

Искусство анимации.

Анимация говорит на особом языке.
документальных фильмов,
фотографии,

В отличие от игровых и
про которые можно сказать: ожившие
анимация — это ожившие рисунки или куклы.



Фрагмент
мультфильма «Винни
Пух»

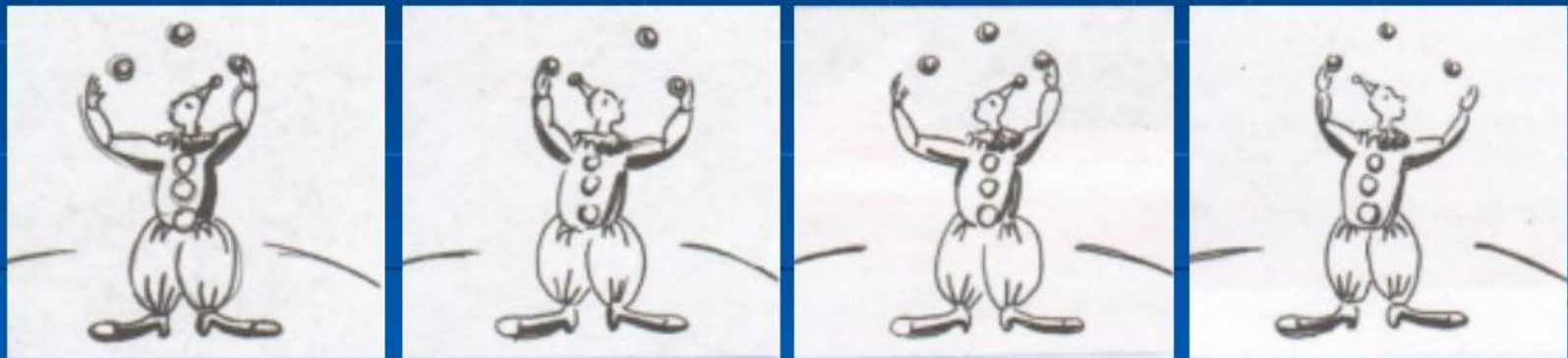


Фрагмент
мультфильма «38
попугаев»

Движение персонажа в мультипликационном фильме основано на поэтапных изменениях позы персонажа из кадра в кадр.

Фигурка клоуна нарисована в блокнотике так, что на каждой странице она меняет поворот головы и положение шариков, и при мгновенном перелистывании блокнотика возникает впечатление, что клоун-жонглер движется.

Прорисовка персонажа по меняющимся фазам движения легла в основу рисованной и кукольной мультипликации.



Создание рисованного фильма «по Диснею» имело много этапов и стадий, но принцип получения изображения состоял в рисовании контура персонажа, который затем заливался локальным цветом. Полученный рисунок дублировался с небольшим изменением положения руки, ноги или какой-либо детали на множестве листов, запечатлевших разные фазы движения и снимался покадрово на киноплёнку.

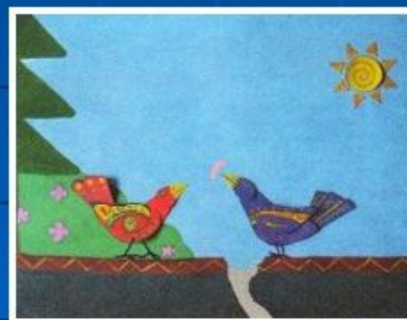
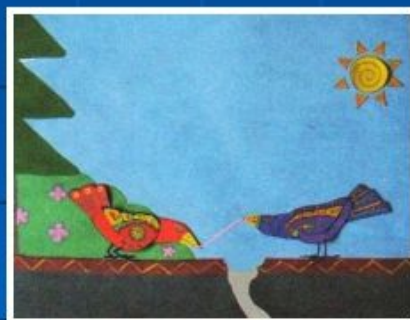
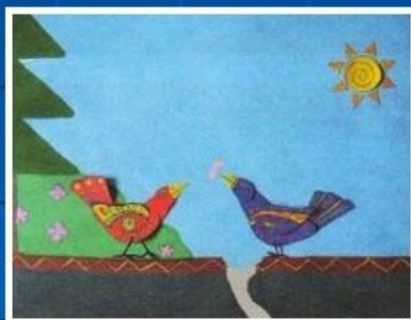
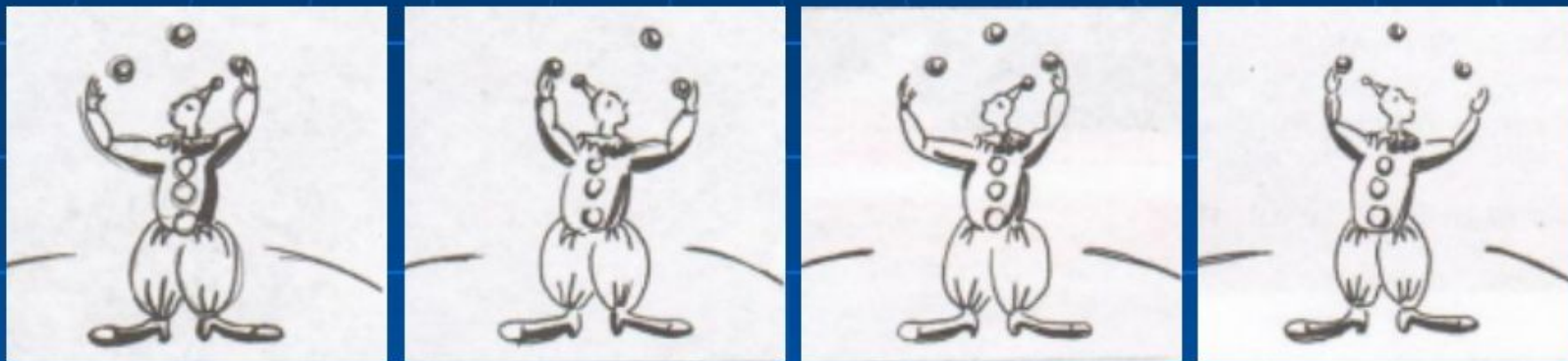


