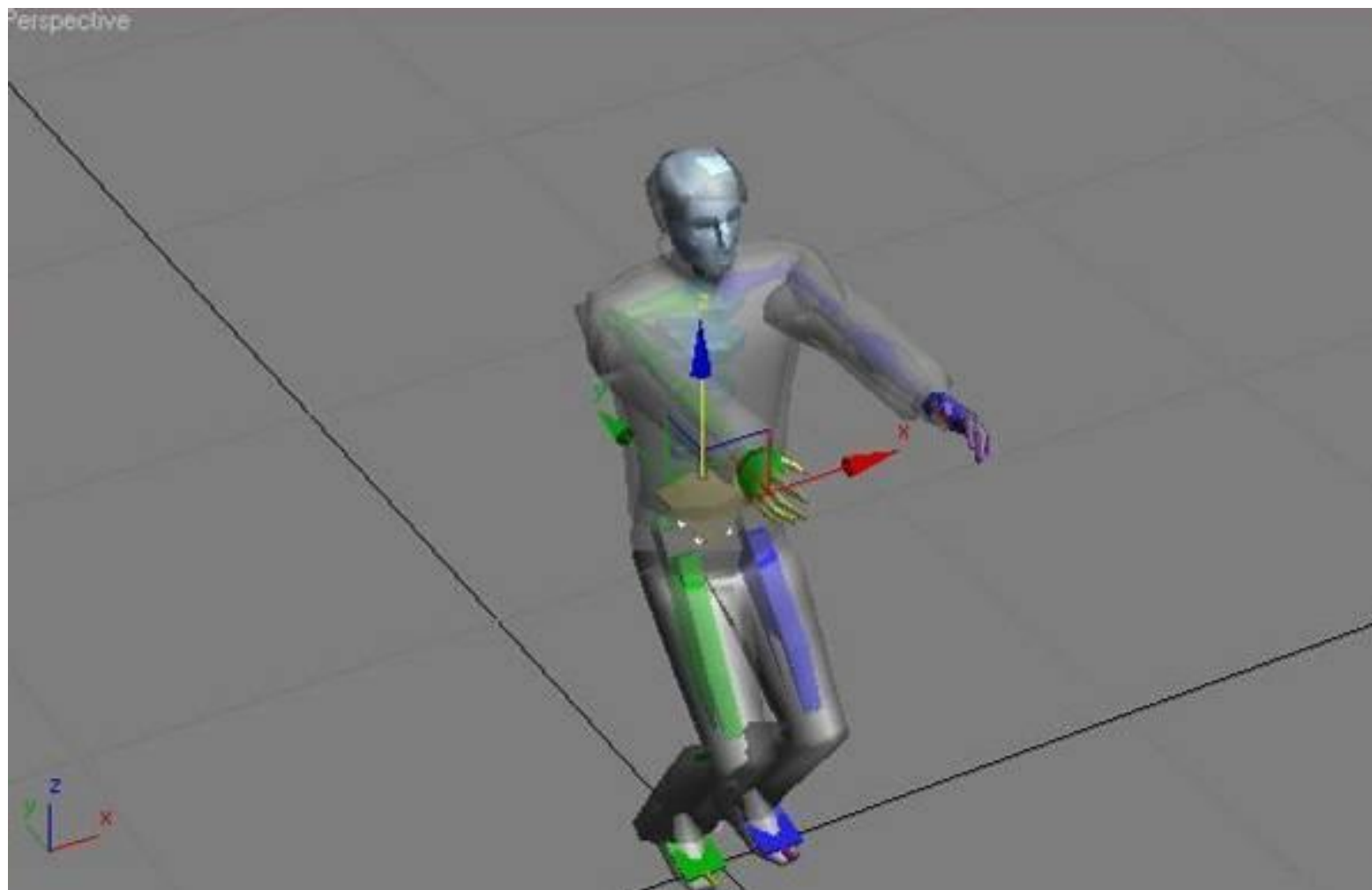
Векторная  
анимация

Flash-анимация;

