



Презентация на тему «Бесконечный мир кинематографа. Искусство анимации»

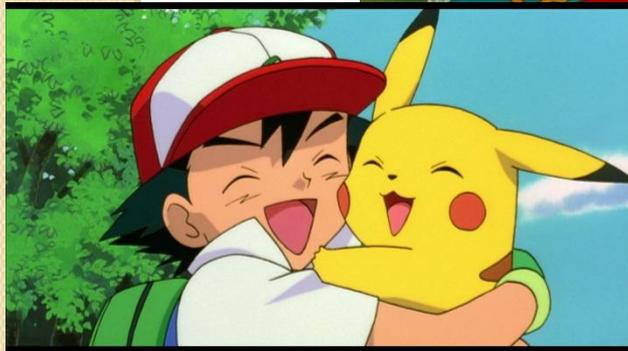
Автор: ученица 8 «Д»
класса Черепанова Полина

Кинематография



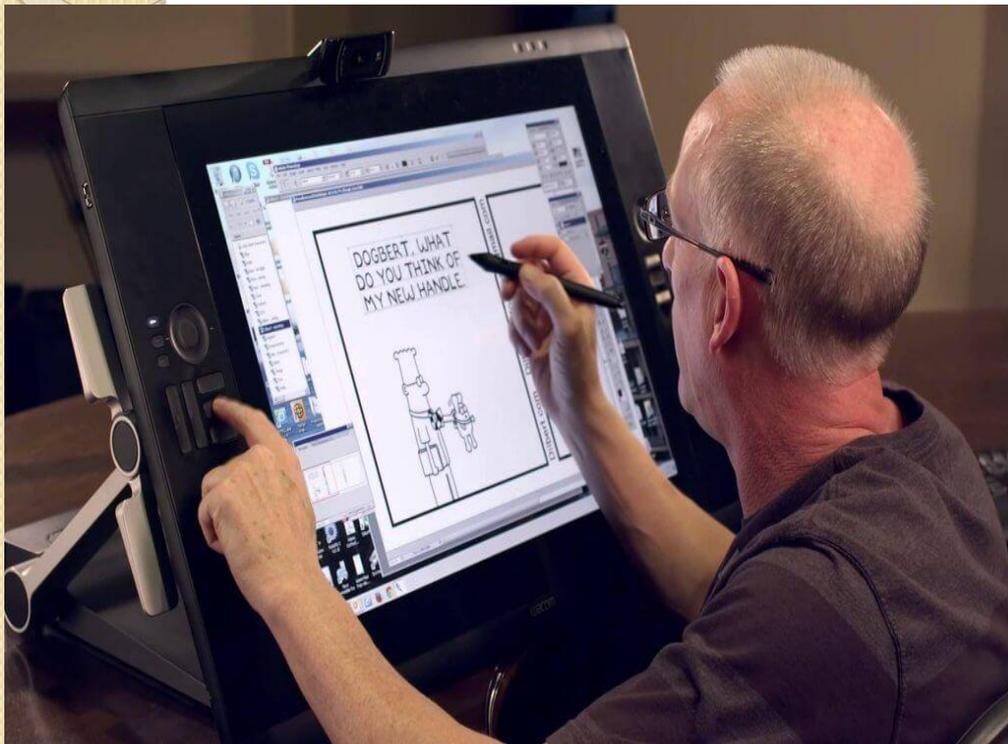
Кинематограф — отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений. Также кинематография может похвастаться разнообразие жанров к примеру: боевик, вестерн, детектив, документальные, исторические, мелодрама, комедия, триллер, ужасы

Анимация



Анимация, также мультипликация — вид киноискусства и его произведение (мультфильм), а также соответствующая технология. Многие согласятся что ни один из жанров кинематографии не привлекает вас как мультики

Роль художника



Роль художника в анимации равносильна роли актера или режиссера, а все это потому что художник не только придумывает сюжет но и играет персонажами как актер.

