

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА



***Тема занятия:
«Мультсъёмка»***

по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Фототворчество»

Автор: Сулонова Инна Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

Озерск 2021

Технологическая карта занятия в объединении «Фотостудия»

Автор: Инна Евгеньевна Суслонова, педагога дополнительного образования высшей категории

Название работы: «Мультсъёмка»

Цели и задачи: Обеспечить необходимые условия для создания мультипликационного фильма. Дать советы, которые могут помочь в создании мультфильма своими руками и получить максимальное удовольствие от этой работы.

Ожидаемый результат: Узнать секреты создания мультфильмов для того, чтобы создать свой собственный мультфильм. Познакомиться с историей мультипликации. Провести классификацию мультфильмов. Изучить процесс создания мультфильма. Снять мультфильм.

Мультипликация или анимация?

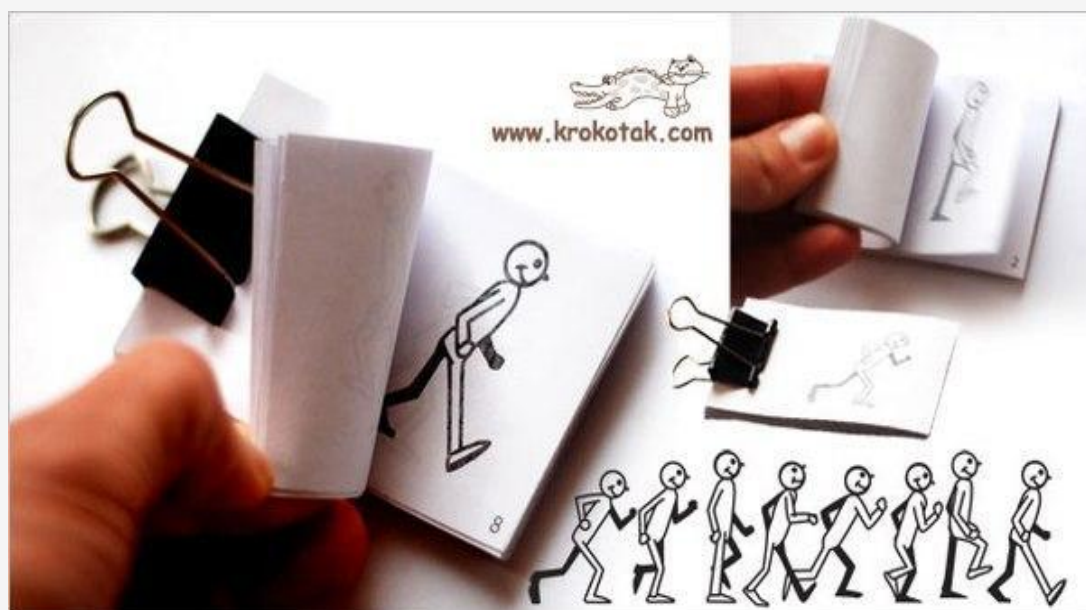
Мультипликация - от латинского умножение, размножение, т.е. много картинок. Multi – много.

Анимация - от латинского оживление, одушевление. Anima – душа.

Продукт один - названия разные. Кому какое название по душе?

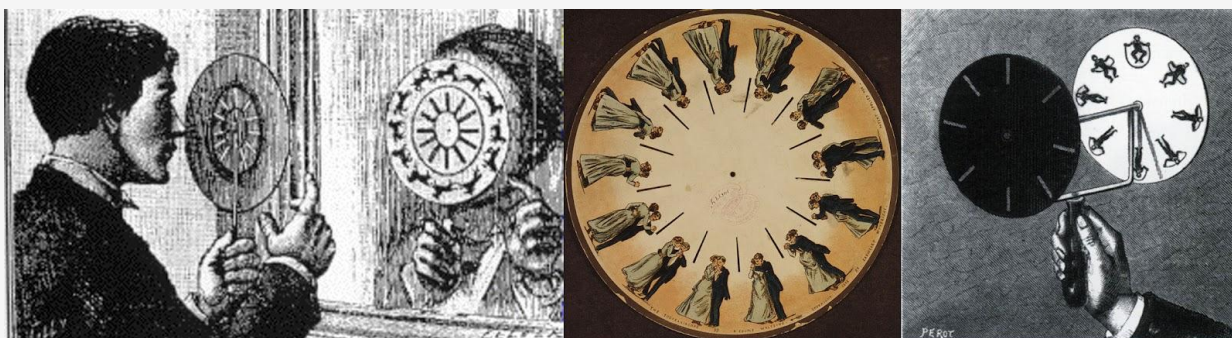
Первые попытки передачи движения в рисунке относятся примерно к 2000 году до нашей эры (Египет). Были заявления о том, что эти рисунки необходимо назвать первыми примерами анимации, однако, это не совсем так, потому что не было оборудования, способного показать эти рисунки в движении.

