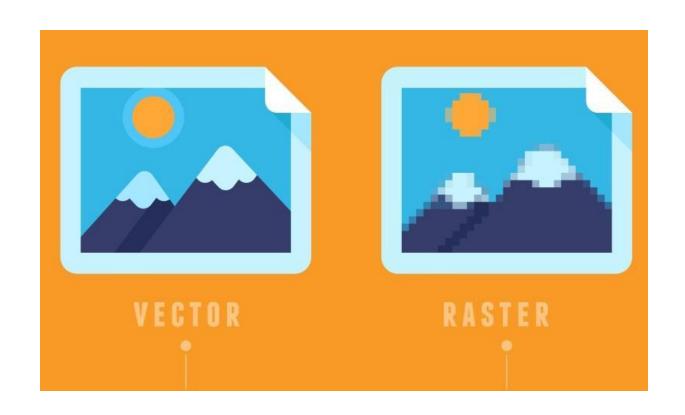
Растровая и векторная анимация



План:

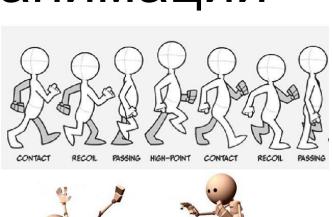
- 1. Зарождение анимации;
- 2. Понятие анимация и кадр;
- 3. Основоположники анимации;
- 4. Принципы современной компьютерной анимации;
- 5. Основные виды анимации и программы для их создания.

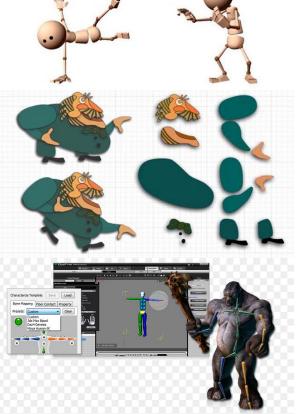


5 основных видов анимации

- 1. Классическая покадровая анимация;
- 2. 3D анимация;
- 3. Перекладная анимация (перекладка);
- 4. Стоп моушен анимация (кукольная, пластилиновая);
- 5. Скелетная анимация;







