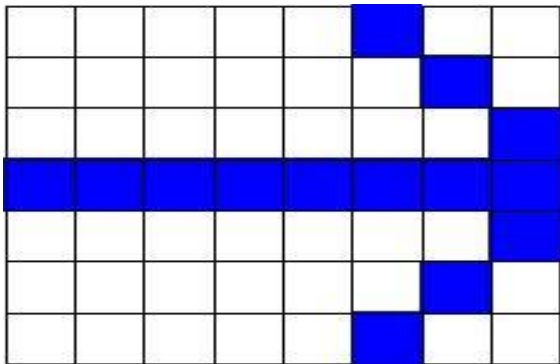
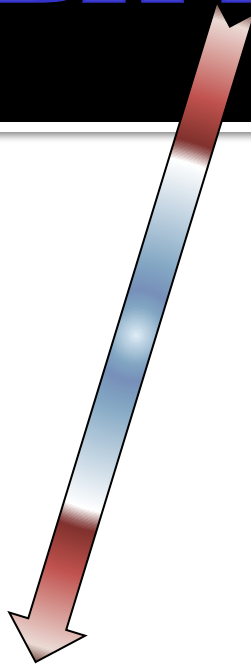
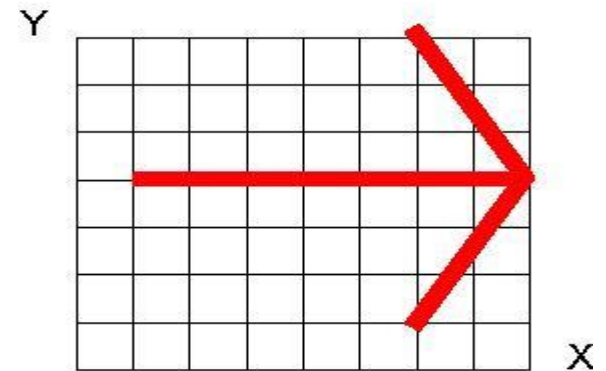
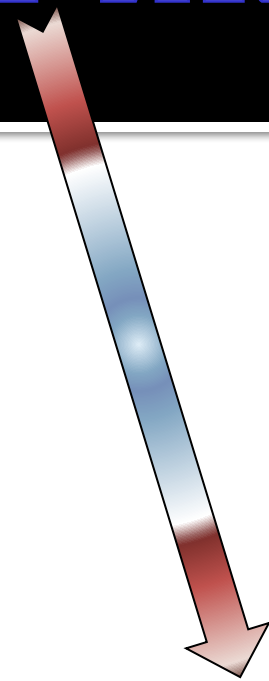


Растровая и векторная анимация

ДВА ВИДА ГРАФИКИ



РАСТРОВАЯ



ВЕКТОРНАЯ

При работе с растровыми изображениями и векторными рисунками широко используется анимация.

А Н И М А Ц И Я – это создание иллюзии движения объектов на экране монитора.

КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ использует быструю смену кадров, которую глаз человека воспринимает как непрерывное движение. Чем большее количество кадров меняется за одну секунду, тем более полная иллюзия движения возникает у человека. Так делается и в кино. Здесь в секунду сменяется 24 кадра.

Анимационные картинки

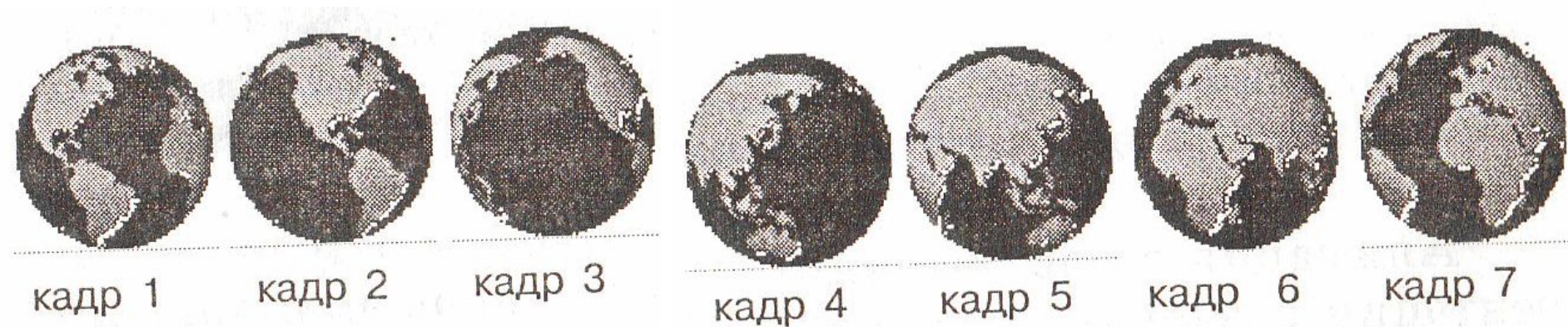


GIF - АНИМАЦИЯ

GIF – АНИМАЦИЯ БАЗИРУЕТСЯ НА ИСПОЛЬЗОВАНИИ РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ И ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАСТРОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ (КАДРОВ), КОТОРЫЕ ХРАНЯТСЯ В ОДНОМ РАСТРОВОМ ГРАФИЧЕСКОМ ФАЙЛЕ В ФОРМАТЕ GIF

НАПРИМЕР, для получения анимации, демонстрирующей вращение ЗЕМЛИ, необходимо:

1. В растровом графическом редакторе создать последовательность растровых изображений фаз ее вращения;
2. В **GIF** – аниматоре собрать из этих изображений анимацию.