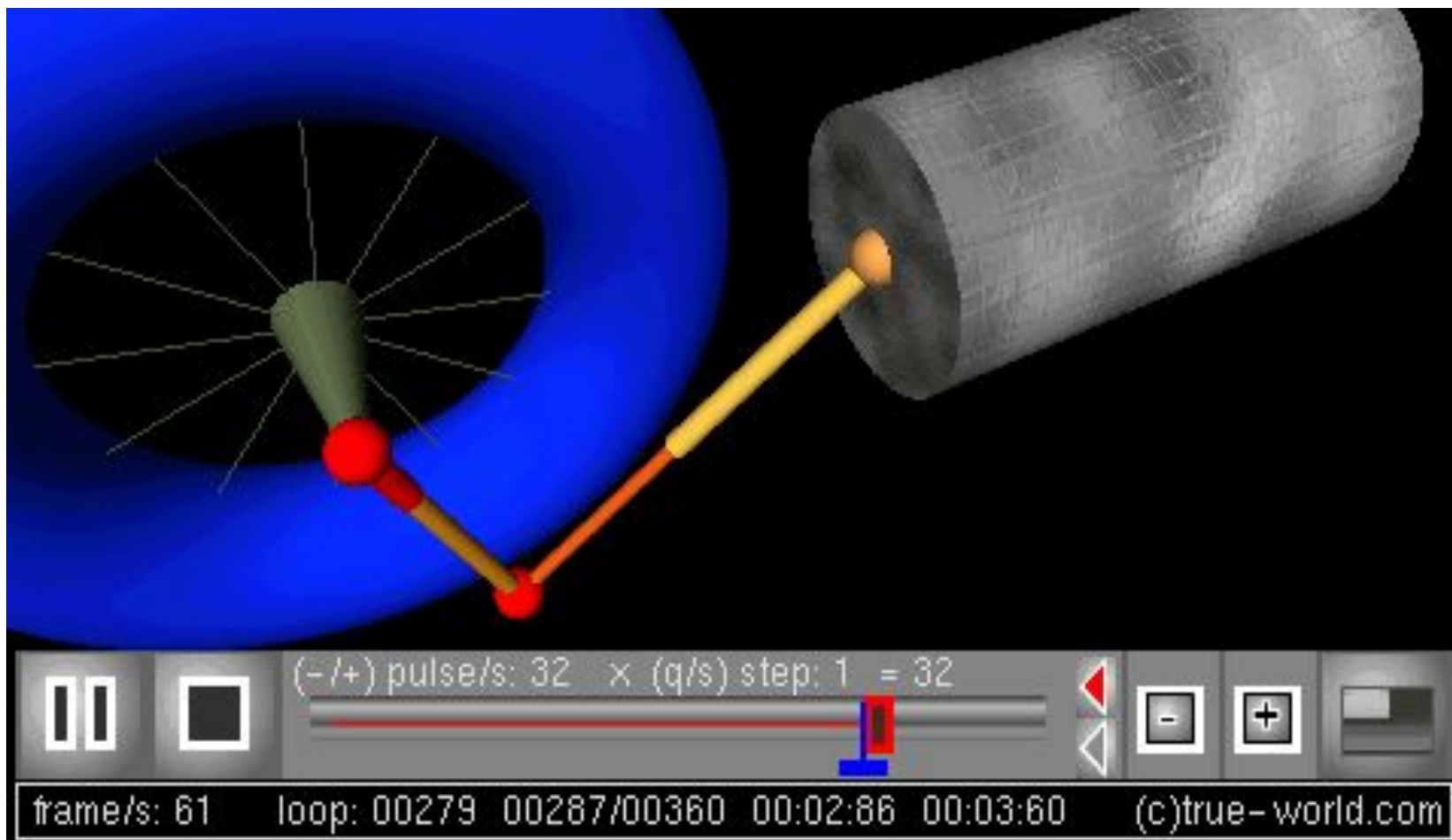
# Анимация по ключевым кадрам.