Простейшая мультипликация – это двухфазовка,
состоящая из двух картинок,
фазы движения персонажа.

имеющая всего две
Двухфазовка, в которой изменение

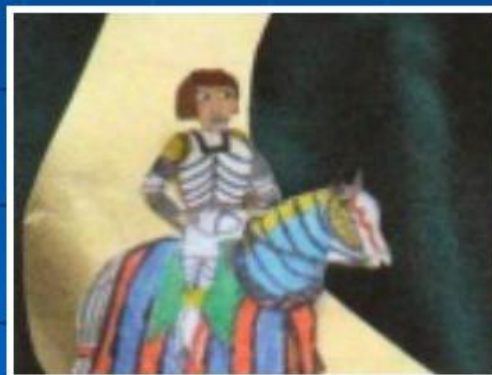
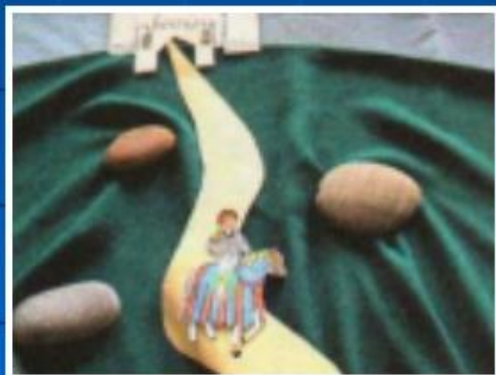
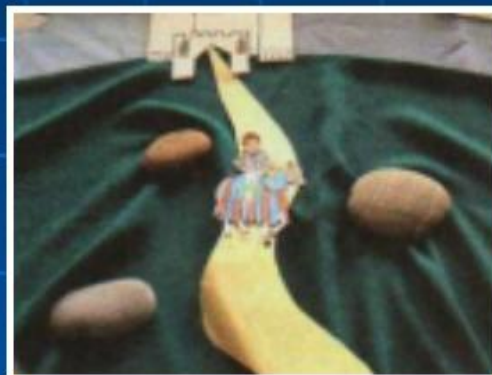
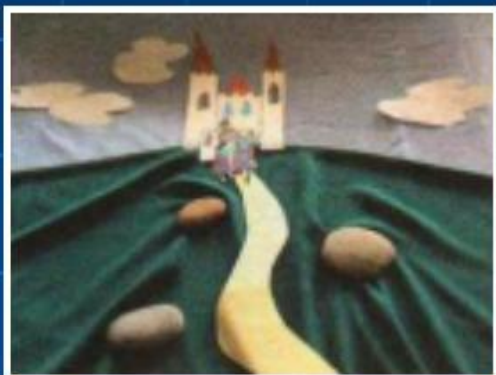
циклично —
уже мини-фильм.

Он может быть нарисован и создан на бумаге.



