

動。畫

Animation



動畫的歷史

動畫的歷史很長，
從人類有文明開始，
便透過各種形式圖樣來紀錄，
這也說明著人類對肢體與時間的慾望與概念。



動畫的歷史

- 早期的動畫是由人們慢慢一張一張用手畫出來的。
- 當時的動畫是非常費工夫跟時間，使我們能看到在跑的人物、動物。
- 真正使畫像生動起來的的點睛功夫，是由西方一步步發展而來，是西方發展動畫的起源。



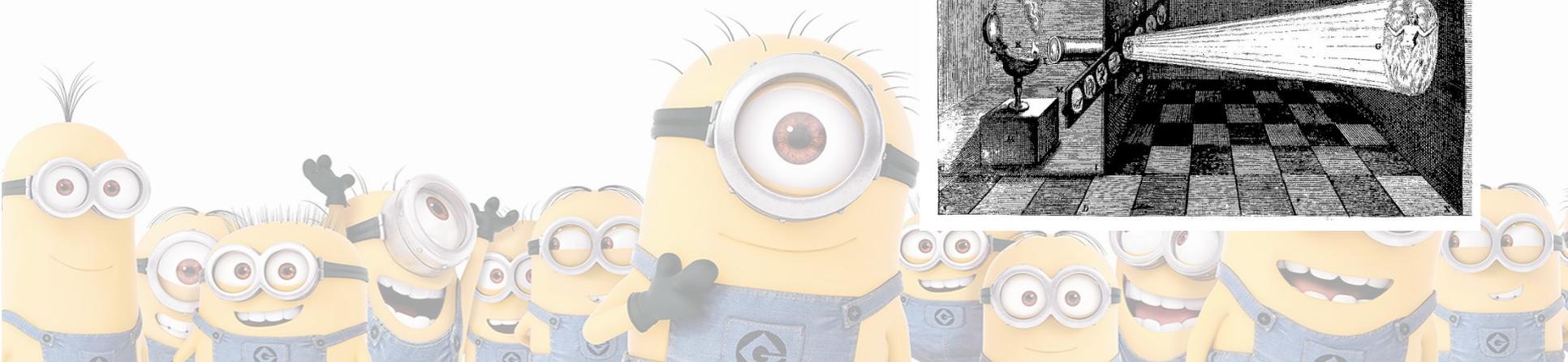
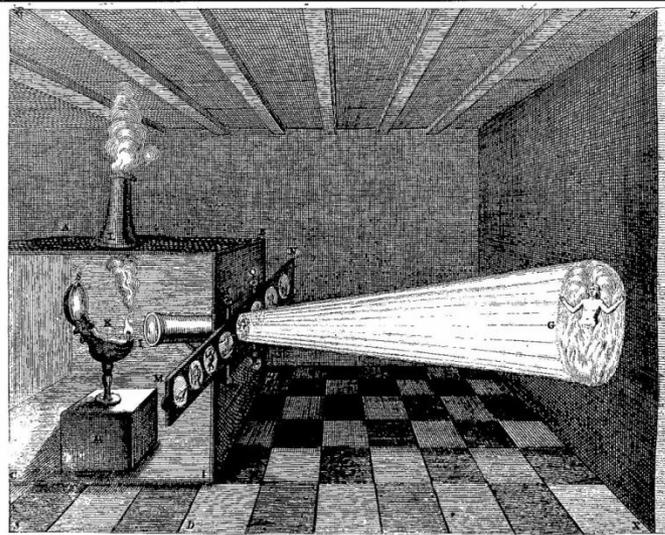
動畫的起源

