



ФОТОГРАФИЯ, КИНО И АНИМАЦИЯ.

Филимонов Н.С.

*



Прародителем современных фотографических аппаратов можно назвать камеру-обскуру, которая была известна еще в древности. Так, средневековые феодалы строили в своих замках темные комнаты (так переводятся с латинского слова «обскура» и «камера»). В стене такой комнаты оставлялось отверстие на улицу. Величина отверстия соразмерялась с расстоянием до противоположной стены. По законам оптики все происходящее на улице можно было наблюдать на стене, правда, вверх ногами.

7 января 1839 года во Франции на заседании Парижской академии наук секретарь Франсуа Арго сделал небольшой доклад о «совершенном способе закрепления светового изображения в камере-обскуре, изобретенном художником Л. Дагерром». Этот день принято считать днем изобретения фотографии.





На этой фотографии представлен портрет Дороти Дрэпер. Это был первый женский портрет в США, а Дороти стала первой женщиной в мире, сфотографированной с открытыми глазами. Ее брат Джон Дрэпер создал собственную фотокамеру и сделал портрет своей сестры с 65-секундной выдержкой. Для эффекта контраста лицо модели покрыли...толстым слоем муки!



Стереоскопия

Стереоскопия, стереоскопические изображения или 3-D (трехмерные) изображения - это любая техника способная записывать трехмерную визуальную информацию или создавать иллюзию глубины в изображении. Иллюзия глубины в фотографии создается путём просмотра каждым глазом немного отличающихся друг от друга изображений.



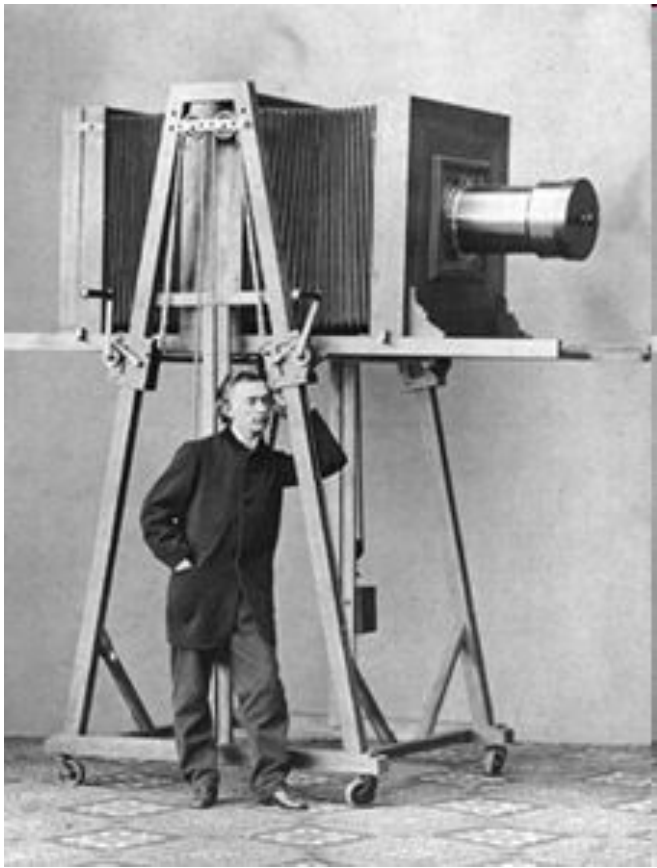
Самая старая из сохранившихся цветных фотографий датируется 1872 годом. Она была сделана французским фотографом Луи Дюком дю Ороном. На фотографии изображен пейзаж юга Франции.



В 1880 году ученый Этьен Жюль Марэ решил выяснить механизм птичьего полета и изобрел специальное фоторужье, в котором использовалась специальная вращающаяся линза, позволявшая делать до 12 последовательных снимков в секунду!



Вы удивитесь, но эта невзрачная фотография - самый дорогой снимок в мире. В феврале 2006 года изображение Лонг-Айленда, сделанное в 1904 году в Нью-Йорке, было продано за 2,9 миллиона долларов!