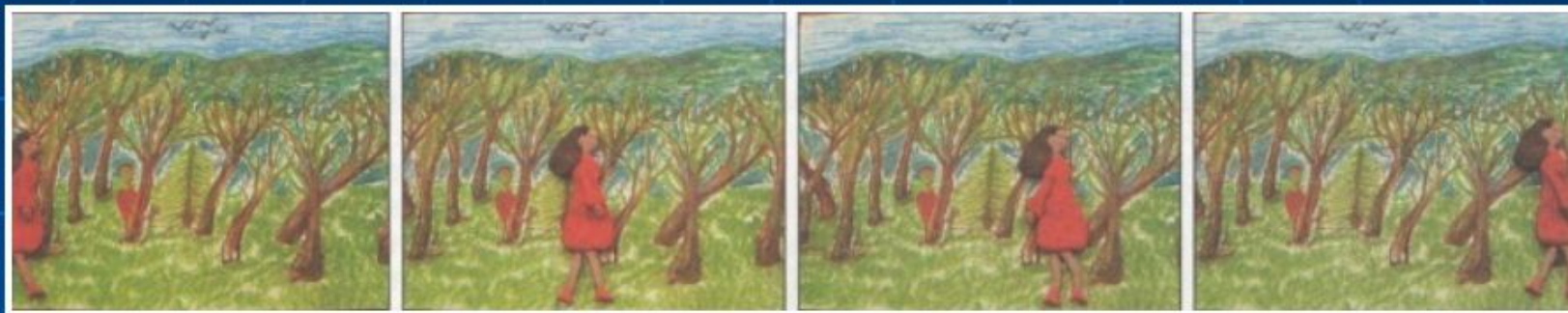
Способ создания анимации, когда плоская нарисованная кукла перекадывается по фону, целиком или отдельными деталями получил название съёмка на перекладках.

Каждая фаза перекладки снимается покадрово. Снимая каждое положение мы получаем иллюзию движения персонажа.

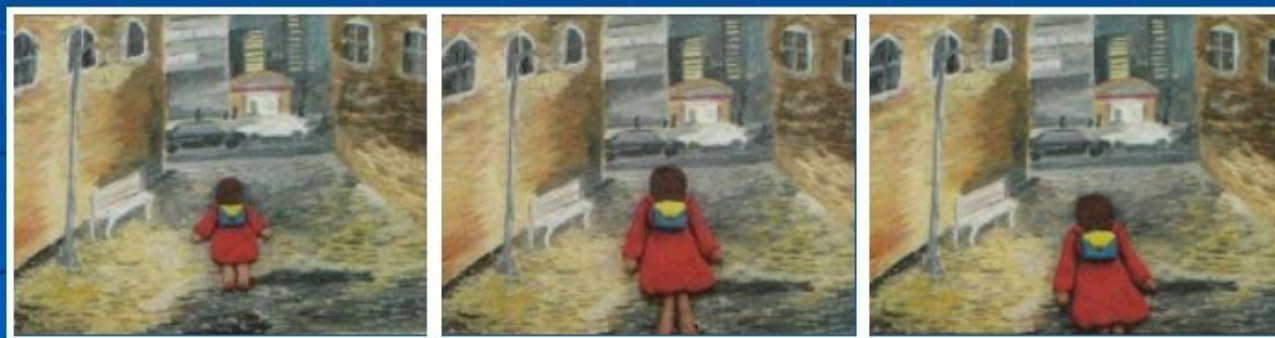


Персонажи могут быть локальными по цвету, графическими, живописными на фактурном, насыщенно разрисованном фоне, на фоне фотографии или коллажа.

Композиция в перекладках может быть фронтальная и глубинная.



Фронтальная композиция



Глубинная композиция

Во многих анимациях персонажи – объёмные.

куклы трёхмерные,

Их делают из самых разных материалов, но с учётом того, чтобы аниматор мог фиксированно менять их движения и позы.

Чаще всего это обеспечивается созданием проволочного каркаса, который держит и помогает фиксировать движения кукол —

будь то мягкие игрушки или пластилиновые фигурки.





В новейшее
кинематографическое время
благодаря внедрению
в кинопроцесс компьютера
изобразительный язык кино



стал преобразаться, становиться многограннее,
приёмов создания анимации.

уходить от диснеевских



Существующие компьютерные программы типа 3D и те, которые придут им на смену, дадут безграничные возможности превращений и фантастических совмещений актёра и куклы, макета и реальности.



Фрагмент фильма «Алиса в стране чудес»

С одной стороны, никакая электроника не способна изменить природу творчества в кино, но с другой стороны, компьютер меняет сам съёмочный процесс, в особенности в анимации.

Он упрощает процесс рисования и тиражирования изображений в профессиональном кинопроизводстве.

