

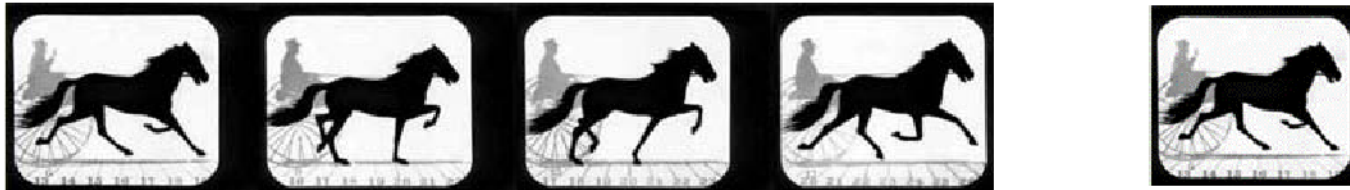
# Κινούμενη Εικόνα



# Animation

## Τι είναι το Animation

- Μια ακολουθία από εικόνες (images) που δημιουργούν την ψευδαίσθηση (illusion) της κίνησης όταν εμφανίζονται-παίζονται στην σειρά (in succession).
- Computer animation είναι η διαδικασία που χρησιμοποιείται για την παραγωγή κινούμενων εικόνων με τη χρήση γραφικών Η/Υ.



# ANIMATION

Είναι η επαναλαμβανόμενα συνεχόμενη ταχεία προβολή σειρών από εικόνες--σκίτσα ή φωτογραφίες αντικειμένων, στιγμιότυπα αντικειμένων--οι οποίες εναλλάσσονται με ταχύτητα δίνοντας στο θεατή την ψευδαίσθηση ότι τα αντικείμενα της εικόνας κινούνται. Αυτή η οπτική οφθαλμαπάτη-ψευδαίσθηση που συμβαίνει οφείλεται στην ιδιότητα που έχει ο ανθρώπινος εγκέφαλος να διατηρεί "ζωντανή" στη μνήμη του για 1/12 του δευτερολέπτου καθετί που οπτικά αντιλαμβάνεται διατηρώντας έτσι την αίσθηση της συνέχειας και της εξέλιξης των όσων βλέπει. Το φαινόμενο αυτό ονομάζεται ή μετείκασμα και αποτελεί τη βάση του κινηματογράφου ιδίως στις ταινίες κινουμένων σχεδίων.



# ΚΑΠΟΙΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΑΠΛΟ ANIMATION

- Στις περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων του 20ού αιώνα η τεχνική απόδοσης της κίνησης ήταν η εξής: κάθε ξεχωριστό πλαίσιο μιας ταινίας, αποτελείται από μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο, που σχεδιάζεται πρώτα σε ένα χαρτί και κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο, κάθε σχέδιο αποτελεί την συνέχεια του του την πίσω πλευρά του σχεδίου
- . Οι ολοκληρωμένες διαφάνειες των χαρακτήρων φωτογραφίζονται μία προς μία σε φιλμ κινούμενης εικόνας με μια ραμφοειδή κάμερα, μπροστά από ένα ζωγραφισμένο φόντο. Σήμερα βέβαια, στον 21 αιώνα, η μέθοδος αυτή είναι εξαιρετικά ξεπερασμένη και οι περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων έχουν περάσει στην εποχή της τεχνολογικής εξέλιξης του 3D Animation..



# EIKONES ANIMATION



# 3D ANIMATION.!



Σε υλοποιήσεις σε χώρους τριών διαστάσεων λαμβάνεται υπόψη η τρίτη διάσταση του βάθους πεδίου, δηλαδή η παράμετρος της μετατόπισης στο χώρο, σε αντίθεση με τα 2D μοντέλα όπου λαμβάνονται υπόψη μόνο οι παράμετροι του χρόνου και της μετατόπισης στο επίπεδο. Προκειμένου να παραχθούν τρισδιάστατα ρεαλιστικά εικονικά περιβάλλοντα απαραίτητος είναι ο σχεδιασμός μοντέλων. Τα τρισδιάστατα μοντέλα πρέπει να δημιουργηθούν και να τοποθετηθούν μέσα σε κάποιο σκηνικό συμπληρώνοντας όλες τις λεπτομέρειες όπως ο ρουχισμός των ηρώων και η φωνή τους, η μουσική υπόκρουση, η θέση της κάμερας, τα ειδικά εφέ.

