

**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?

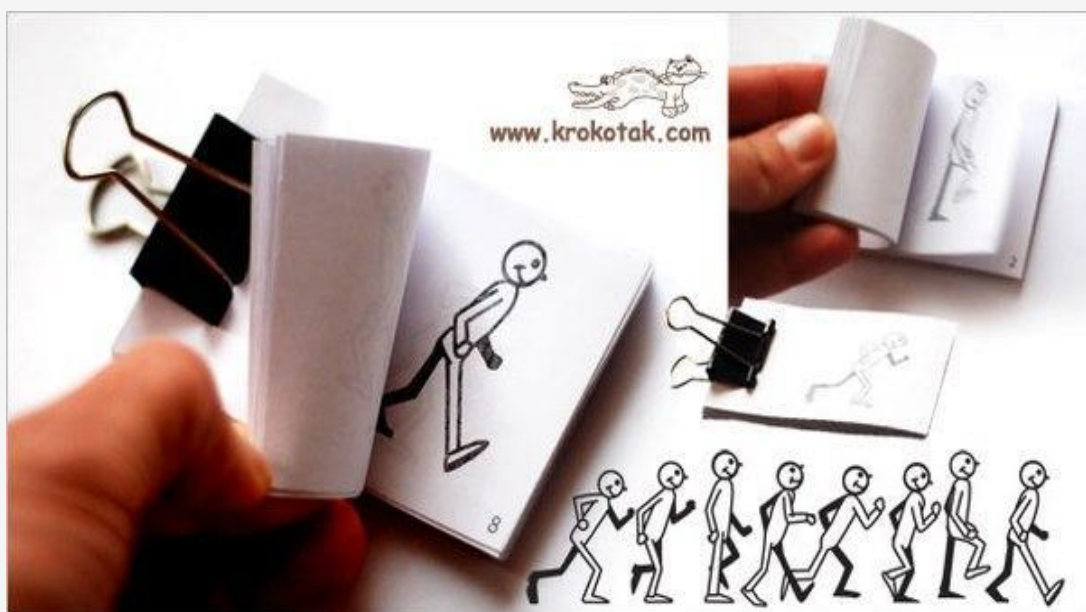
**Мультипликация** - от латинского умножение, размножение, т.е. много картинок. Multi – много.

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

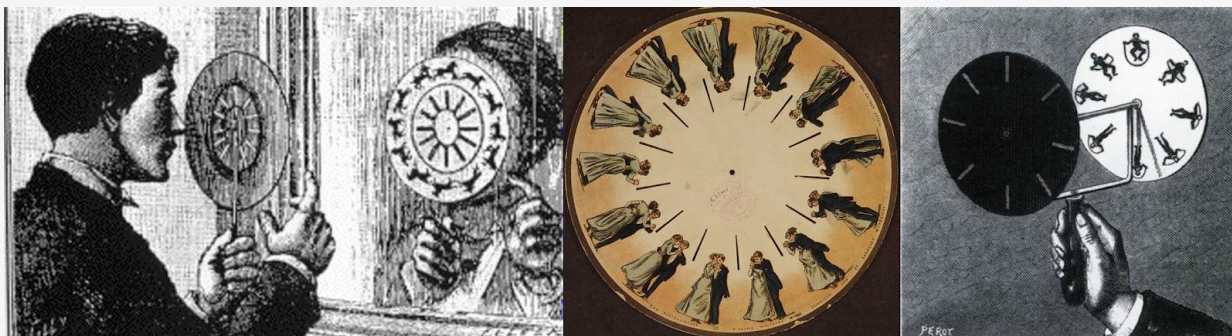
Продукт один - названия разные. Кому какое название по душе?

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.

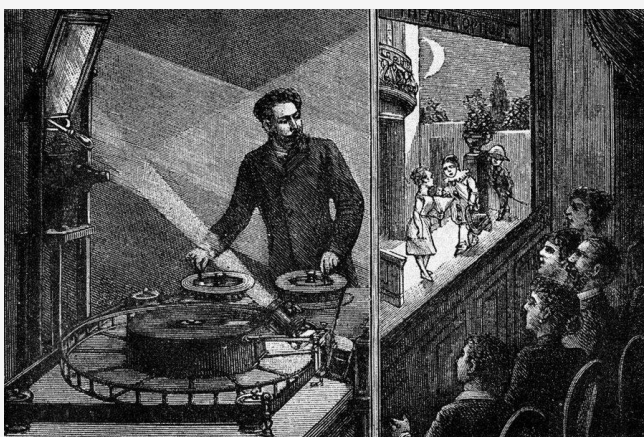
В XV веке появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.



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.

