



**МУЛЬТИФИЛЬМЫ...
ДЕЛАЮТ ДЕТСТВО
ОСОБЕННЫМ!**

7 октября 2015 года президент
Российской Федерации
Владимир Владимирович Путин
подписал

Указ о проведении в России
Года российского
кинематографа.



Анимация или мультипликация

вид киноискусства, в котором фильм создается путем покадровой съемки рисунков или

- **«Анимация»** (~~актёрский кукольный~~) происходит от латинских слов *anima* (воздух, душа) и *animare* (вдыхать, оживлять, одушевлять)
- **«Мультипликация»** происходит от латинского *multiplicatio* (умножение, увеличение, возрастание, размножение)



Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни.

- Стремление человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни, мы находим в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей или занимался резьбой по дереву и кости.**



Яркую передачу движения находим мы в искусстве Древнего Египта и Древней Греции - в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

Приспособления для показа движущихся рисунков



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

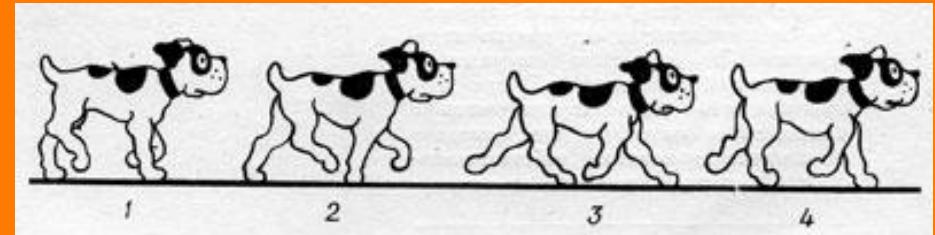


Из истории мультильмов

Первые движущиеся объекты



Теневые
представления



1 2 3 4



праксиоскоп

Оптический театр
Э. Рейно



Первопроходцами в мире мультипликации считаются

Джеймс Стюарт Блэктон и Эмиль Коля.



- Создателем первого звукового, музыкального и полнометражного мультипликационного фильма является американский художник – мультипликатор, кинорежиссер, актер, сценарист и продюсер

Уолт Дисней



Уолт Дисней – создатель музыкального мультильма

Персонажи его
мультильмов обладают

- о Характером с преувеличением отдельных черт
- о Четкой линией поведения
- о Развитой мимикой и жестикуляцией
- о Их движения подражают реальным персонажам





- Пионером русской мультипликации считается художник и оператор **Владислав Александрович Старевич**, который в 1910-х годах в киноателье А.А. Ханжонкова *разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемной кукольной мультипликации*, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время.