- 動畫的故事動畫的歷史很長，其起源大概要追溯至兩萬五千年前石器時代的洞穴壁畫，在這些壁畫當中，同時也顯示出人類藉圖畫表現動作的慾望。



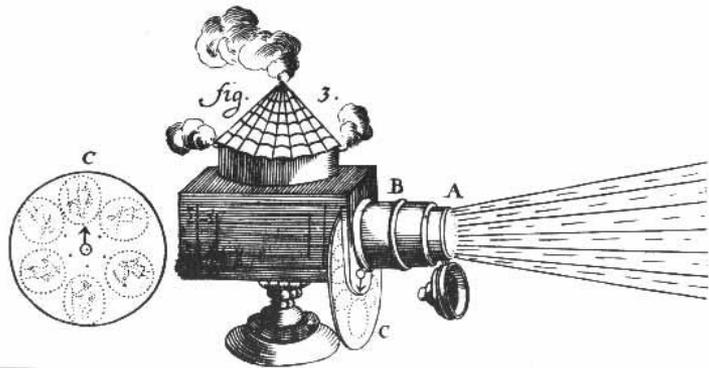
動畫的起源

- 說起近代動畫的先驅者，不得不首先提到17世紀的耶穌會教士阿塔納斯·珂雪 (Athanasius kircher) 。
- 魔術幻燈
(The Magic Lantern)

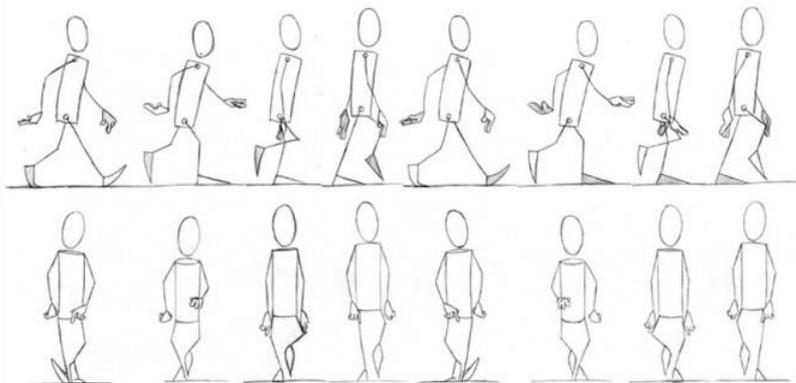


動畫的起源

- 17 世紀末，由約那思·桑（Johannes Zahn）擴大裝置，把許多玻璃化片放在旋轉盤上，出現牆上的一種運動幻覺。



動畫的起源



- 18 世紀末，魔術幻燈在法國風行起來，因為燈光的關係，影子可以互融。
- 19 世紀，魔術幻燈在歐美大受歡迎，這一種說故事的方式，強調娛樂性，因而被冠上如「活動畫景」、「透視畫」、印象強烈的巨畫等等。



