

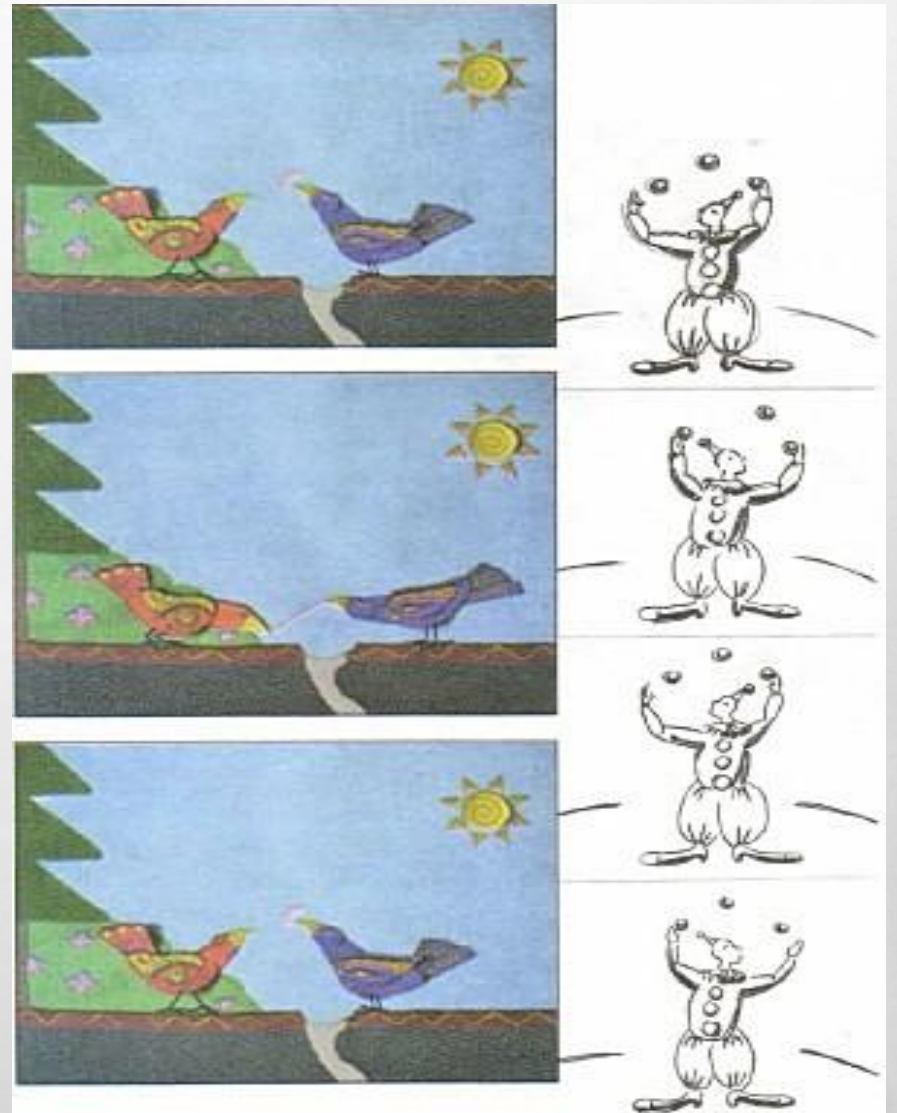
ЖИВЫЕ РИСУНКИ НА ТВОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ

**АНИМАЦИЯ — ЭТО НЕ ТОЛЬКО СКАЗКИ ДЛЯ
МАЛЕНЬКИХ.**

**ЭТО СЕРЬЁЗНЫЕ МЫСЛИ,
БОЛЬШОЕ ИСКУССТВО РИСУНКА НА ЭКРАНЕ.**



ПРОСТЕЙШАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ МОЖЕТ БЫТЬ СОЗДАНА ДАЖЕ ИЗ ДВУХ КАРТИНОК: ЭТО ДВУХФАЗОВКА, ИМЕЮЩАЯ ВСЕГО ДВЕ ФАЗЫ ДВИЖЕНИЯ РИСОВАННОГО ПЕРСОНАЖА. ДВУХФАЗОВКА, В КОТОРОЙ ИЗМЕНЕНИЕ ЦИКЛИЧНО (НАПРИМЕР, РИСУНОК ЖОНГЛЁРА), — УЖЕ МИНИ-ФИЛЬМ. ОН МОЖЕТ БЫТЬ НАРИСОВАН И СОЗДАН НА БУМАГЕ (В ВИДЕ БЛОКНОТИКА, КНИЖКИ-РАСКЛАДУШКИ И Т. Д.). СЮЖЕТ МОЖНО СНЯТЬ НА ВИДЕОКАМЕРУ, ЗАТЕМ ПРИ ПОМОЩИ ПРОГРАММЫ, НАПРИМЕР, IMOVIE, ПЕРЕБРОСИТЬ В КОМПЬЮТЕР ДЛЯ МОНТАЖА И ОЗВУЧАНИЯ. РИСУНКИ МОЖНО СКАНИРОВАТЬ И ВВЕСТИ В КОМПЬЮТЕР.



ГЕРОЯМИ АНИМАЦИИ МОГУТ БЫТЬ НЕ ТОЛЬКО РИСОВАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ, НО И ПРОСТЫЕ ПРЕДМЕТЫ: КАРАНДАШИ, КРУПА, МЯТАЯ ИЛИ РВАНАЯ БУМАГА И ДАЖЕ ВАШИ РУКИ.