В XV веке появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

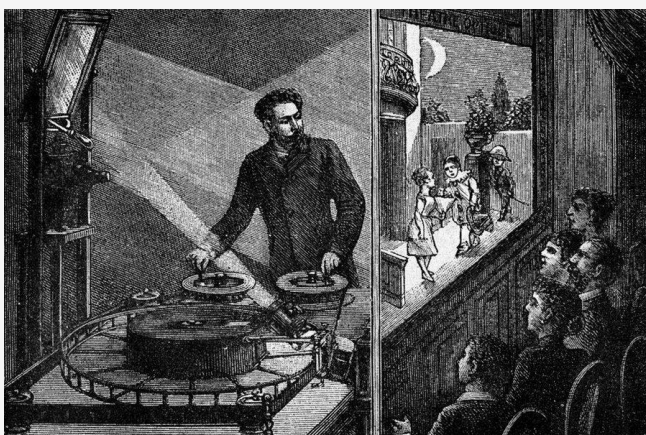


Корни возникновения мультипликации связаны со стробоскопом (кружение) – оптической игрушкой, изобретенной бельгийским изобретателем **Жозефом Плато** в 1832 году. Принцип этого устройства был прост – на край круга

наносился циклический рисунок. Например, бегущая лошадь, которую изображали несколько раз в разных стадиях движения. При вращении круга рисунок сливался, и возникала иллюзия движущегося объекта.



Первым мультипликатором принято считать француза *Эмиля Рейно*. Он создал аппарат праксиноскоп, который состоял из крутящегося барабана, системы зеркал и фонаря. В 1892 году Рейно запустил своеобразный аттракцион - оптический театр. Там он демонстрировал зрителям комические сюжеты продолжительностью 15-20 минут.

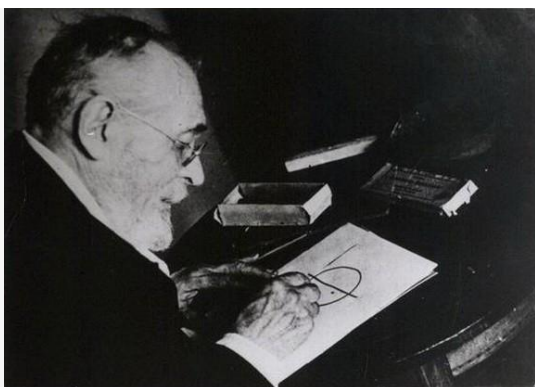


Эмиль Рейно-
французский
изобретатель



Праксиноскоп- оптический прибор, позволяющий видеть последовательность из нескольких рисунков как плавное движение (1877 г.)

Эмиль Коль – еще один яркий режиссер и художник, начинал свою деятельность с актерских постановок. В 1908 году он создал первые мультипликационные фильмы. Они напоминали рисованные комиксы, только в движении. Эмиль Коль рисовал тысячи рисунков, чтобы оживить их. Он стремился добиваться реалистичности, копируя настоящие предметы, и даже использовал фотографию. Его наследие современные мультипликаторы считают ценным.



Первый в истории рисованный мультфильм "*Фантасмагория*" (1908) выглядел так:



Яркое имя в истории мультипликации связано с Россией.

Владислав Старевич - создатель первых в мире коммерческих мультфильмов, снятых в технике кукольной мультипликации, и один из зачинателей русской мультипликации.

В 1912 году создал первый кукольный мультфильм под названием «Прекрасная Люканида, или война рогачей и усачей».

«Драма средневековая, разыгранная ЖУКАМИ! – гласила афиша новой фильма «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами». Жуки влюбляются, страдают, ревнуют, воюют друг с другом, танцуют, палят из пушек!»

О том, что жуки неживые, зрители даже не подозревали. А потому режиссёр киноленты 30-летний Владислав Старевич сразу же обрёл славу то ли колдуна, то ли гениального дрессировщика.

Западные газеты отмечали: «Если жуки дрессированные, то дрессировщик их должен был быть человеком волшебной фантазии и терпения».

Уолт Дисней был в полном восторге от его фильмов: «Этот человек обогнал всех аниматоров мира на несколько десятилетий».



1928 год - **Уолт Дисней** создает самого популярного рисованного персонажа в истории мультипликации - Микки Мауса. В 1940 г. – в Америке начинают производство серии мультфильмов «Том и Джерри».



В 1936 г. в Москве по решению правительства была создана специальная студия рисованных фильмов «Союзмультфильм».



