

# ОБРАБОТКА ОТРАСЛЕВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Занятие 5. Динамический контент.  
Анимация

# Мультипликация

- от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение
- технические приёмы получения движущихся изображений, изменения формы разнообразных объектов живой и не живой природы. В частности персонажей или сцен кино- или телефильмов.

# Мультипликация

- Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения скорость смены кадров должна быть не менее **18 кадров** в секунду.

# Анимация

---

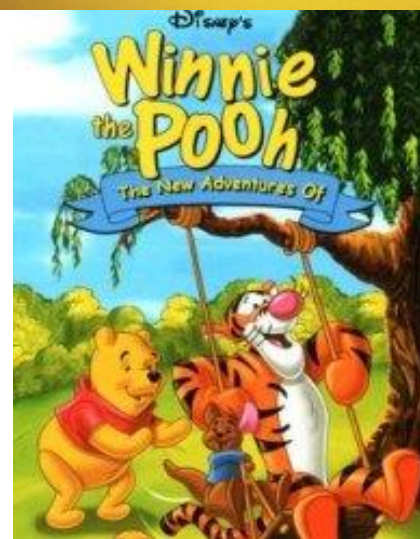
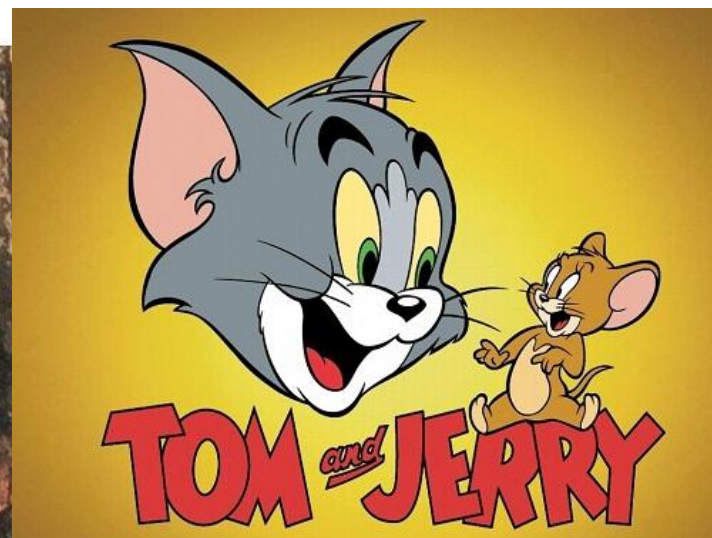
- Рисованная
- Объёмная
- Компьютерная

# Рисованная анимация

- технология, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков.
- Изначально каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко.
- Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных плёнках, накладываемых друг на друга.

**Угадайте, кто придумал эту технику?**

# Рисованная анимация





# Современная рисованная анимация



# Объёмная анимация

- Пластилиновая анимация
- Кукольная анимация
- Песочная анимация
- И т.д.



# Кукольная анимация



# Современная кукольная анимация



# Компьютерная анимация

- Анимация по ключевым кадрам
- Запись движения (Motion capture)
- Процедурная анимация + Физика Ragdoll
- Программируемая анимация