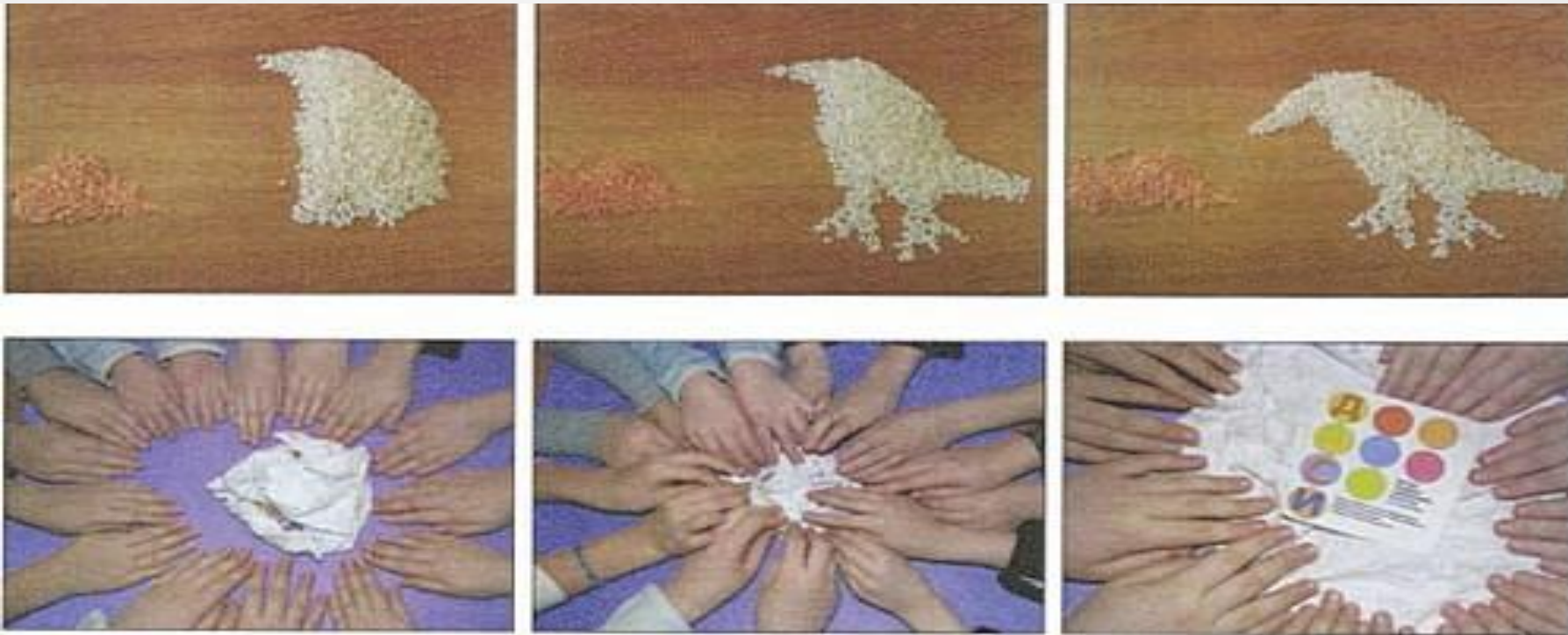
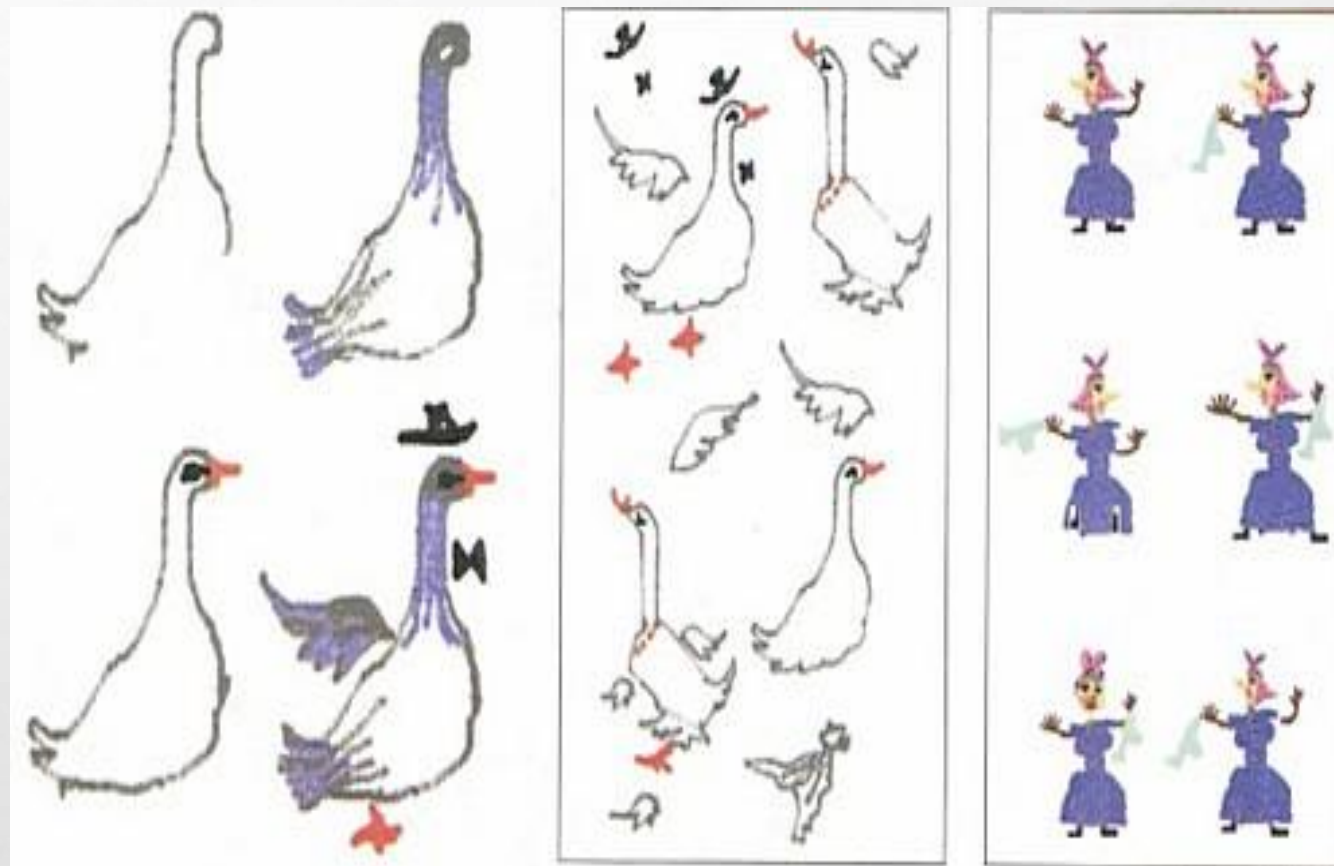
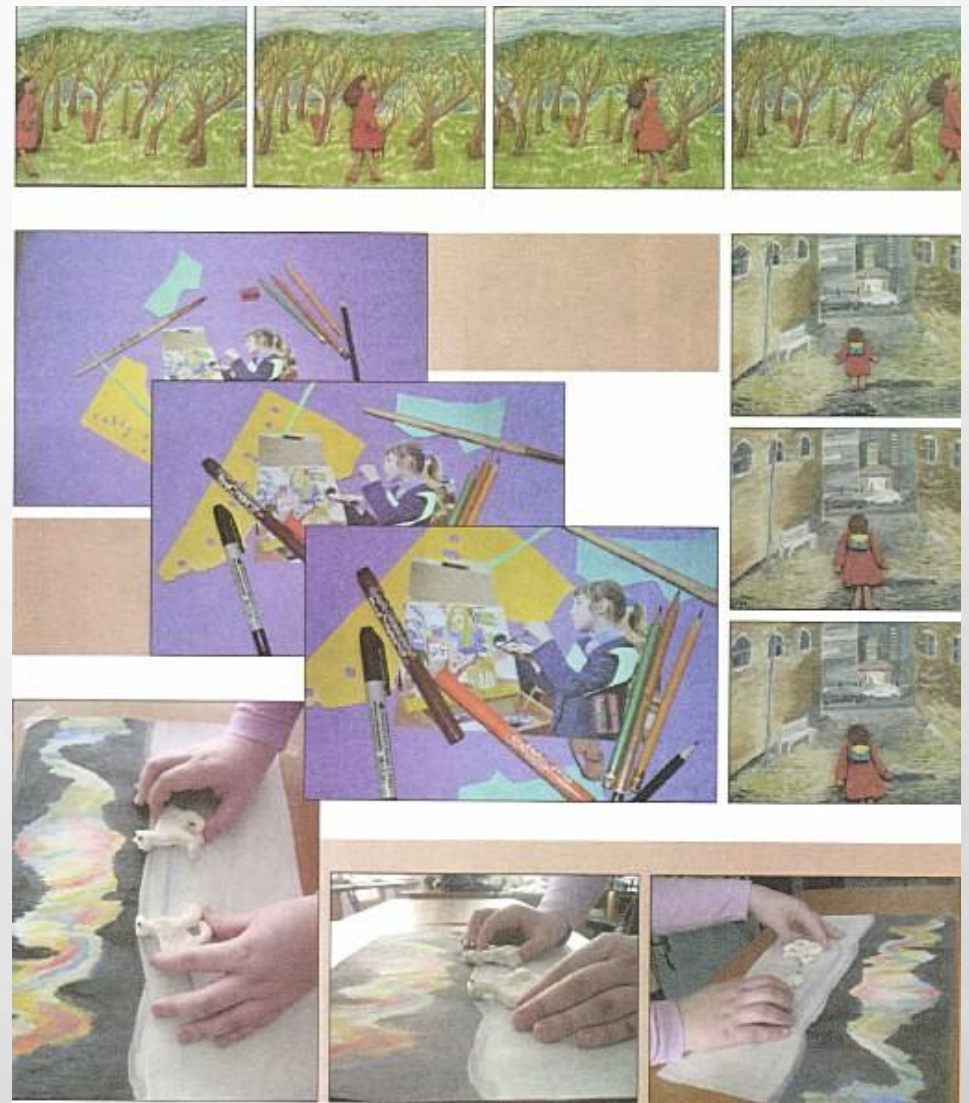


