

План

- 1) Обґрунтування теми і мета проекту.
- 2) Історична довідка.
- 3) Моделі-аналогі.
- 4) Ескізний проект.
- 5) Програмний продукт.
- 6) Реклама проекту.
- 7) Самооцінка проекту.
- 8) Використані матеріали.

Мета

Метою проекту є комірне зображення одного робочого дня кожної людини.

Робочим днем вважається день, який людина провела на роботі, виконуючи покладені на нього обов'язки під час робочого графіка або трудового розпорядку. Поняття робочого дня може використовуватися в якості тимчасових рамок, протягом яких людина повинна не повинен відлучатися з робочого місця.

Комп'ютерна анімація - це вид мультиплікації, створений за допомогою комп'ютера. На відміну від іншого терміну "графіка CGI", який відноситься як до статичних, так і динамічних зображень, комп'ютерна анімація має на увазі тільки динамічні. Зараз вона отримала великий попит на використання як в сфері розваг, так і в виробничій, науковій та діловій сфері. Вона є похідною від комп'ютерної графіки, анімація успадковує ті самі способи створення зображень.

Історична довідка

Першим кроком в технології візуальних ефектів була винайдена в 1961 році Айвеном Сазерлендом система *Sketchpad*, яка почала еру комп'ютерної графіки. У цій системі за допомогою світлового пера користувачі могли створювати малюнки безпосередньо на екрані монітора. У 1967 році Сазерленд разом з Девідом Евансом розпочали роботу по створенню навчального курсу комп'ютерної графіки. В університеті штату Юта (США), де були засновані такі дослідження, в цей час працювали: Джим Кларк – засновник компанії *Silicon Graphics Inc.*, Едвін Катмелл - один з піонерів в області створення фільмів за допомогою комп'ютера, Джон Уорнок - засновник компанії *Adobe Systems* і розробник таких відомих продуктів, як *Photoshop* і *PostScript*. Спочатку об'ємне зображення об'єктів формували на основі набору геометричних фігур (найчастіше трикутників). При цьому геометричні фігури мали однотонну заливку, а об'єкти переднього плану закривали ті, які розміщені на задньому плані.

Моделі-аналоги

1) *Synfig Studio* - це інструмент для створення 2D анімації, який здатний працювати як з векторною, так і з растровою графікою, і який дозволить створювати анімацію швидше і споживає менше ресурсів.

2) *Stickman* - це додаток, за допомогою якого ви зможете створювати 2D анімацію. Воно відрізняється від інших подібних додатків, і його не так важко використовувати. Навіть якщо ви новачок, ви все одно зможете розібратися і створити свою анімацію за кілька хвилин.