История анимации

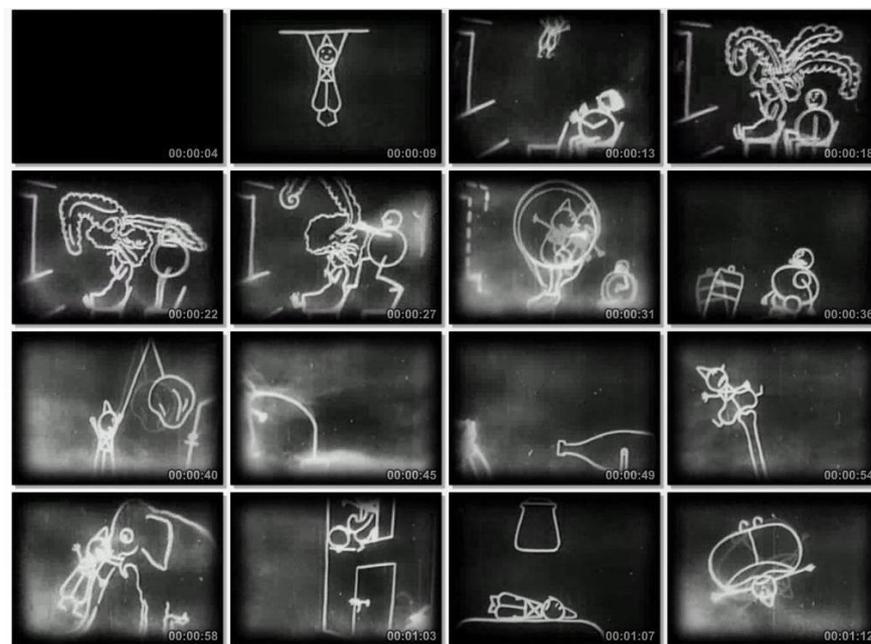
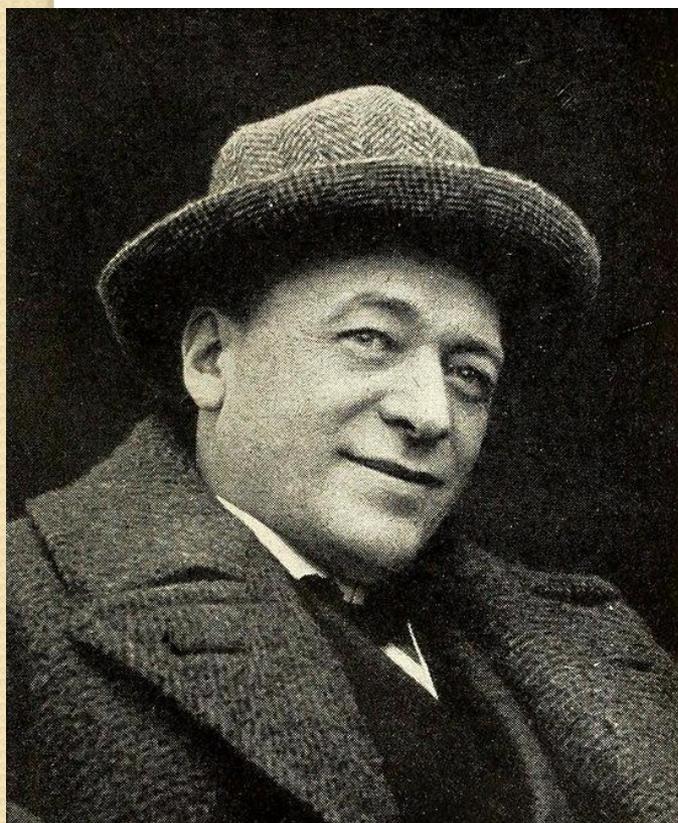
Вернемся немного назад во времени. Если мы рассмотрим период 1880-ых годов, то мы увидим, что анимация намного старше кино. Рисование опережало фотографию, и соответственно рассматриваемые здесь аппараты (волшебный фонарь, камера обскура и др.) были изобретениями в сфере мультипликации, пока не появились фотоаппараты. Международный день анимации, отмечаемый ежегодно 28 октября, прославляет первый показ «Оптического театра» Эмиля Рейно. Эмиль Рейно в 1892 году с использованием аппарата «Праксиноскоп» представил массовой театральной аудитории рисованный фильм.