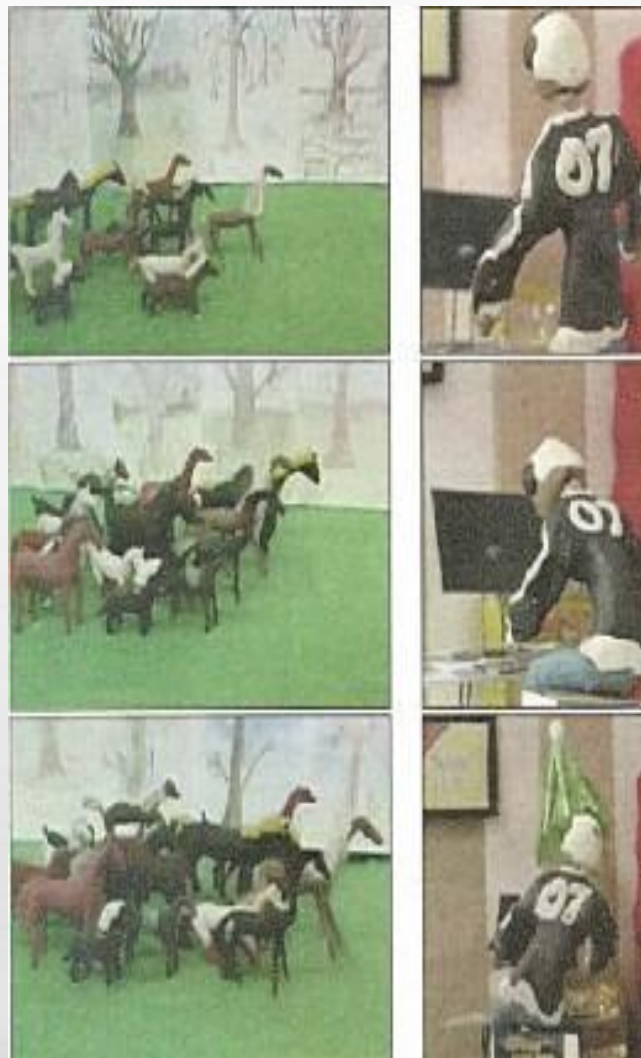
РИСУНОК ДЛЯ АНИМАЦИИ
МОЖЕТ БЫТЬ СОЗДАН И НА
КОМПЬЮТЕРЕ ПРИ ПОМОЩИ
ЛЮБОГО ГРАФИЧЕСКОГО
РЕДАКТОРА (НАПРИМЕР, В
ПРОГРАММАХ PAINT, GRAPHIC
CONVERTER).