ПЕРВЫЕ "ДВИЖУЩИЕСЯ КАРТИНЫ"

Самые ранние попытки записать движение относятся к XV-VIII тысячелетиям до н. э. В пещере Альтамира в провинции Сантандер (Северная Испания) в 70х гг. XIX в. были обнаружены рисунки первобытного человека - множество изображений животных. Среди них есть два диких кабана, первый - у входа, другой - в глубине. У одного из них интересно передано движение: кроме четырёх ног художник пририсовал кабану ещё две, изображённые менее отчётливо. Другие части тела животного не удвоены, -значит, первобытный художник изобразил восемь ног сознательно: он не исправлял рисунок, а пытался "записать" бег кабана.





Создать "движущиеся картины" можно и самому, без сложной техники. Стоит лишь погасить в комнате верхний свет, оставив гореть настольную лампу, сложить определённым образом руки - и на стене появятся чёрт, волк, щёлкающий челюстями, или ещё какая-нибудь столь же завлекательная фигура.



Праксиноскоп.



изобретатель Томас Эдисон хотел "заставить" зрителей просматривать "записи" через окуляр. Разработанный Эдисоном аппарат - кинетоскоп выглядел как большой ящик с "глазком"; внутри ящика двигалась плёнка. Зритель, заплатив двадцать пять центов, припадал к "глазку" и полминуты наслаждался "движущимися картинками". патент на кинетоскоп 31 июля 1891 Г.,

В рождественские дни, а точнее, 28 декабря 1895 г. у входа в "Гранка фе", что на бульваре Капуцинок, появилась афиша, приглашавшая посетить представление "Кинематографа Люмьер". Люмьер - фамилия изобретателей кино, братьев Луи Жана (1864-1948) и Огюста (1862 - 1954).



принцип был открыт до изобретения кино. Он основан на особом свойстве человеческого зрения. Попробуйте обжечь в костре палку, так чтобы на конце образовался светящийся уголёк, а затем стремительно вращайте её. Будут видны не отдельные яркие точки, а цельный, непрерывный круг. Так получается потому, что отражения, попав на сетчатку глаза, не исчезают сразу, но задерживаются на мельчайшие доли секунды.