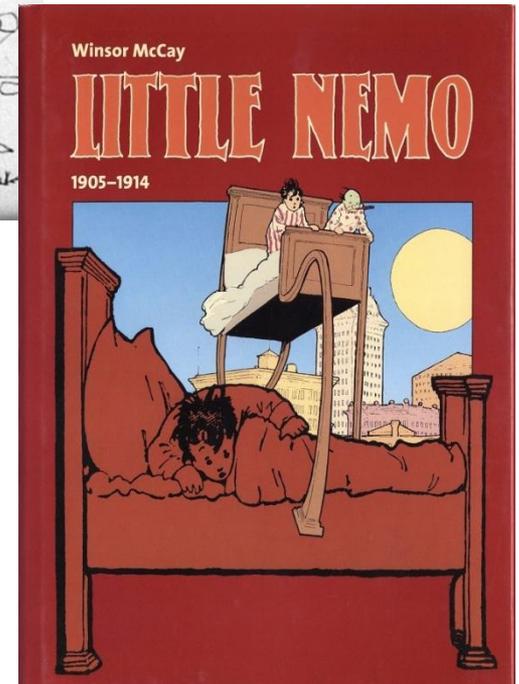
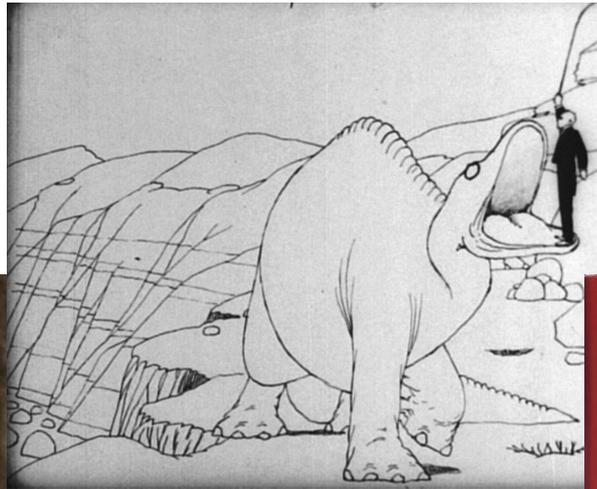
Как и первые фильмы, первые мультики были очень коротенькими и бессюжетными. Первые годы развития кинематографа – это история экспериментов и открытия различных эффектов. История развития мультипликации также представляет собой историю развития различных технических приемов – кукольная анимация, графическая анимация, перекладная анимация и другие. Один из первых мультфильмов был Джеймса Стюарта Блэктона «Очарованный рисунок» (The Enchanted Drawing), сделанный в 1900 г. – это скорее театрализованное представление трюка, где художник рисует на холсте изображение, которое оживает и взаимодействует с художником.