ТЕХНИКА ПЕРЕКЛАДКИ ДАЁТ БОГАТЫЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ВОПЛОЩЕНИЯ ВАШИХ ТВОРЧЕСКИХ ЗАМЫСЛОВ. ПЕРСОНАЖИ МОГУТ БЫТЬ ЛОКАЛЬНЫМИ ПО ЦВЕТУ НА НАСЫЩЕННО РАЗРИСОВАННОМ ФОНЕ. ПЕРСОНАЖИ МОГУТ БЫТЬ ГРАФИЧЕСКИМИ И ЖИВОПИСНЫМИ, ДЕЙСТВУЮЩИМИ НА ФАКТУРНОМ ФОНЕ, НА ФОНЕ ФОТОГРАФИИ ИЛИ КОЛЛАЖА. КОМПОЗИЦИЯ В ПЕРЕКЛАДКАХ МОЖЕТ БЫТЬ ФРОНТАЛЬНАЯ И ГЛУБИННАЯ.



ВО МНОГИХ АНИМАЦИЯХ ПЕРСОНАЖИ-КУКЛЫ ТРЁХМЕРНЫЕ, ОБЪЁМНЫЕ. КУКЛЫ ДЕЛАЮТСЯ ИЗ САМЫХ РАЗНЫХ МАТЕРИАЛОВ, НО С УЧЁТОМ ТОГО, ЧТОБЫ АНИМАТОР МОГ ФИКСИРОВАННО МЕНЯТЬ ИХ ДВИЖЕНИЯ И ПОЗЫ.



КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

В НАШЕ ВРЕМЯ, КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ ШИРОКО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В ИНДУСТРИИ КИНО, А ТАКЖЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ СТУДИЯХ. С ПОМОЩЬЮ НЕЕ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ХУДОЖНИКИ, ОЖИВЛЯЮТ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ, СОЗДАЮТ НЕВЕРОЯТНЫЕ МИРЫ.

ДААННЫЕ АНИМАЦИИ ЗАПИСЫВАЮТСЯ СПЕЦИАЛЬНЫМ ОБОРУДОВАНИЕМ С РЕАЛЬНО ДВИГАЮЩИХСЯ ОБЪЕКТОВ И ПЕРЕНОСЯТСЯ НА ИХ ИМИТАЦИЮ В КОМПЬЮТЕРЕ



ЖИВОПИСЬ ПО СТЕКЛУ. ПЕСОЧНЫЙ МИР.

В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ СУЩЕСТВУЮТ И ТАКИЕ ТЕХНИКИ, КАК «ЖИВОПИСЬ ПО СТЕКЛУ» — ЭТО КОГДА ХУДОЖНИК РИСУЕТ МЕДЛЕННО СОХНУЩЕЙ МАСЛЯНОЙ КРАСКОЙ НА СТЕКЛЯННОЙ ПОВЕРХНОСТИ, КАЖДЫЙ РАЗ ДОБАВЛЯЯ НОВЫЕ МАЗКИ ПРЯМО ПЕРЕД КАМЕРОЙ;

«БЕСКАМЕРНАЯ АНИМАЦИЯ» — КОГДА ХУДОЖНИК НЕ ФОТОГРАФИРУЕТ ИЗОБРАЖЕНИЯ, А РИСУЕТ ИХ ПРЯМО НА ПЛЁНКЕ, ЧЁРНОЙ ИЛИ БЕСЦВЕТНОЙ; ИЛИ «ПОРОШКОВАЯ АНИМАЦИЯ», ГДЕ НА ПОДСВЕЧЕННОЕ СТЕКЛО ТОНКИМИ СЛОЯМИ НАСЫПАЮТ ТАКИЕ МАТЕРИАЛЫ, КАК ПЕСОК, СОЛЬ, КОФЕ, СПЕЦИИ..., СОЗДАВАЯ РУКАМИ ИЛИ КИСТОЧКОЙ РИСУНОК И ПЕРЕДАВАЯ ЕГО ИЗОБРАЖЕНИЕ НА ЭКРАН