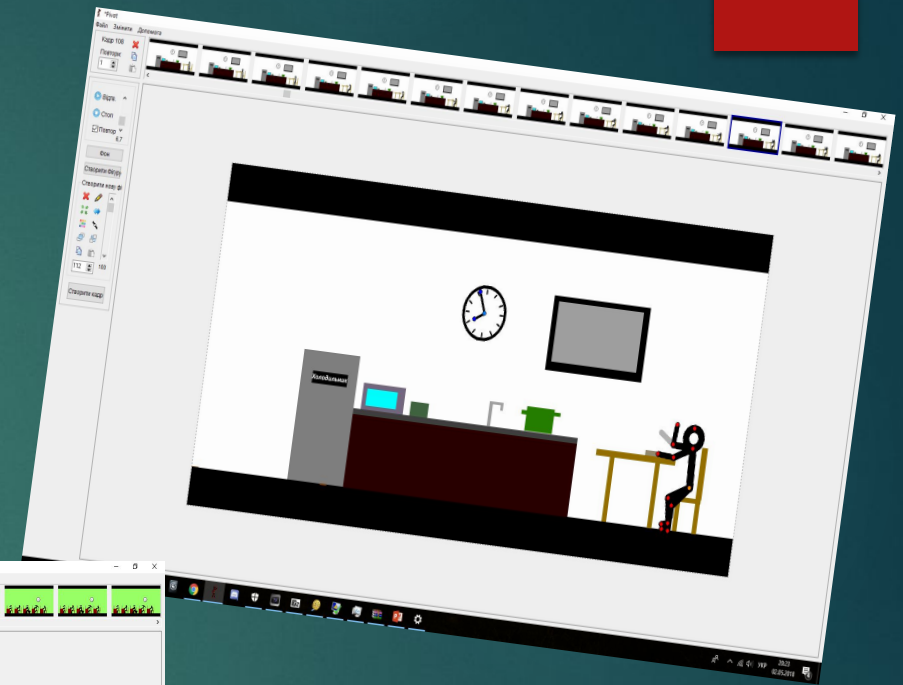
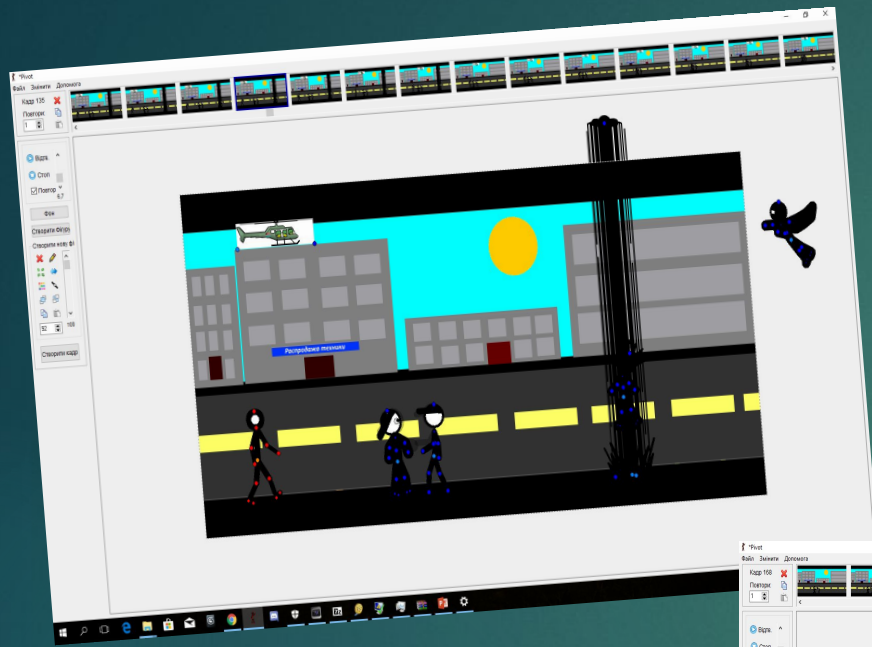


Stickman



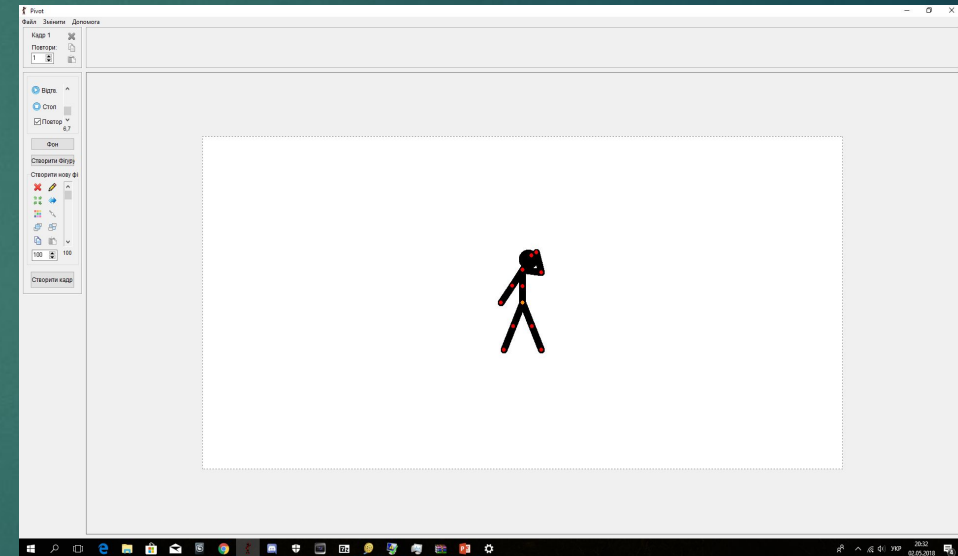
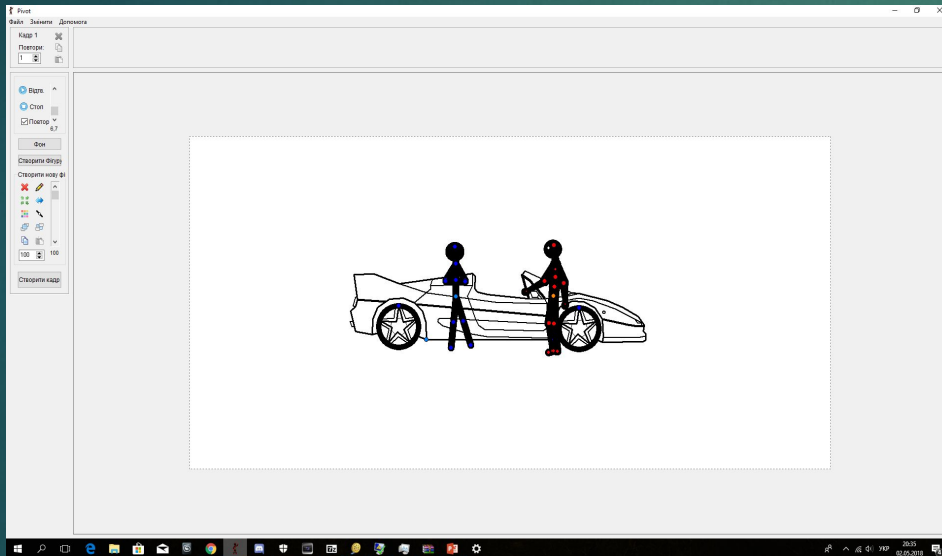
Synfig Studio