**ТАК ВЫГЛЯДИТ АНИМАЦИЯ,
ДЕМОНСТРИРУЮЩАЯ ВРАЩЕНИЕ ЗЕМЛИ
ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ.**

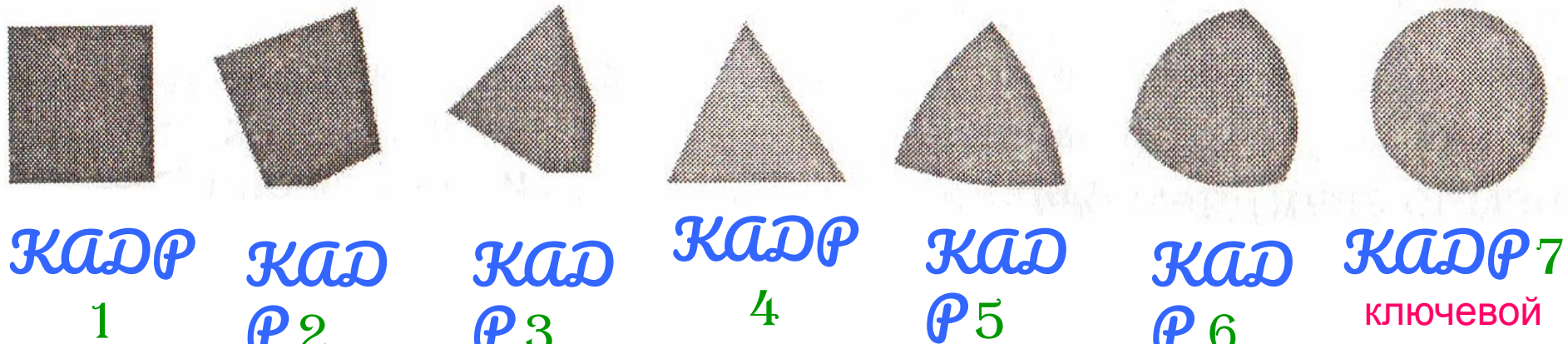


В ПРОЦЕССЕ ПРОСМОТРА ТАКОГО GIF – ФАЙЛА РАСТРОВЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ПОЯВЛЯЮТСЯ НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА, ЧТО И СОЗДАЕТ ИЛЛЮЗИЮ ДВИЖЕНИЯ. ПРИ СОЗДАНИИ GIF – АНИМАЦИИ МОЖНО ЗАДАТЬ ВЕЛИЧИНУ ЗАДЕРЖКИ ПОЯВЛЕНИЯ КАЖДОГО КАДРА, ЧЕМ ОНА МЕНЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ КАЧЕСТВО АНИМАЦИИ. КРОМЕ ТОГО, МОЖНО УСТАНОВИТЬ КОЛИЧЕСТВО ПОВТОРЕНИЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ КАДРОВ, ХРАНЯЩИХСЯ В GIF – ФАЙЛЕ. БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО КАДРОВ ВЕДЕТ К ЛУЧШЕМУ КАЧЕСТВУ АНИМАЦИИ, НО ПРИ ЭТОМ УВЕЛИЧИВАЕТ РАЗМЕР GIF – ФАЙЛА.

ДЛЯ СОЗДАНИЯ GIF – АНИМАЦИИ СУЩЕСТВУЮТ СПЕЦИАЛЬНЫЕ РЕДАКТОРЫ ПОД НАЗВАНИЕМ GIF - АНИМАТОРЫ

НАПРИМЕР, для создания анимации, демонстрирующей преобразование синего квадрата сначала в зеленый треугольник, а затем в красный круг, достаточно:

- 1. в ключевых кадрах (первом, четвертом и седьмом) нарисовать
- вышеперечисленные объекты;
- 2. Задать тип анимационного перехода между ними.



В ПРОЦЕССЕ ПРОСМОТРА FLASH – АНИМАЦИИ ВЕКТОРНЫЕ КАДРЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ПОЯВЛЯЮТСЯ НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА, ЧТО И СОЗДАЕТ ИЛЛЮЗИЮ ДВИЖЕНИЯ. ПРИ СОЗДАНИИ FLASH – АНИМАЦИИ МОЖНО ЗАДАТЬ КОЛИЧЕСТВО КАДРОВ В СЕКУНДУ, ЧЕМ ОНО БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ КАЧЕСТВО АНИМАЦИИ.

ДЛЯ РАЗРАБОТКИ FLASH – АНИМАЦИИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ FLASH – РЕДАКТОРЫ, НАПРИМЕР, MACROMEDIA FLASH, КОТОРЫЕ СОХРАНЯЮТ АНИМАЦИОННЫЕ ФАЙЛЫ В ФОРМАТЕ FLA