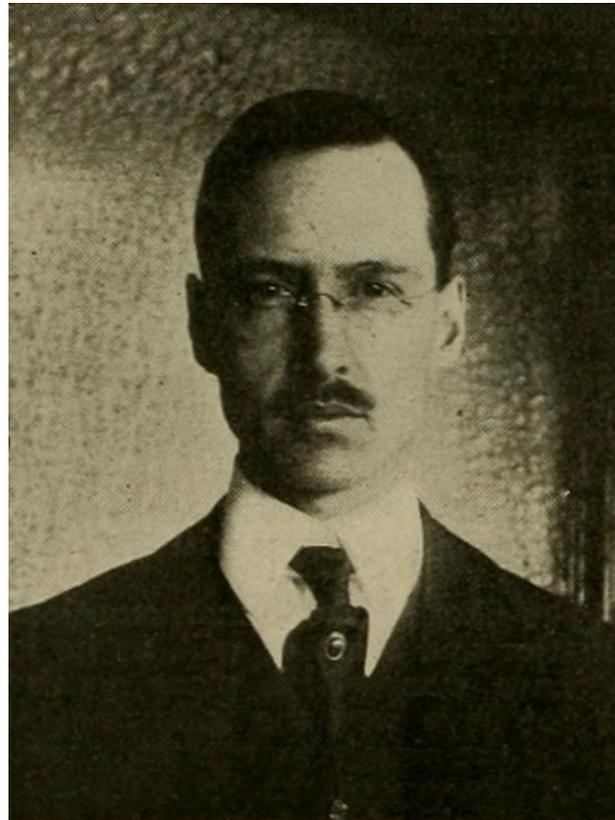
Уже к 1910-ым годам мультипликация развивается в самостоятельную целостную отрасль производства, преодолевая этап кустарного единичного производства. Художники привлекают помощников для прорисовки сотен изображений, которые требуется нарисовать даже для простенькой короткометражной анимации. Появляются первые студии анимации, занимающиеся исключительно созданием мультипликационных фильмов. В 1908 году французский мультипликатор Эмиль Коль (Émile Cohl) выпускает анимационный фильм «Фантасмагория или кошмар Фантоша», который станет первым мультфильмом со структурированным самостоятельным сюжетом и характерным главным героем.



Однако прорыв в производстве мультипликации, также как и в кинематографе, произошел не во Франции, а в США. Американский мультипликатор Уинзор Маккей (Winsor McCay) возносит технику и стилистику анимации на новый уровень. В 1911 году он выпускает первый цветной мультфильм «Маленький Немо» (Little Nemo), а в 1914 году «Динозавр Гертти» (Gertie the Dinosaur), с первым характерным персонажем, обладающим яркими личностными качествами и вызывавшей сопереживание публики.



В 1914 году Джон Брэй (John Randolph Bray) открывает в США первую анимационную студию «Bray Productions», работающую на принципах индустриального производства. Студия выпускала большое количество мультфильмов и имела соглашения по широкому их прокату в кинотеатрах. В 1917 году в свет выходит первый полнометражный мультфильм «Апостол» аргентинского автора Квирини Кристиани (Quirino Cristiani). Данный мультфильм имел длительность 70 минут, его копии не сохранились.



В 1923 году Уолт Дисней приезжает в Голливуд и открывает там студию «Disney Brothers Studio», которая сегодня известна как «The Walt Disney Company». Сочетая в своей работе творческую инновативность и беспрестанное техническое совершенствование, Дисней выработал собственный диснеевский стиль мультипликации и вывел анимационные фильмы в разряд лидеров кинорынка. Выпущенный в 1937 году мультфильм «Белоснежка и семь гномов» стал олицетворением технического и творческого совершенства, на которое оказались способны рисованные фильмы. Эта анимация стала самым успешным в коммерческом плане фильмом 1938 года.





