Създаване и Обработка на Видео и Анимации

Създаване на компютърни анимационни продукти.
Двумерна (2D) и тримерна (3D) комп. анимация.

Фото-реалистична и Не фото-реалистична анимация.

доц. д-р Александър Пенев

Компютърна Анимация

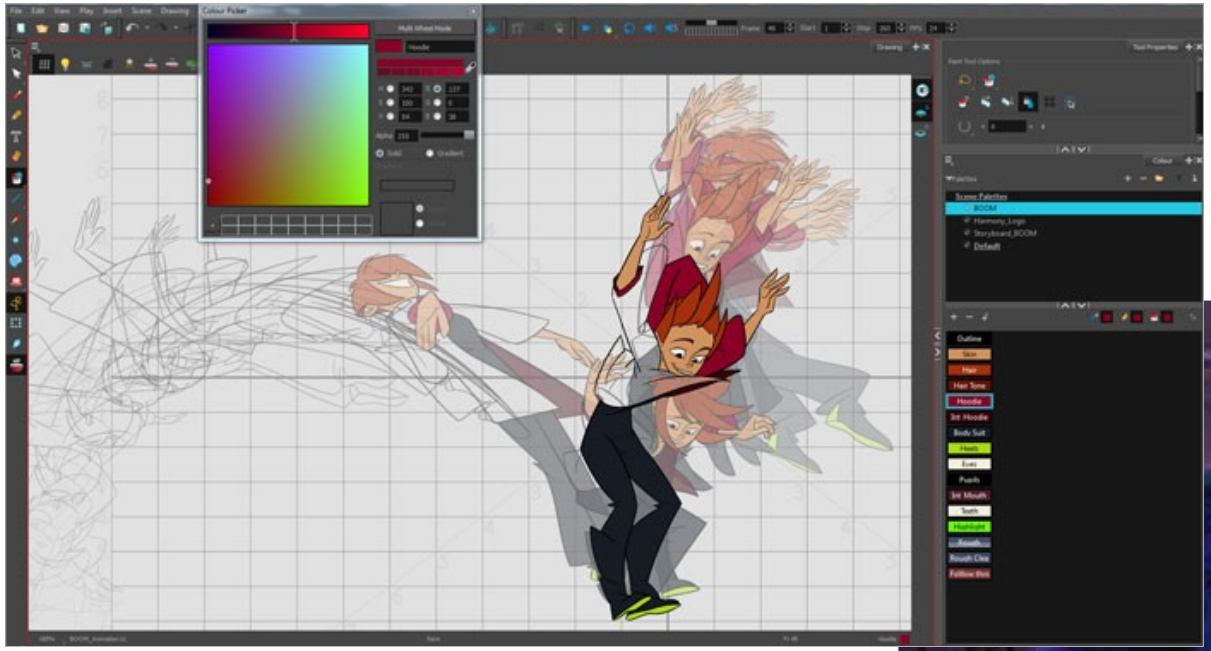
(2D и 3D)

Компютърна Анимация

Компютърна Анимация се нарича създаването на анимационни продукти (както и самите продукти) с помощта на компютърни системи

(хардуер и софтуер).

Основни Видове



2D Анимация

3D Анимация

2D Компютърна Анимация

При създаването на
двумерна (2D) компютърна анимация
обикновено се повтарят процесите и техниките на традиционната анимация,
но със средствата на компютърните системи и специализирания софтуер.

3D Компютърна Анимация

При създаването на
тримерна (3D) компютърна анимация
се моделират (изграждат) виртуални тримерни сцени (и актьори),
които се визуализират.

Използват се симулации на светлина, гравитация, физически коректни движения и други, които подпомагат лесното постигане на реалистична анимация.

Реалистична и Фото-реалистична Анимация

Шрек

Аватар

НЕ Фото-реалистична Анимация

Използва се „NPR“ Rendering на тримерни сцени с използването на специални shader-и, които са проектирани така, че да се постигне ефект на рисувани на ръка изображения.

Original plausible render

Custom Toon Hatching Shader
with outlines off geometry

Custom Toon Hatching Shader
with outlines off geometry
adding colors

Custom Toon Hatching Shader
Custom Painterly Shader

Outlines layered back

LollipopShaders

Въпроси?

apenev@uni-plovdiv.bg