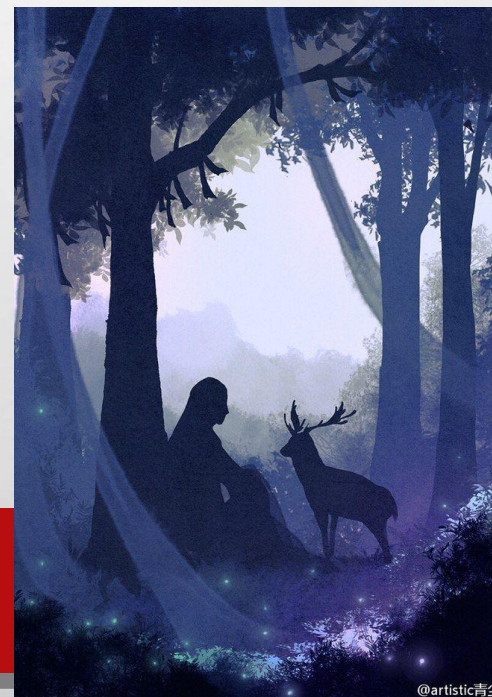
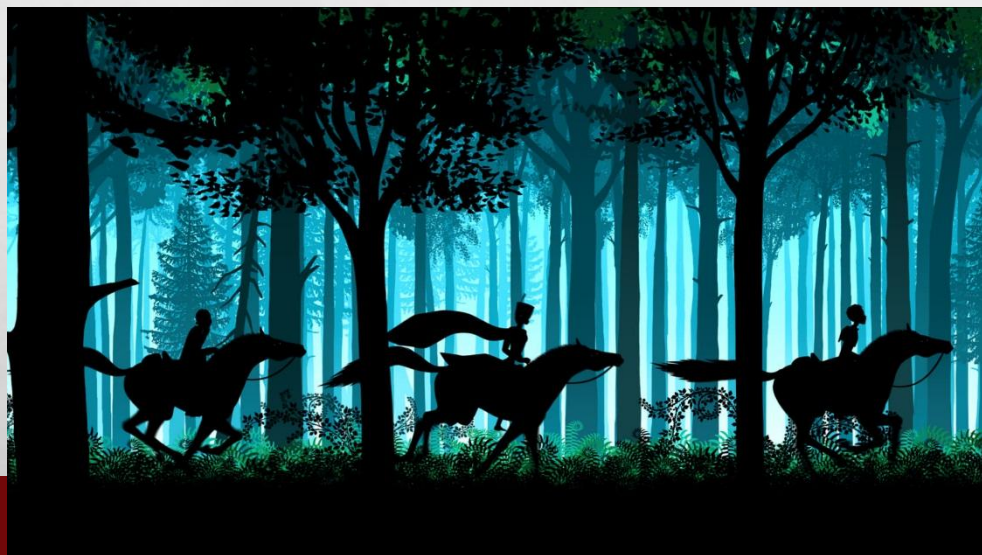
КУКОЛЬНАЯ И ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ

ХОРОШО ИЗВЕСТНА ВСЕМ КУКОЛЬНАЯ И ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ. ЗДЕСЬ ОБЪЁМНЫЕ ПЕРСОНАЖИ УСТАНОВЛИВАЮТ НА ФОНЕ ДЕКОРАЦИЙ И ФОТОГРАФИРУЮТ. ПОСЛЕ КАЖДОГО КАДРА В СЦЕНЕ МЕНЯЕТСЯ ПОЗА ГЕРОЯ. ПЕРВЫЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ ИЗ ПЛАСТИЛИНА ПОЯВИЛИСЬ В 1908 ГОДУ В США.



СИЛУЭТНАЯ ИЛИ ПЕРЕКЛАДНАЯ АНИМАЦИЯ.

СТАРЕЙШАЯ ТЕХНИКА — СИЛУЭТНАЯ АНИМАЦИЯ. ДЛЯ МУЛЬТФИЛЬМА ИЗ БУМАГИ ИЛИ ПЛОТНОЙ ТКАНИ ВЫРЕЗАЮТСЯ ПЛОСКИЕ ФИГУРЫ. ЗАТЕМ ОНИ ПЕРЕДВИГАЮТСЯ В КАЖДОМ КАДРЕ И СНИМАЮТСЯ НА КАМЕРУ.



ЗАДАНИЕ

- ВЫБРАТЬ ОДИН ИЗ ВИДОВ АНИМАЦИИ, И ОПИРАЯСЬ НА ЕГО СПЕЦИФИКУ СОЗДАТЬ РИСУНКИ ДЛЯ СВОЕГО АНИМАЦИОННОГО МИНИ-ФИЛЬМА(2-3 КАДРА)
- РАБОТА ВЫПОЛНЯЕТСЯ НА ОДНОМ АЛЬБОМНОМ ЛИСТЕ. РАБОТУ МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ В ГРАФИКЕ(ПРОСТОЙ КАРАНДАШ СО ШТРИХОВКОЙ, ЛИНЕРОМ, ЧЕРНЫМ ФЛОМАСТЕРОМ, МАРКЕРОМ)ЛИБО В ЦВЕТЕ(ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ, ФЛОМАСТЕРЫ, АКВАРЕЛЬНЫЕ КРАСКИ, ГУАШЬ)