# ***Запись движения.***

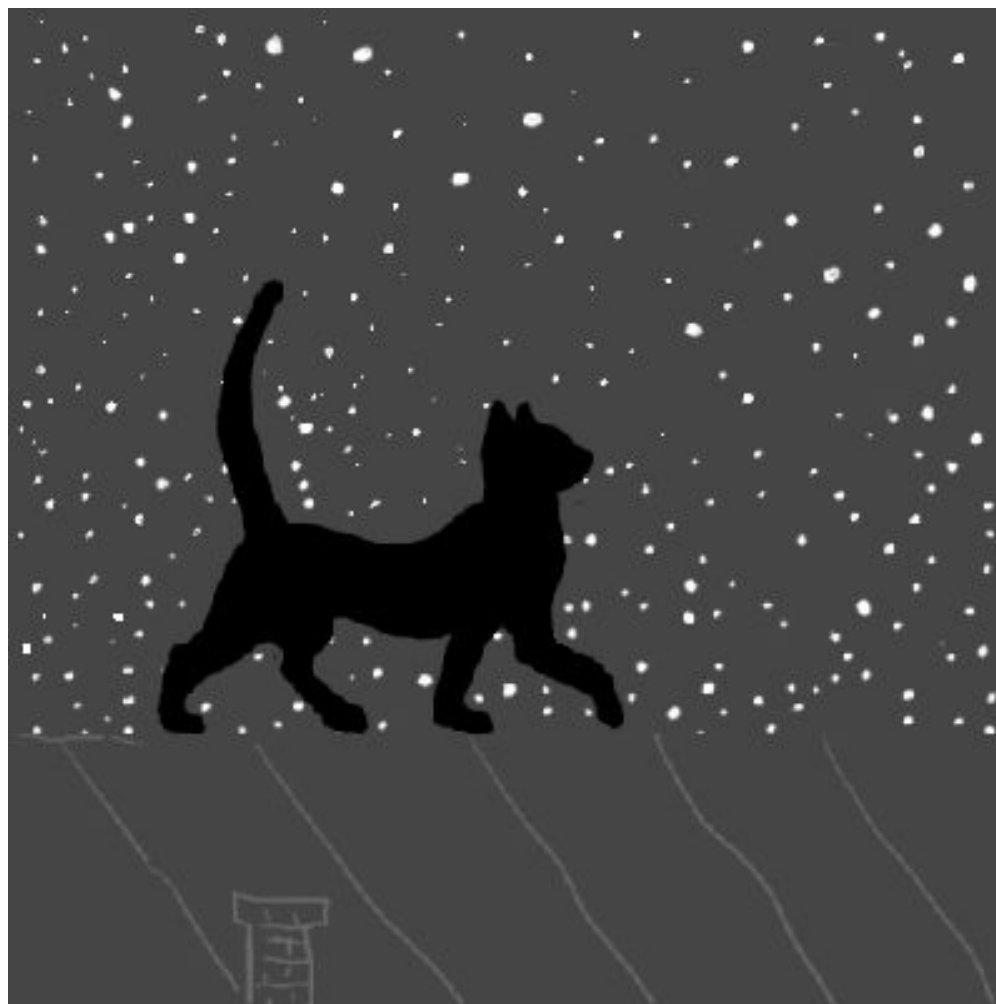


# Процедурная анимация.





# *Программируемая анимация.*



# ПО для создания анимации:

- Программы, позволяющие создавать анимацию из готовых изображений (различные gif-аниматоры, например, Microsoft GIF Animator).
- Программные среды, позволяющие создавать 2D анимацию (например, Adobe Flash CS4, Synfig).
- Программные среды, позволяющие создавать 3D анимацию (например, Autodesk 3ds Max, Blender).
- С помощью графических редакторов, например, Adobe Photoshop или GIMP.
- Программы для создания анимации с помощью цифрового фотоаппарата.

Насытились  
?



# Домашнее задание

- §1.4.,
- найти и записать в тетради форматы файлов, в которых может храниться анимация.
- *Творческое задание:* попробовать сделать анимацию с помощью цифрового фотоаппарата.