



Τεχνολογικό  
Πανεπιστήμιο  
Κύπρου

Σχολή Καλών και  
Εφαρμοσμένων Τεχνών

**Πτυχιακή εργασία**

**Τεχνολογικές εξελίξεις που επηρέασαν την πορεία του  
animation: Από τον προ-κινηματογράφο ως την ψηφιακή  
εποχή.**

**Μαρία Γιασουμή**

**Λεμεσός, Απρίλιος 2019**



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

Τεχνολογικές εξελίξεις που επηρέασαν την πορεία του animation:  
Από τον προ-κινηματογράφο ως την ψηφιακή εποχή."

της

Μαρία Γιασουμή

Επιβλέπων Καθηγητής

κ. Νίκος Σύννος

Λεμεσός, Απρίλιος 2019

## **Πνευματικά δικαιώματα**

Copyright © Μαρία Γιασουμή, 2019

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τους γονείς μου και το σύντροφο μου για την αμέριστη στήριξη τους και τη φίλη μου Ολύδια για την στήριξη και την ανιδιοτελή βοήθεια που μου πρόσφερε κατά την περίοδο εγγραφής της πτυχιακής μου εργασίας. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κύριο Νίκο Σύννο για την καθοδήγηση και τις συμβουλές του.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο έργο αυτό ερευνήθηκαν οι τεχνικές παραγωγής των κινουμένων σχεδίων και πώς επηρεάζονται από την τεχνολογία. Στόχος του έργου είναι να εξετάσει ιστορικά την παραγωγή animation σε σχέση με τις τεχνικές animation αλλά κυρίως σε σχέση με την εξέλιξη της τεχνολογίας. Ξεκινώντας με την προσινεματική εποχή των οπτικών συσκευών του 19<sup>ου</sup> αιώνα και την επίσημη ανακάλυψη του κινηματογράφου το 1895, στο cel animation τη δεκαετία του 30-40. Προχωρώντας εξετάστηκε η δεκαετία του 50 και η τηλεόραση και η μαζική παραγωγή επεισοδίων. Συνεχίζω με τη βιομηχανοποίηση του animation και το βίντεο και καταλήγω στη δεκαετία του 90 στη ψηφιακή εποχή.

Οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν σύμφωνα με τους προσδιορισμένους στόχους, είναι κυρίως έρευνα των τεχνικών του animation αλλά και της εξέλιξης των τεχνολογιών που επηρέασαν την παραγωγή animation χρονικά.

## ABSTRACT

This project explores the techniques of animation production and how they were influenced by technology. The aim of the project is to examine the production of animation historically in relation to the animation techniques but mainly in relation to the evolution of technology. Starting from the pre-cinematic era of optical devices of the 19th century and the official discovery of cinema in 1895, to the cel-animation in 30-40s. Moving to the exploration of the 50's and television and the mass production of episodes. It continues with the industrialization of animation and video and ends with the arrival of the digital age.

The activities implemented are mainly research of the techniques and the evolution of technology according to the identified objectives.