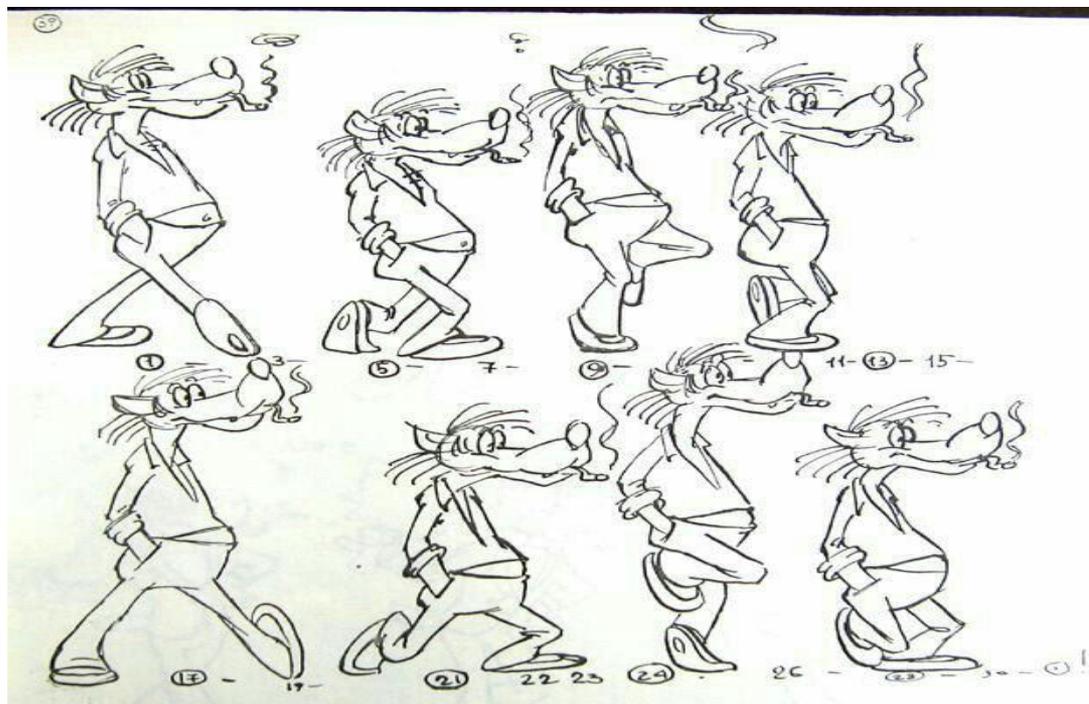
Успех мультфильма «Белоснежки и семь гномов» ознаменовал период, который именуют «Золотой век анимации». Студия Уолта Диснея продолжила выпускать мультфильмы имевшие оглушительный успех ("Пиноккио", 1940 г., "Бэмби", 1942 г., "Золушка", 1950 г. и множество других). Последовав успешному примеру студии Диснея, другие крупные компании также открыли собственные анимационные подразделения. Так, в 1940 году студия MGM начинает выпускать легендарных «Том и Джерри», а компания Warner Brothers занялась продвижением мультсериала «Looney Tunes» с его знаменитыми персонажами Багзом Банни, Даффи Даком и другими. Таким образом, в 1930-е годы мультфильмы становятся значимой частью мирового кинобизнеса.

Виды анимации

- Традиционная анимация
- 3D анимация
- 2D векторная анимация
- Кукольная анимация

Традиционная анимация

Классическая (традиционная) анимация представляет собой поочередную смену рисунков, каждый из которых нарисован отдельно. Это анимация присутствует во многих мультика и в аниме именно это анимации самые веселые и красочные по моему мнению.