В это время в своих работах художники-мультипликаторы начинают осваивать цвет.



В 1950 г. Проводятся первые эксперименты с компьютерно - генерированным изображением.

Мультфильмы занимают одно из центральных мест в мире киноискусства. Потому как в мультфильмах заложены изначально полезные свойства: взаимосвязь волшебного и реального; яркость мультипликационного материала; наличие добра и зла (счастливый финал); сказочный мир (оживают даже неодушевленные предметы).

Классификация мультфильмов.

Разделяют мультфильмы:

По целям:

Образовательные; Развивающие; Воспитательные; Обучающие; Познавательные; Ознакомительные; Развлекательные.

По продолжительности:

Короткометражные (длительностью до 10 минут); Полнометражные (более 45 минут).

По возрастным интересам:

Для детей. Для подростков. Для взрослых.

По технологическому процессу:

Рисованные

Отдельные рисунки фотографируются, а затем проецируются на экран со скоростью 24 кадра в секунду.

Кукольные

Кукла располагается прямо перед камерой и фотографируется, причем каждый раз в ее позу вносятся минимальные изменения, чтобы при последующей проекции создавалась иллюзия движения.

Пластилиновые

Пластилиновая мультипликация похожа на кукольную, объёмные, слепленные из пластилина персонажи располагаются в объёмной декорации.

Песочные

Светящаяся поверхность служит для нанесения изображений песком или другими сыпучими материалами. Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс.

Компьютерные

Актёры в специальных костюмах с датчиками совершают движения, которые записываются камерами и анализируются специальными программами. Эта технология позволяет добиваться высокого уровня достоверности движений персонажей.





Рассмотрим пластилиновую мультипликацию.

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

Перекладка

Объёмная

Комбинированная

Процесс создания пластилинового мультфильма

1. Написать сценарий мультфильма
2. Подготовить декорации.
3. Слепить героев мультфильма.
4. Снять фотокадры мультфильма.
5. Смонтировать мультфильм.
6. Озвучить мультфильм.

Для создания подобных мультфильмов нужно совсем немного – идея, фотоаппарат на штативе (можно использовать камеру в телефоне), пластилин, свет, стол и любая программа для видеомонтажа.

Принцип ***перекладной анимации*** крайне прост.

Располагаете персонажей на столе, устанавливаете фотокамеру на штатив.

Добавляете немного света. И фотографируете. Сделали первый кадр – немного подвинули персонажей. Сделали следующий кадр – снова подвинули. И так всё время, пока не добьётесь поставленной цели.

Как только всё отснято – загружаете все фотографии в монтажную программу (Premiere, Final Cut, Pinnacle, iMovie, Movie Maker, видео редактор в телефоне).

Уменьшаете продолжительность каждого кадра, чтобы получилась анимация, а не слайд-шоу. Добавляете звук – музыку, голоса, различные звуки. Титры.

Полученный проект сохраняете в формате видео.

И наслаждаетесь полученным результатом.

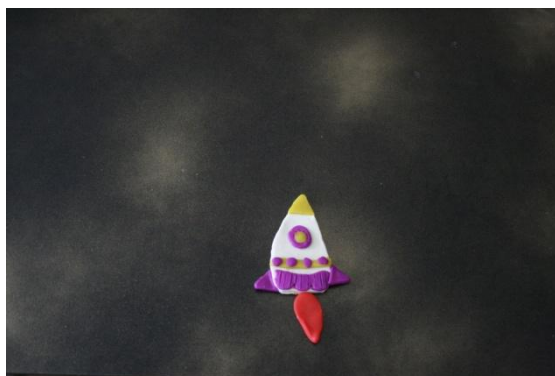
И так приступим.

Будем снимать мультфильм про космос. Посвятим его 60-летию первого полёта в космос ***Юрия Гагарина.***

Устанавливаем фотоаппарат на штатив. Съёмочная площадка и фотоаппарат должны сохранять своё положение в течение всей съёмки.

Выкладываем фигурку ракеты с маленькой пластилиновой капелькой красного цвета на стол. Это будет огонь, который поднимает ракету вверх.

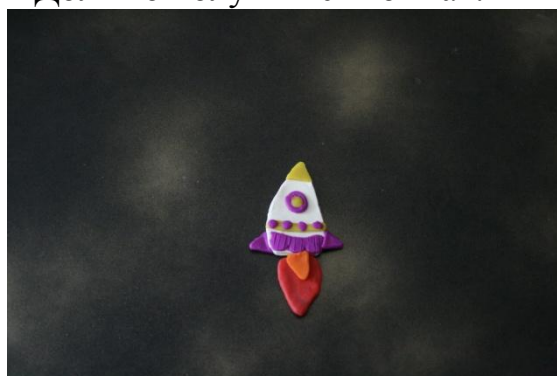
И делаем одну фотографии. Должно получиться вот так.