Классическая покадровая анимация

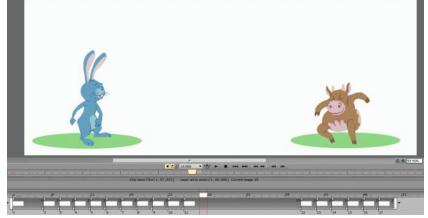
1.Toon Boom Harmony



2. TV Paint



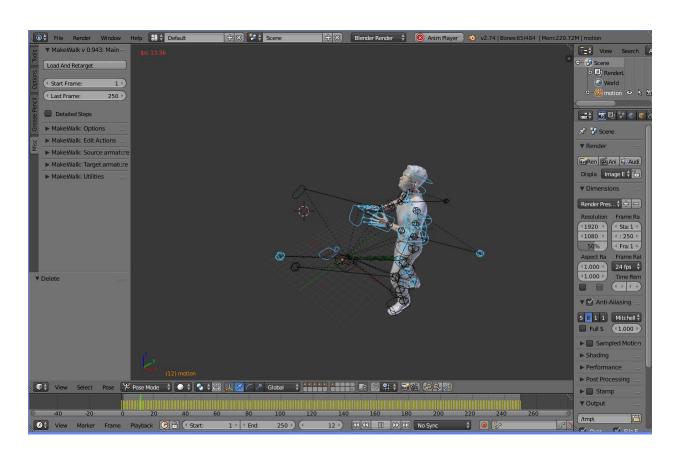




3D анимация

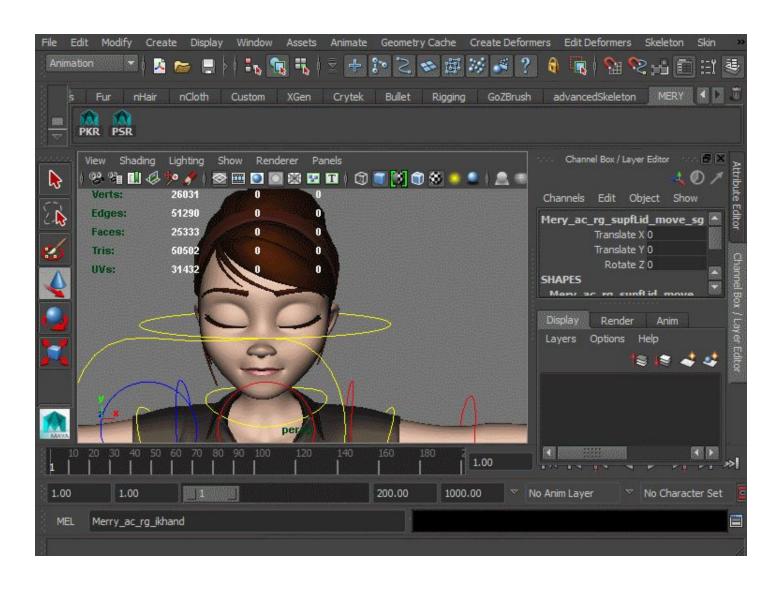
• 1. Blender





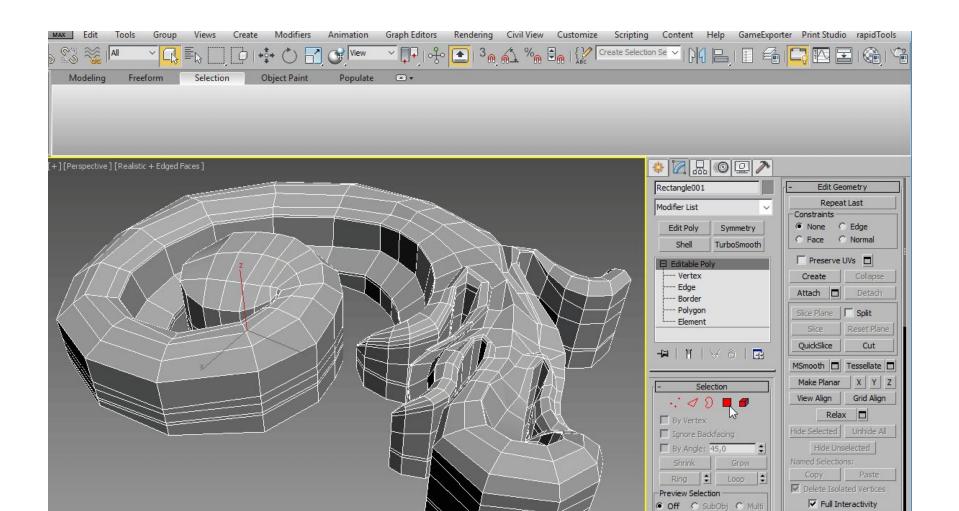
• 2. Maya





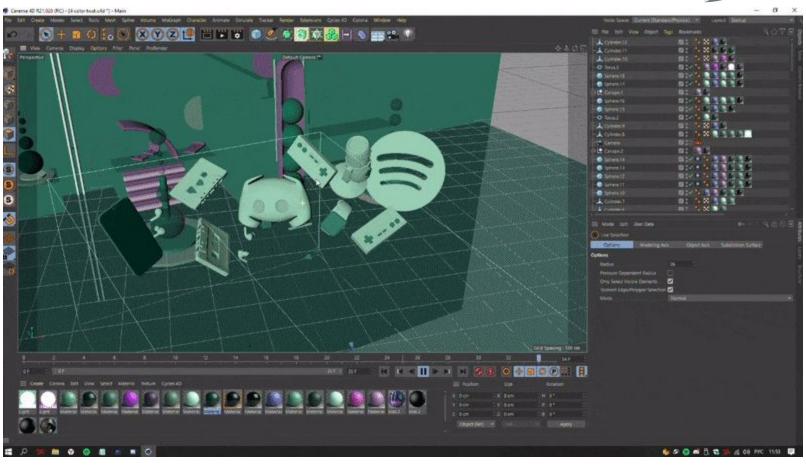
• 3. 3D Max

3 AUTODESK® 3DS MAX®



4. Cinema 4D





I Іерекладная анимация

• 1. Adobe After Effects.

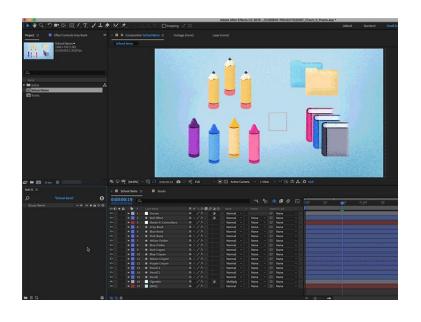


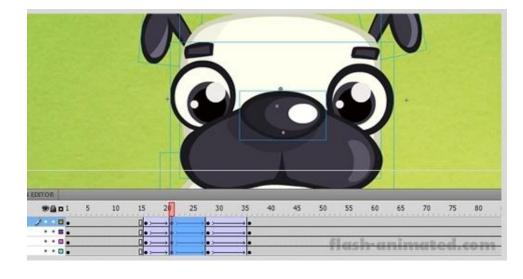
• 2. Adobe Flash; ADOBE FLASH PLAYER



• 3. Toon Boom Harmony,







Домашнее задание:

- 1. Подготовиться к контрольной работе по теме растровая и векторная графика.
- 2. Читать стр. 113-116.
- 3. *Подготовить сообщение о программе для создания анимации (на выбор).