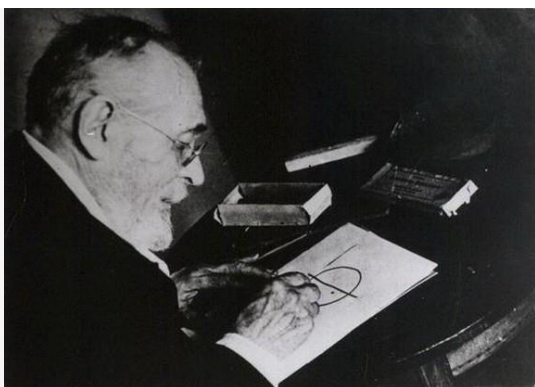


Эмиль Рейно-  
французский  
изобретатель



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**

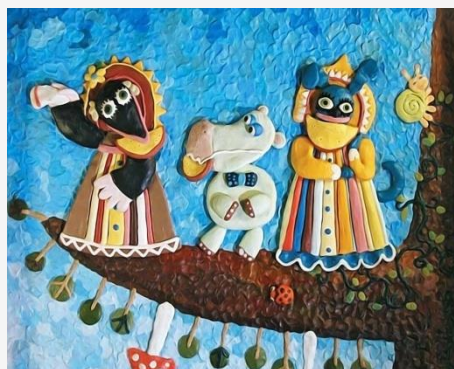
Пластилиновая мультипликация похожа на кукольную, объёмные, слепленные из пластилина персонажи располагаются в объёмной декорации.

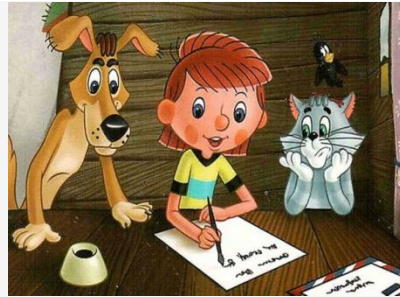
##### **Песочные**

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.***

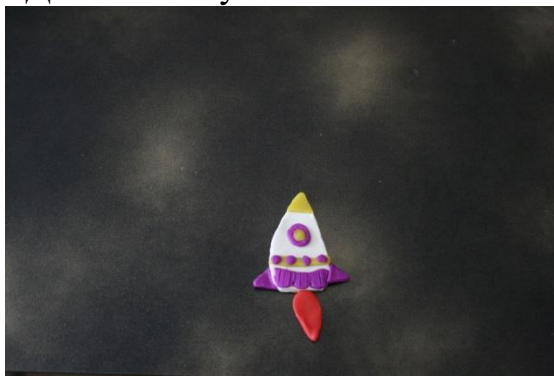
Устанавливаем фотоаппарат на штатив. Съёмочная площадка и фотоаппарат должны сохранять своё положение в течение всей съёмки.

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 огонь большого размера.

Снова фотографируем.

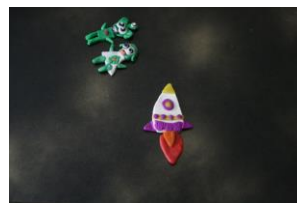
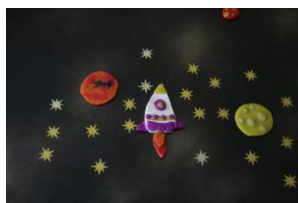
Должно получиться вот так.



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.

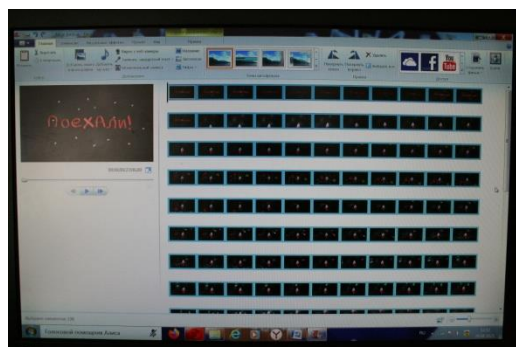
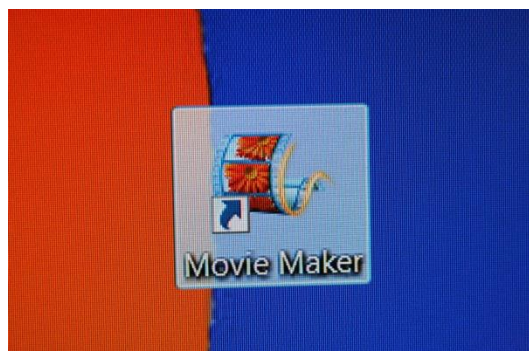


Хитрость в том, что на видео будет казаться, что ракета поднимается вверх.

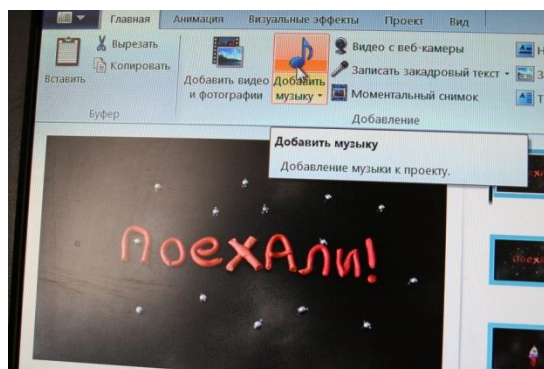
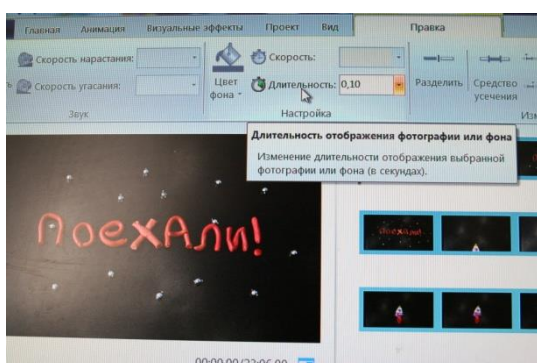
И, конечно, продолжаем фотографировать.



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