Теперь немного поднимем ракету и положим под неё огоньк большего размера.

Снова фотографируем.

Должно получиться вот так.



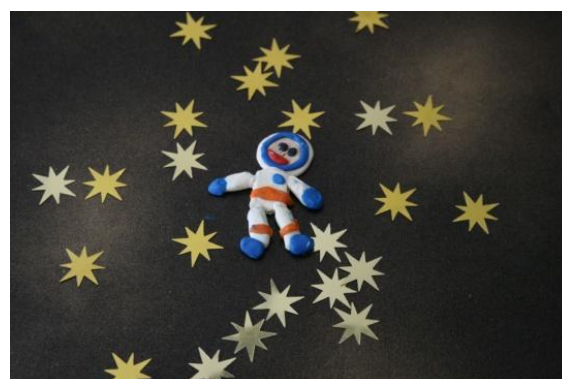
Дальше нам нужно поднимать ракету всё выше и выше, при этом подкладывая под неё огоньки всё больше и больше.

И не забывать фотографировать каждое изменение.

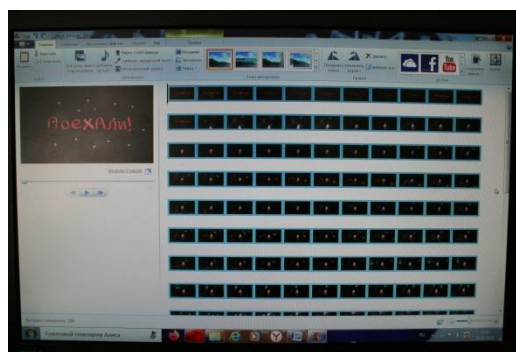
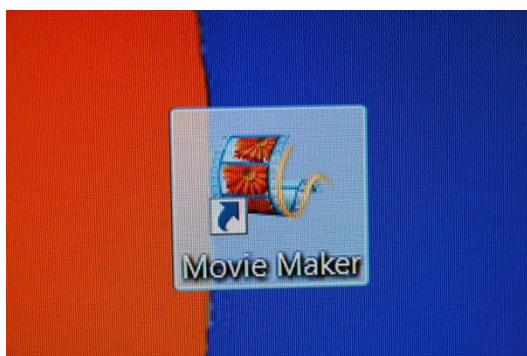
Как только ракета попадёт на середину кадра, прекращаем двигать ракету, и начинаем двигать планеты и звёзды и всё остальное.



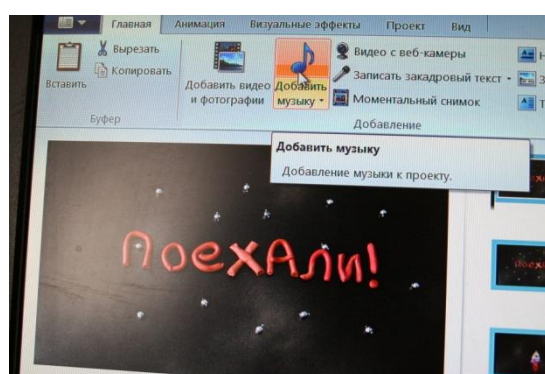
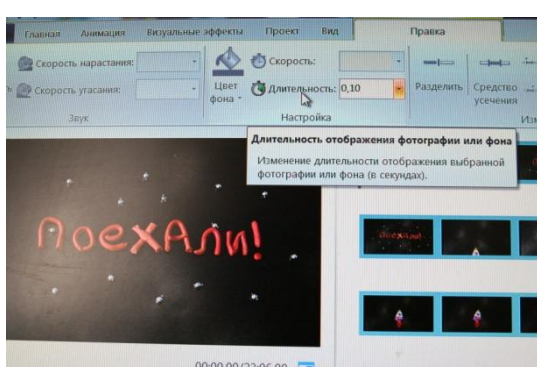
Хитрость в том, что на видео будет казаться, что ракета поднимается вверх. И, конечно, продолжаем фотографировать.



После того, когда всё отснято, загружаем все фотографии в программу для видео монтажа. У нас Movie Maker.



Укорачиваем продолжительность каждой фотографии так, чтобы за секунду видео, мы успели просмотреть от 6 до 12 фотографий.
Добавляем музыку, титры. Мультфильм готов!



Работа эта нелегкая - снимать мультфильмы! Но очень интересная!
И прекрасная возможность проявить свои способности и таланты.

Удачи!

Литература: Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова «Мультфильм руками детей»
Москва «Просвещение» 1990 г.