

ПОНЯТИЕ АНИМАЦИИ И ЕЕ ВИДЫ

Багбекова Лайло Кадирбергеновна

ТГПУ им. Низами, PhD

Джуманиязова Малика Кодировна

Магистр 2 курса Бухарского инновационного университета

Первая информация обмен из эпохи люди другой действия, общение в изображениях отражение продолжать пытающийся пришел и этот процесс до настоящего времени нон-стоп продолжать делает. Сегодняшний в день изображений движение простой и сложный в мультфильмах, видеороликах и рекламе баннеры на веб-страницах даже смотрите также на картинках может. Из этих все они точно анимация слово отражение делает.

Анимация Французская анимация - анимация от слова полученный в Европе умножение, то есть фильм искусство тип концепция значит. В этом месте анимация к концепции определение мы даем

Анимация – который из время в интервале объект цвет, размер, оригинал статус или формы изменять процесс. Также анимация процесс этот персонала в последовательности демонстрация сделано.

Анимация в шоу персонала нон- стоп движение наблюдение может. В этом очень короткий возможность в течение объект отображается, затем исчезает и его вместо новый появляться будет. В этом порядке анимация процесс сделанный увеличивается.

Анимация создавать технологии три анимация тип, анимация метод, анимация стиль такой как элементов состоит из:

- 1) анимация тип - анимация демонстрация достигать метод или форма считалось с этим нарисованный образы, куклы и другие подобные. Просмотры принести возможно;
- 2) анимация метод - анимация быть созданным технический особенности, персонал согласно анимация, программируемая анимация и другие пример будет;
- 3) анимация стиль - в анимации использовал художественный стили т.е. реальность, мультфильм и другие;

Время переход, современный информация технологий разработка, компьютер программы улучшение как результат анимация технологии компьютер предпринимать загружен и таким образом компьютер анимация концепция появляться это случилось.

Компьютер анимация означает компьютер с использованием анимация
Создавать понятно.

Компьютер анимация в создании точно растр и вектор из графика
использовать может. В этом случае это обычно мобильный телефон.
объектов начать пить и финальный позиции рисунок взят, другой все
средний обстоятельства пока компьютер к подсчет. Будет выпущен и
описано.

Компьютер анимация творения два метод есть будь первым персонал в
соответствии с анимация в котором, объект движения все этапы рисунок
Будет выпущен и второй рассчитанный анимация в этом и на веб-страницах
эффекты, а также реклама, обучение и развлечение кино в создании
используется.

В этом месте анимация типы о в отдельности остановка пойдём. В
древние времена появляться был большинство простой по внешнему виду
анимация подарок в день более другой другой в стилях в создании,
улучшении продолжать делает. В этом месте анимация классический
анимация, 2D вектор анимация, 3D компьютер анимация, анимационная
графика анимация, кукла анимация такой как типы причина наш проход
может.

Классический анимация иногда традиционный анимация этот
анимации старый из форм один считается, то действия последовательность.
Создавать для каждого рамка в отдельности нарисован и нарисованный
картинки последовательно друг друга после быстрый вращение что приводит
к иллюзии движения создается.

2D вектор анимация в типе вектор анимации. Создавать для
традиционный методы с почти один другой методов используется.
Единственная разница в том, что персонал согласно _ анимации
неоднократно рисунок вместо они есть из компонентов копировать взято,
новое персонал Создавать давать возможность дает.

3D компьютер анимация в типе объект. Создавать цифровой
соответственно сделанный увеличивается, то есть в этом 3D модель объекта
создано и он анимирован, то есть 3D- анимация урожай будет.

К анимационной графике круг анимация этот символы оживить
рассматривается в этом информация видео, обучение инструкции, товары
или продукт для реклама фильмы, телевидение повышение программы и
даже кино при создании заголовков, а также приложение может.

Кукольная анимация - традиционная камера с полученный фото оживить технологии анимация этот тип точно время Фото получить создание видео на основе понятно.

Песочная анимация - редко используется. В этом художник назад освещенный в зеркале пудра с картина рисует. Этот в технике большую часть времени особенный сито сделанный цветной песок, соль, уголь, металл и графит порошки, кофе и специи используется.

Информация технологий улучшение как результат. Для него круг современный направления компьютер графика и компьютер анимации появляться это случилось вот оно по очереди современный практичный программы работа выйти и развивать причина это случилось вот оно в свою очередь, не только на компьютере практичный задания в исполнении возможно, образование в своей сфере эффективный результаты показывая приближается. В том числе урок в процессе объект к настоящему около описание и движение студентов для класса был интерес увеличивает воображение просыпается. Это изучается тема в пределах знание глубокий освоить обеспечивает.

Литература:

1. Bagbekova Laylo Kadirbergenovna. (2023). Teaching computer graphics on the basis of modern methods as a pedagogical problem in the conditions of digital education. World Bulletin of Management and Law, 23, 52-55. Retrieved from <https://scholarexpress.net/index.php/wbml/article/view/2871>
2. Methodology for organizing the process of distance education and its teaching. (2023). E Conference World, 2, 160-164. <https://econferenceworld.org/index.php/ecw/article/view/42>
3. Djumaniyazova M. Animatsiya tushunchasi va uning turlari/"Zamonaviy informatikaning dolzarb muammolari: o'tmish tajribasi, istiqbollari" respublika miqyosidagi ilmiy-amaliy anjuman//2023-yil 30-may, Toshkent//107-109b.
4. Bagbekova Laylo Kadirbergenovna Distance education system as a modern method of training. (2023). E Conference World, 2, 97-102. <https://econferenceworld.org/index.php/ecw/article/view/32>
5. Place of self-education in the education system. (2023). E Conference World, 2, 138-142. <https://econferenceworld.org/index.php/ecw/article/view/38>
6. Kadirbergenovna, B. L. (2022). Use of ADDIE model components in the development of public open online course digital learning resources. Conference Zone, 48-51.
7. Bagbekova Laylo Kadirbergenovna. (2022). The role and importance of massive open online courses in increasing educational efficiency. Conference

Zone, 79–83. Retrieved from
<https://www.conferencezone.org/index.php/cz/article/view/450>

8. Bagbekova Laylo Kadirbergenovna. (2022). Use of addie model components in the development of public open online course digital learning resources. Conference Zone, 48–51. Retrieved from
<https://www.conferencezone.org/index.php/cz/article/view/511>