В 1936 году в Советском Союзе была создана мультипликационная студия

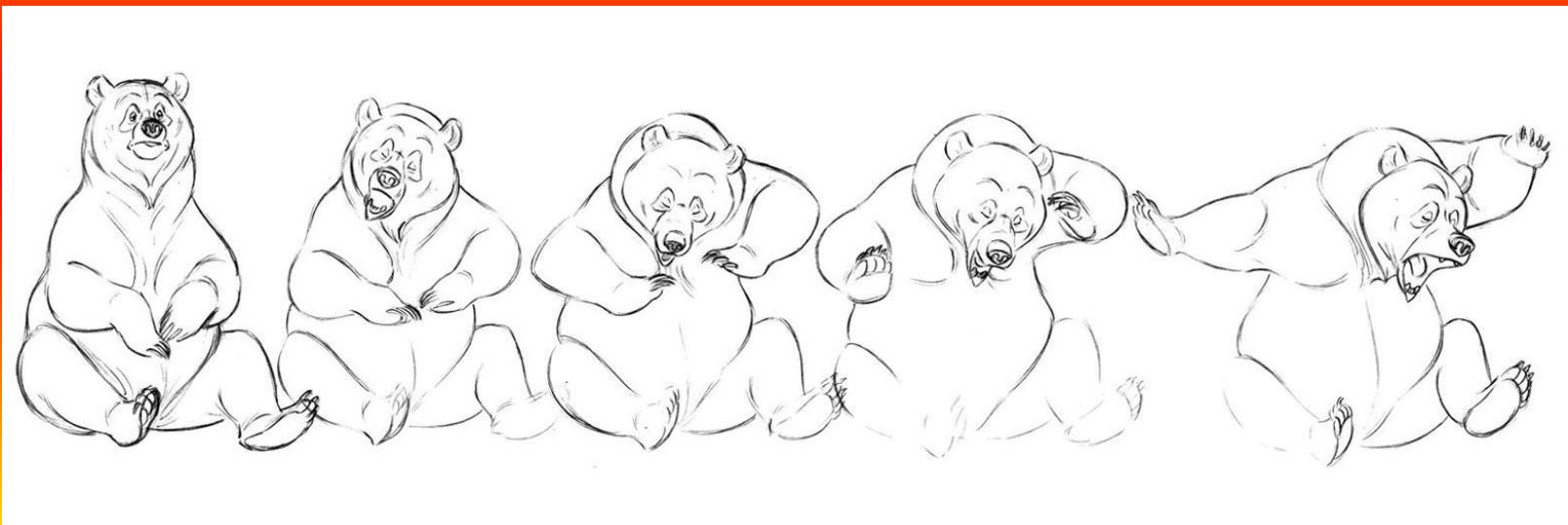


СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ



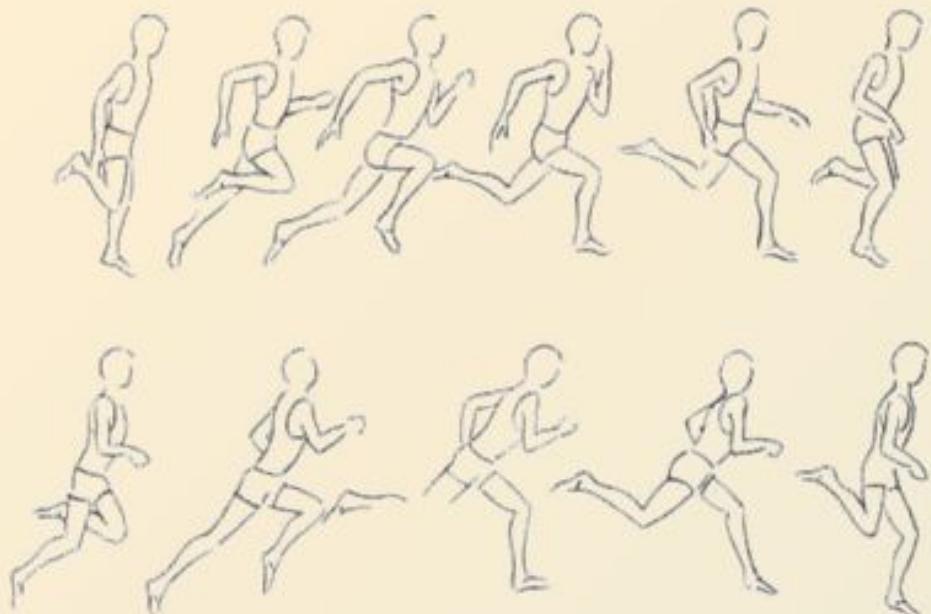
Первоначально, каждый кадр рисовался отдельно, что было довольно трудоемко.

- Для показа на экране в течение 10-12 минут рисованного мультипликационного фильма необходимо изготовить несколько тысяч одинаковых по технике выполнения рисунков с разными фазами движения.





Мультфильм создается из последовательности картинок. Частота кадров может быть разная (в профессиональном кино это от 12 до 30 кадров в секунду).



Цикл движений бегущего человека

Цикл движений бегущего человека содержит одиннадцать основных фаз.