Стробоскоп

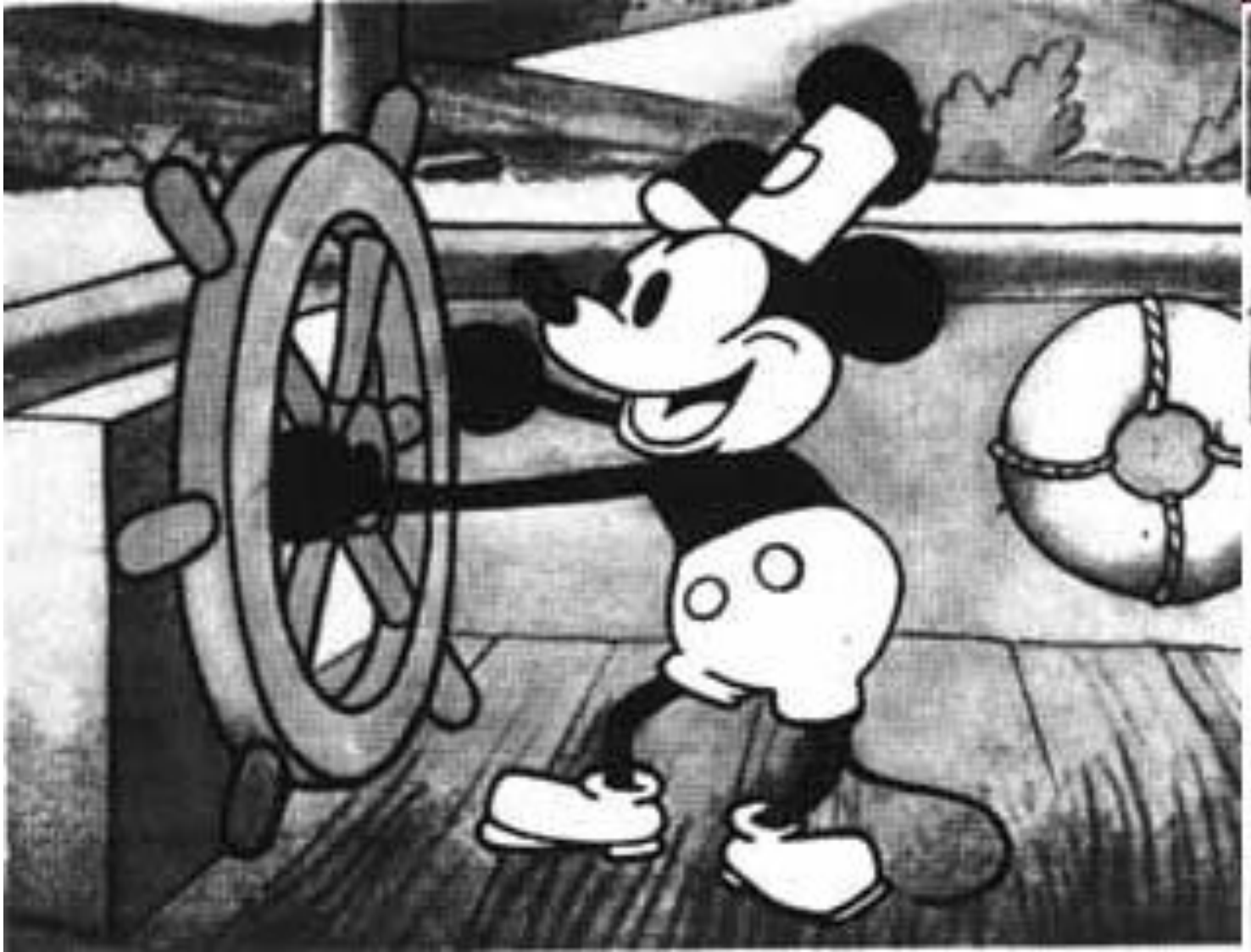


Зоетроп.

АНИМАЦИЯ,

технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения.

В 1906, после изобретения кинокамеры, Дж.С.Блэктон сделал первый в США мультипликационный фильм *Юмористические фазы смешных мордочек*, где был применен принцип «один кадр – один рисунок». В 1911 под его руководством мультипликатор Уинзор Мак-Кей создал фильм *Маленький Немо* по газетному комиксу.



Молодой мультипликатор из Лос-Анджелеса У.Дисней поставил первый мультфильм с синхронным звуком *Пароход Вилли* (1928). Это одновременно был и первый мультфильм о Микки Маусе.

Само слово "мультфильм" стало настолько привычным, что многие и не задумываются над его смыслом. Действительно, почему эти фильмы можно назвать и мультипликационными, и анимационными? Слово мультипликация означает "умножение", а анимация - "одушевление". Чтобы создать иллюзию движения, на плёнку снимают множество рисунков или различных фаз движения куклы. Если взять в руки такую плёнку, то вид но, что в каждом кадре неподвижный рисованный или объёмный персонаж чуточку изменяет своё положение по отношению к предыдущему кадрику.

Анимация старше кинематографа: датой её рождения принято считать 1892 г., когда появился оптический театр французского изобретателя и художника Эмиля Рейно



Большинство историков кино считают, что первый рисованный графический фильм сделал в 1908 г. Эмиль Коль (настоящая фамилия Курте, 1857-1938). Его произведение называлось "Фантасмагория".



Первым кукольным фильмом считается "Прекрасная Люканида, или Кровавая война рогачей и уса чей" (1912 г.) художника, оператора и режиссёра русского дореволюционного кино Владислава Александровича Старевича (1882-1965). Действующими лицами в этом фильме были жуки. Безукоризненно сделанные, они двигались столь естественно, что многие долго верили, будто автор сумел выдрессировать настоящих насекомых.

КОМПЬЮТЕР ПРИШЁЛ В АНИМАЦИЮ.

Настоящую революцию в производстве мультфильмов произвёл компьютер. Поначалу художники аниматоры восприняли компьютерные технологии только как избавление от тяжёлой и скучной механической работы. Теперь не нужно было создавать колоссальное количество рисунков, почти в точности повторяющих друг друга. Однако постепенно компьютер стал чуть ли не равным человеку участником творчества. Технологии 90х гг. дают мультипликатору возможность разворачивать изображение в любом ракурсе, заставляя героев двигаться по экрану почти как настоящих людей; создавать трёхмерный мир вместо плоскостного.