Ескізи проекту



Програмний продукт

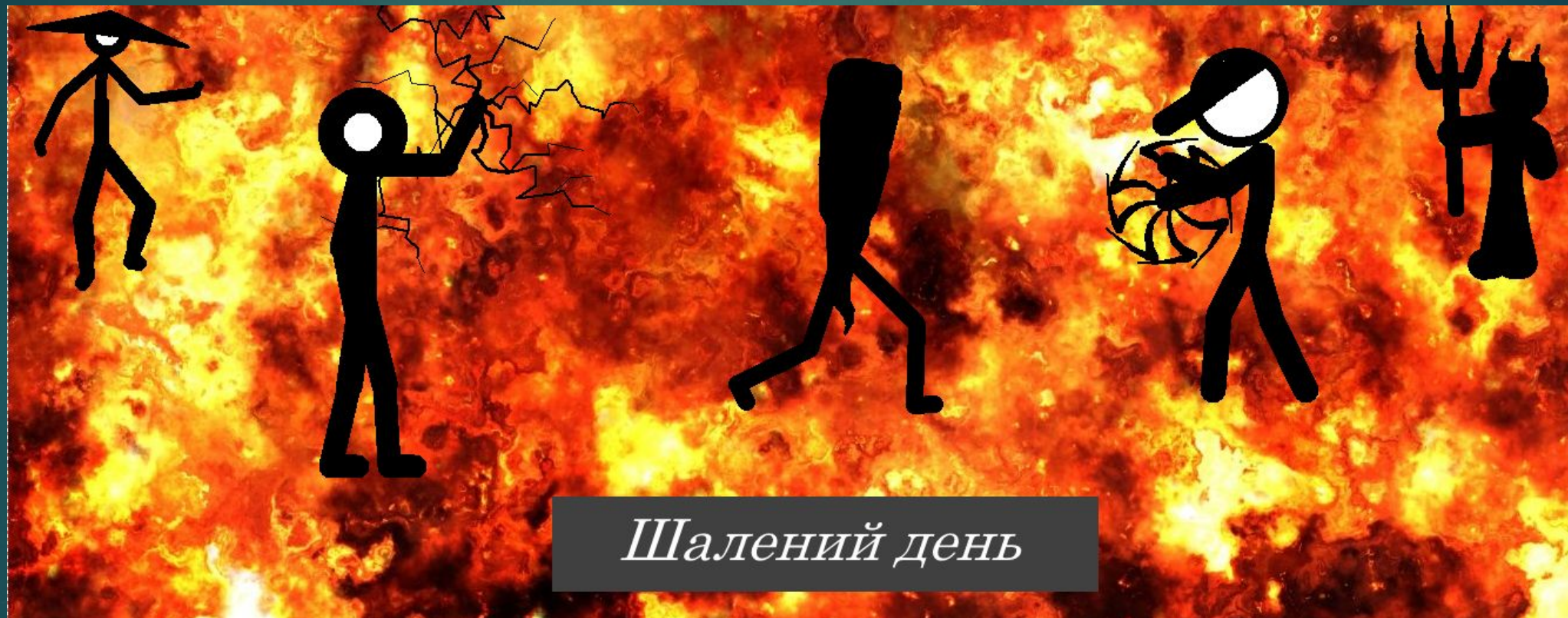
Pivot Stickfigure Animator - це програма, яка дозволяє створювати прості анімації паличкамими, навіть якщо ви не нічого не тямите у флеш-анімаціях.



Інтерфейс програми

Реклама

Запрошуємо вас до перегляду короткометражного мультфільму «Шалений день».



Використані матеріали

- 1) *Pivot Animator.*
- 2) *Soni Vegas Pro 10.*
- 3) *Adobe Photoshop.*