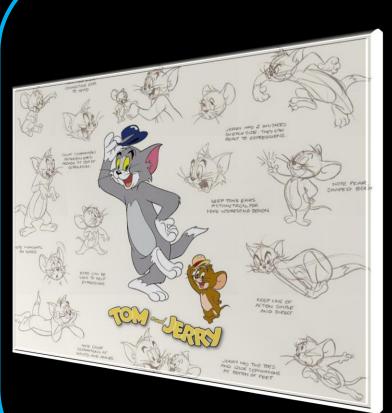
История анимации и мультипликации



Понятие мультипликация



Мультипликация

multiplicatio—умножение, (от лат. увеличение, возрастание, размножение) **— технические** приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов морфинга) помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Понятие анимация

Анима́ция — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм), а также соответствующая технология.

Яркую передачу движения находим мы в искусстве древнего Египта и древней Греции - в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.







Эмиль Коль

Эмиль Коль — в 1908 году создал первые мультипликационные фильмы. Они напоминали рисованные комиксы, только в движении.

1908 г. - Эмиль Коль показал свой первый анимационный фильм «Фантасмагория или кошмар фантоша»







1928 г. - Рождение Мышонка Микки Мауса, самого популярного рисованного персонажа в истории анимационного кино.

Третий фильм этой серии, «Пароходик Вилли» - первая сохранившаяся звуковая лента.

Через год Уолт Дисней снял «Танец скелетов», первый из серии «Забавные симфонии», где задуманный синтез музыки и изображения, разработанный Чарлзом Столлингом, приобрел реальные черты.





В 1934 году Уолт сообщил своим художникам-мультипликаторам, что собирается сделать полнометражный мультипликационный фильм.

Он предложил им историю о Белоснежке и семи гномах. Создание фильма длилось три года, и к Рождеству 1937 года работа над фильмом была завершена. Он имел грандиозный успех.





Виды мультипликации



Объемная мультипликация

это съемка кукол и других объемных предметов, например, деталей какихлибо машин или сооружений



Рисованная мультипликация

представляет собой движущиеся рисунки, схемы, самопишущиеся надписи

Технологии создания анимации

кадр.



Классическая (традиционная) анимация представляет собой поочередную смену рисунков, каждый из которых нарисован отдельно. Это очень трудоемкий процесс, так как аниматорам приходится отдельно создавать каждый



Стоп-кадровая (кукольная) анимация.

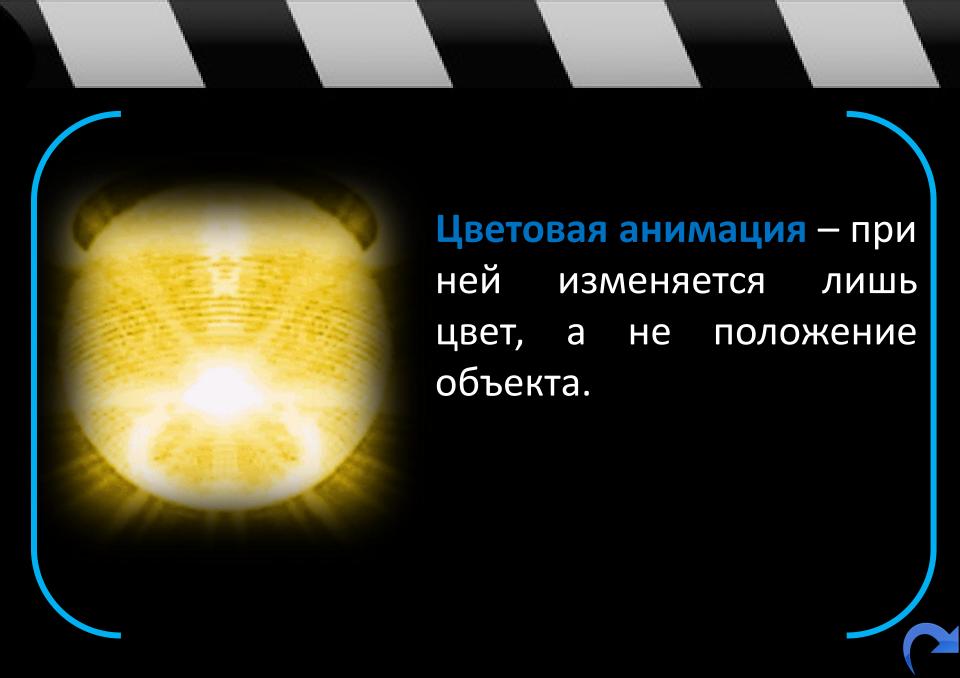
Размещенные в пространстве объекты фиксируются кадром, после чего их положение изменяется и вновь фиксируется.





Спрайтовая анимация реализуется при помощи языка программирования.







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.

1995 На студии Пиксар (Pixar) вышел первый полнометражный и полностью выполненный на компьютере мультфильм «История Игрушек».