Технологии создания мультильмов



Рисованная анимация

Отдельные рисунки покадрово

фотографируются, а затем проецируются на экран со скоростью 24 кадра в секунду в звуковой анимации или 16 кадров в секунду в немой.



Кукольная анимация

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



Пластилиновая анимация



Пластилиновая мультипликация похожа на кукольную - объемные, слепленные из пластилина персонажи располагаются в объемной декорации. Анимируют персонажей в пространстве, специально укрепляя в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.



Песочная анимация

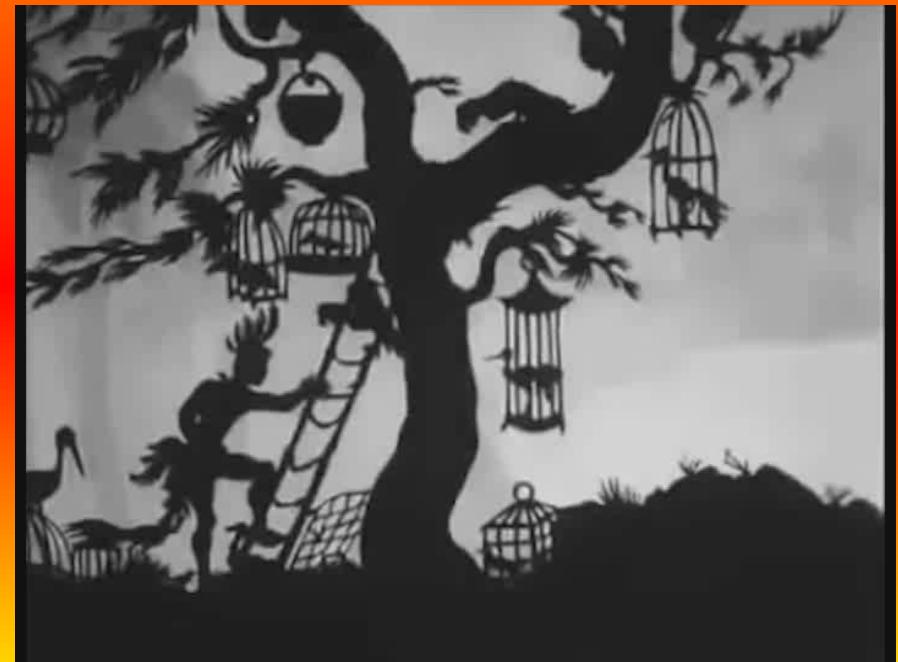
Светящаяся поверхность служит для нанесения изображений песком или другими сыпучими материалами.

Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс .



Силуэтная анимация

**Вырезанные из картона или
другого материала фигурки
накладываются на
целлULOидную пленку, причем
для каждого следующего кадра
их положение слегка меняется.
Ножницы, бумага,
кинокамера и
луч света – все,
что нужно для
создания шедевра.**



Компьютерная анимация

Актёры в специальных костюмах с датчиками совершают движения, которые записываются камерами и анализируются специальными программами.

Эта технология позволяет добиваться высокого уровня достоверности движений персонажей.





Перекладная анимация
(перекладка) — это техника создания мультильма, при которой художник-аниматор создает **анимацию** посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента (голова, шея, кисть руки...). Чем больше частей, тем сложнее, качественнее **анимация**.



Как нарисовать мультик на бумаге?

Вам понадобится блокнот и простой карандаш



Для правдоподобности воспроизведения движений
одна секунда мультфильма
должна вмещать не менее **двенадцати** кадров.



Как сделать мультик в блокноте?



Какун
ОТВЕТЫ НА ВСЕ ВОПРОСЫ



3 styles to collect!