動畫的定義

- 動畫定義是由諾曼·麥克拉倫(Norman McLaren)所提出。



- 他是加拿大著名動畫導演。被譽為「加拿大動畫教父」，對後世的動畫創作觀念及混合媒體實驗影響深遠。



動畫的定義

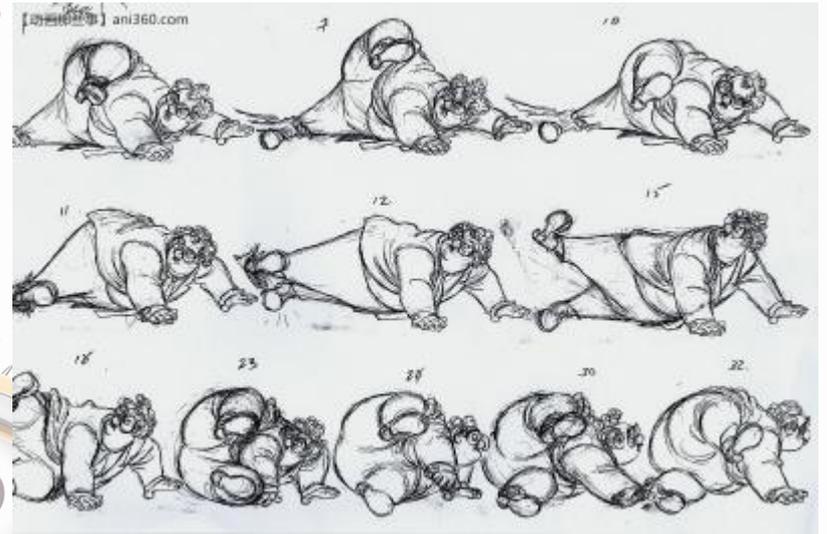
- 麥克拉倫指出：

「動畫這門藝術指的並不是會動的畫，而是被描繪出來的動作的藝術；每格畫面彼此之間所產生的效果，比起每格畫面本身的效果要更為重要；因此動畫是針對暗藏於畫面之間的空隙加以操控的藝術。」就是**動畫依賴的視覺暫留現象**。



動畫的定義

- 統整來說，動畫就是以逐格拍攝，用足夠的速度按順序放映時，會展現流暢的動態影像，並創造現實的假象、動作的模擬，不論是使用哪種媒介。
- 因為眼睛能夠長時間的保持圖像，以允許大腦用連續的幀連接起來，視覺上讓人有達到“動”的感覺。



動畫的種類與技法

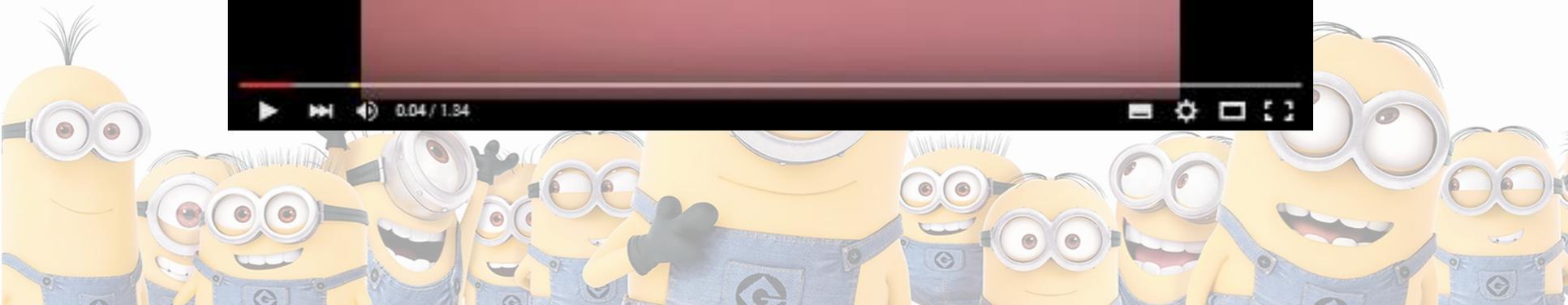
動畫的種類與技法繁多，常見的有：

- 手繪 (hand drawn) 平面動畫
- 剪裁 (Cutouts) 動畫
- 立體 (Object) 動畫
- 實驗 (Experimental) 動畫
- 電腦 (Computerized) 動畫



逐格動畫的歷史

- The Story About Stop-Motion (逐格動畫的故事)



逐格動畫製作

- Inkscape軟體運用
- GIF圖檔製作



逐格動畫製作~Inkscape軟體運用(實作)

- 軟體工具介紹
- 貝茲線的使用
- 大頭照裁剪(事先拍攝)
- 腳本腳色設定
- 網頁素材搜尋及運用



逐格動畫製作~GIF圖檔製作(實作)

- GIFmaker軟體介紹
- 將腳本內容繪製成的逐格畫面，運用GIFmaker製作成GIF圖檔
- 將腳本分段內容GIF圖檔製作完成



逐格動畫製作~Powerpoint軟體運用(實作)

- 將每一分段的GIF圖檔，按照設計好的腳本順序置入Powerpoint檔案中
- 選擇適當的配樂
- 將Powerpoint檔案輸出另存為影像檔
- 影片完成

