МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ. ВИДЫ АНИМАЦИОННОГО КИНО.

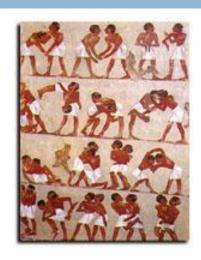


Понятие мультипликации.

Мультипликация (ОТ multiplicatio умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

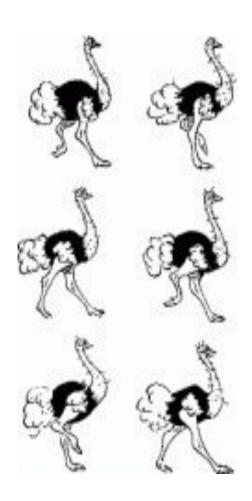
Анимационная графика. Понятие анимации.

- На протяжении всего своего существования человек пытался отразить движение в своем искусстве. Первые попытки передачи движения в рисунке относятся примерно к 2000 году до нашей эры (Египет).
- Еще один пример движения найден в пещерах Северной Испании: это рисунок кабана с восьмью ногами.



- Сегодня передача движения может быть реализована средствами анимации. Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостной зрительное восприятие образов.
- Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков. Синоним «анимации» -«мультипликация» - очень широко распространен в нашей стране. Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства. Более привычный для нас термин произошел от латинского слова «мульти» - много и соответствует традиционной технологии размножения рисунка, ведь для того, чтобы герой «ожил», нужно многократно повторить его движение: от 10 до 30 рисованных кадров в секунду.

Но все же, принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» - душа, «анимация» оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

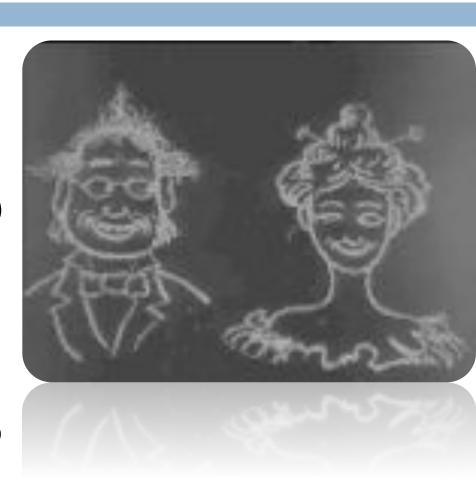


История анимации.

Анимация, как и любой другой вид искусст المدر, имеет свою историю. Впервые принцип инертности зрительного восприятия, лежащий в основе анимации, был продемонстрирован в 1828 году французом Паулем Рогетом (Paul Roget). Объектом демонстрации был диск, на одной стороне которого находилось изображение птицы, а на другой – клетки. Во время вращения диска у зрителей создавалось иллюзия птицы в клетке.



- Первый реальный практический способ создания анимации был получен в результате создания Томом А. Еdison) фотокамеры и проектора.
- Уже в 1906 году Стюардом Блактоном был создан короткий фильм «забавные выражения веселых лиц» (Humorous Phases of Funny Faces). Автор выполнял на доске рисунок, фотографировал, стирал, а затем вновь рисовал, фотографировал



- Настоящую революцию в мире анимации произвел УОЛТ ДИСНЕЙ (1901-1966), американский режиссер, художник и продюсер.
- В 1923 году он выпускает серию «Алиса в стране мультипликации». В 1928 году звуковой мультфильм «Пароходик Вилли» с героем Микки Маусом. Позже появился утенок Дональд Дак, завоевавший любовь всех детей мира. Студия Диснея получила 12 «Оскаров» за свои работы.



Уолт Дисней





- В России по ТВ в разное время показывались японские фильмы «Ведьма Салли», «Кот в сапогах», «Корабль-призрак», «Приключении пчелки Майи», «Конан мальчик из будущего» и др.
- С 1969 года на «Союзмультфильме» Котеночкин создает многосерийный фильм «Ну, Погоди!»



Технологии создания анимации.

- В настоящее время существует различные технологии создания анимации:
- Классическая (традиционная) анимация представляет собой поочередную смену рисунков, каждый из которых нарисован отдельно. Это очень трудоемкий процесс, так как аниматорам приходится отдельно создавать каждый кадр.



Стоп-кадровая (кукольная) анимация. Размещенные в пространстве объекты фиксируются кадром, после чего их положение изменяется и вновь

фиксируется.



Спрайтовая анимация реализуется при помощи языка программирования



Морфинг – преобразование одного объекта в другой за счет генерации заданного количества промежуточных кадров.



Цветовая
анимация – при ней
изменяется лишь
цвет, а не
положение объекта.



🛚 3D-анимация

создается при помощи специальных программ (например, 3D MAX). Картинки получаются путем визуализации сцены, а каждая сцена представляет собой набор объектов, источников света, текстур.



Захват движения (Motion Capture) - первое направление анимации, которое дает возможность передавать естественные, реалистичные движения в реальном времени. Датчики прикрепляются на живого актера в тех местах, которые будут приведены в соответствие с контрольными точками компьютерной модели для ввода и оцифровки движения. Координаты актера и его ориентация в пространстве передаются графической станции, и анимационные модели оживают.