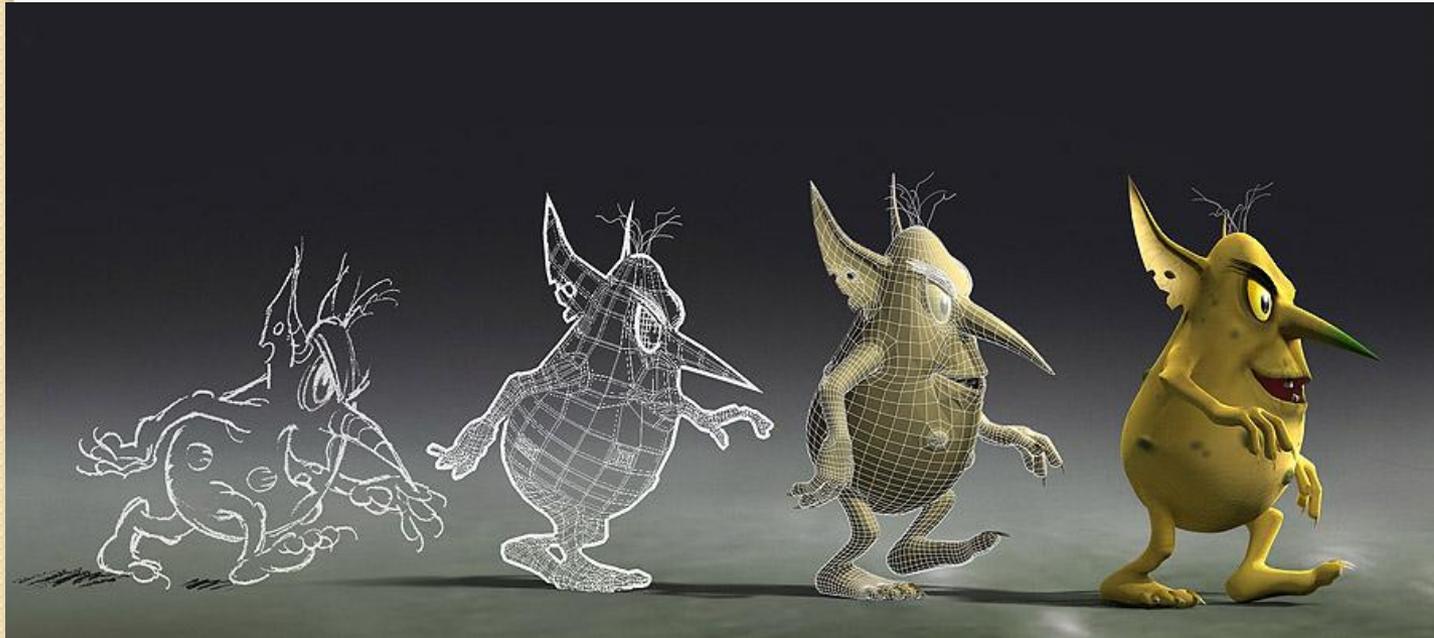


Как создается традиционная анимация?

- аниматор готовит рабочее поле: прозрачный лист бумаги закрепляет на специального подсвечиваемого экрана;
- на лист бумаги цветным карандашом наносится рисунок;
- рисунок должен быть грубым и приблизительным. Таким он делается, чтобы увидеть, сколько кадров нужно создать для идеального движения персонажа;
- как только очистка и промежуточные чертежи будут завершены, производство переходит к съемке каждого отдельного кадра.

3D анимация

Компьютерная анимация — вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. В отличие от более общего понятия «графика CGI», относящегося как к неподвижным, так и к движущимся изображениям, компьютерная анимация подразумевает только движущиеся. На сегодня получила широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной и деловой сферах.



Создание 3D анимации

- Написание сценария
- Рисование раскадровки
- Создание аниматик
- Моделирование
- Свет и материалы
- 3Dанимация
- RENDER анимация
- Композим
- Монтаж видео
- Финиш



2D векторная анимация

2D-анимация — это термин, используемый при обращении к традиционной рисованной анимации. Он также может относиться к компьютерным векторным анимациям, использующими методы традиционной.



Создание 2D анимации

Для создания векторных анимаций используются те же самые методы, что и для традиционной.



Кукольная анимация

Стоп моушн(кукольная анимация) — это остановка объекта после отснятого кадра и последовательное его перемещение для съемки нового фото и нового движения. При воспроизведении сделанных фото одно за другим, создаётся иллюзия движения. Так получается стоп моушн.



Создание кукольной анимации

Это самый кропотливый вид анимации так как нужно для начала придумать персонаже и сценарий и потом передвигать кукл по миллиметры их движение делая много кадров.





**Спасибо за
внимание!**