# ΕΙΚΟΝΕΣ ANIMATION 3D ANIMATION ΑΠΛΟ.!!



# ΚΑΤΟΙΣΙΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ 3D ANIMATION

- Το τελικό αποτέλεσμα είναι σε μία πλατφόρμα τρισδιάστατη με εικόνες με βάθος, φως, σκίαση και πολλαπλή προοπτική. Με τη βοήθεια διαφόρων λογισμικών στην αγορά για τη δημιουργία τρισδιάστατων εικόνων, που κυμαίνονται από τα φτηνότερα ως τα πιο επαγγελματικά, ο δημιουργός έχει το πλεονέκτημα ότι με 3D Animation μπορεί να κάνει ευκολότερα τις αλλαγές που χρειάζονται, να χρησιμοποιήσει μία μεγάλη γκάμα οπτικής τεχνοτροπίας και βεβαίως να περιορίσει τις εργατοώρες.
- Ενώ στα κινούμενα σχέδια η "ζωγραφιά" ή η κίνηση γίνεται σε επίπεδη επιφάνεια με οριζόντιες και κάθετες γραμμές, στα τρισδιάστατα το εικονικό περιβάλλον ελέγχεται από τον υπολογιστή και τον προγραμματιστή.



# EIKONES 3D ANIMATION

- EIKONES !!



# MANGA



# Manga (μάνγκα) ( 漫画 )

Στα Ιαπωνικά σημαίνει "γελοιογραφίες". Εκτός Ιαπωνίας, ο όρος αναφέρεται συνήθως στα ιαπωνικά κόμικς.

Τα Manga αναπτύχθηκαν από την ανάμειξη ουκίγιο -ε και δυτικής τεχνοτροπίας ζωγραφικής, και έφτασαν στη σημερινή τους μορφή λίγο μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

# Manga (μάνγκα) ( 漫画 )





# Manga (μάνγκα) (漫画)

- Σε κατά λέξη μετάφραση μάνγκα σημαίνει "τυχαίες (ή παράξενες) εικόνες". Η λέξη μπήκε σε κοινή χρήση μετά τη δημοσίευση του Hokusai Manga (Χοκουσάι Μάνγκα) (北斎漫画) τον 19ο αιώνα. Αυτό περιείχε ταξινομημένα σχέδια του καλλιτέχνη Hokusai της τεχνοτροπίας ukiyo-e (Ουκίγιο-ε) (浮世絵).
- Παρόλα αυτά, τα gi-ga (γκι-γκα) (κατά λέξη μετάφραση: "αστείες εικόνες") που ζωγραφίζονταν τον 12ο αιώνα από διάφορους καλλιτέχνες, περιέχουν πολλές ιδιότητες των μάνγκα όπως είναι η έμφαση στην ιστορία και οι απλές, καλλιτεχνικές γραμμές.

# *Manga* (μάνγκα) (漫画)



# Manga (μάνγκα) (漫画)

- Κατά τη διάρκεια του 20ού αιώνα, ο όρος μάνγκα αναφερόταν στα κόμικς, παρόλο που στη Ιαπωνία αυτή η λέξη χρησιμοποιείται για να περιγράψει παιδικά κινούμενα σχέδια. Η αντίστοιχη αγγλική λέξη (comic) είναι ο περισσότερο χρησιμοποιούμενος όρος. Δύσκολα μπορεί να θεωρηθούν ισοδύναμα με τα αμερικανικά κόμικς, αφού τα μάνγκα είναι πολύ σημαντικότερο μέρος της ιαπωνικής κουλτούρας από ότι τα κόμικς για την αμερικανική.

# Manga (μάνγκα) ( 漫画 )

- Κάποια μάνγκα που παράγονται στην Ιαπωνία διασκευάζονται σε anime, όταν το εμπορικό ενδιαφέρον έχει ήδη διασφαλιστεί. Συχνά, κάποια στοιχεία τροποποιούνται έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι ελκυστικό σε μεγαλύτερο κοινό ή για να ικανοποιεί διάφορους κανονισμούς.



# *Manga* (μάνγκα) ( 漫画 )