Викторина по мультипликационным фильмам (сначала смотрим картинку, пытаемся угадать, а затем щелкаем и проверяем себя)



СОВЕТСКИЕ МУЛЬТИФИЛЬМЫ



«Кошкин дом»





«Чебурашка»

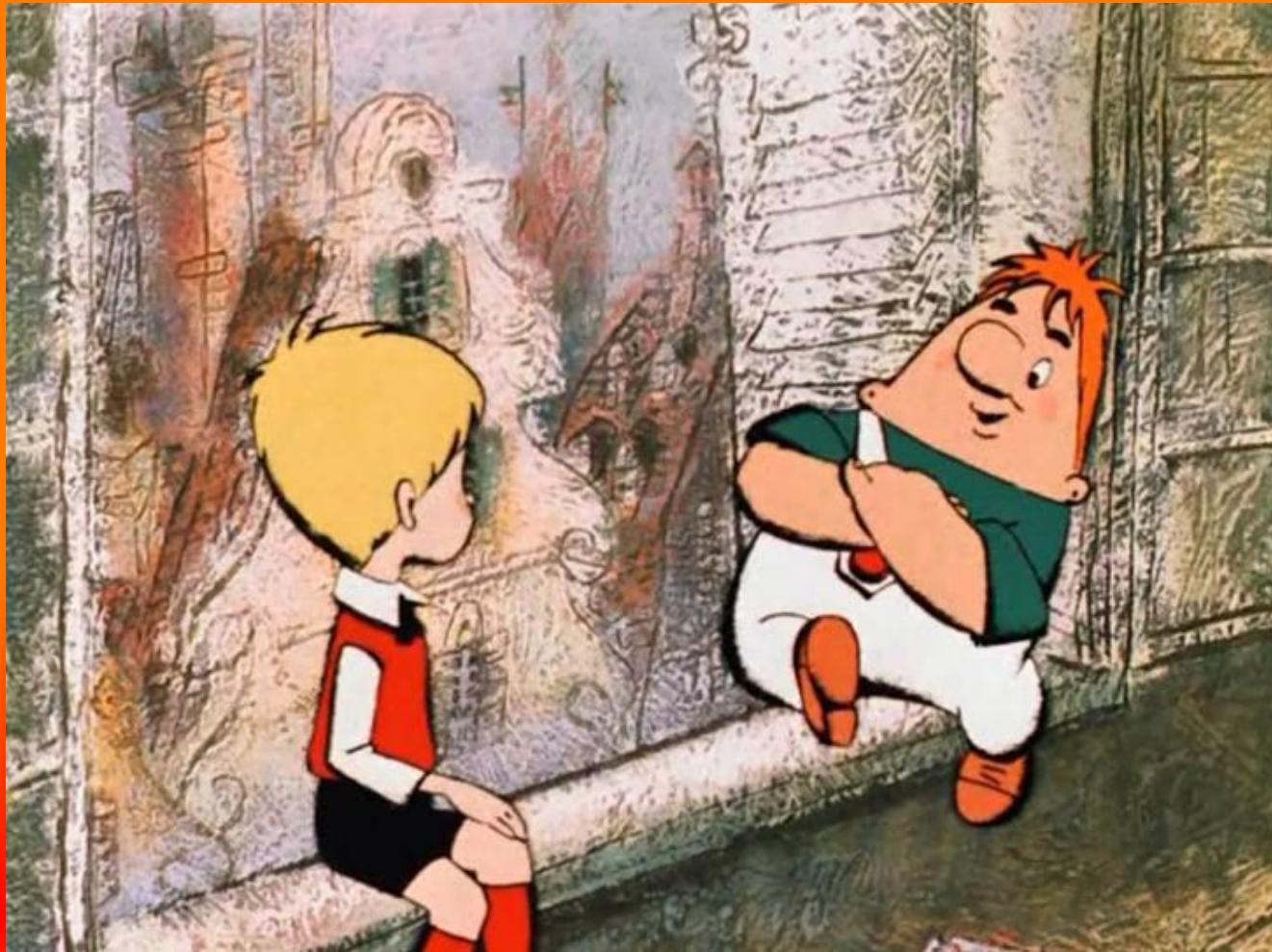
«Сказка о рыбаке
и рыбке»



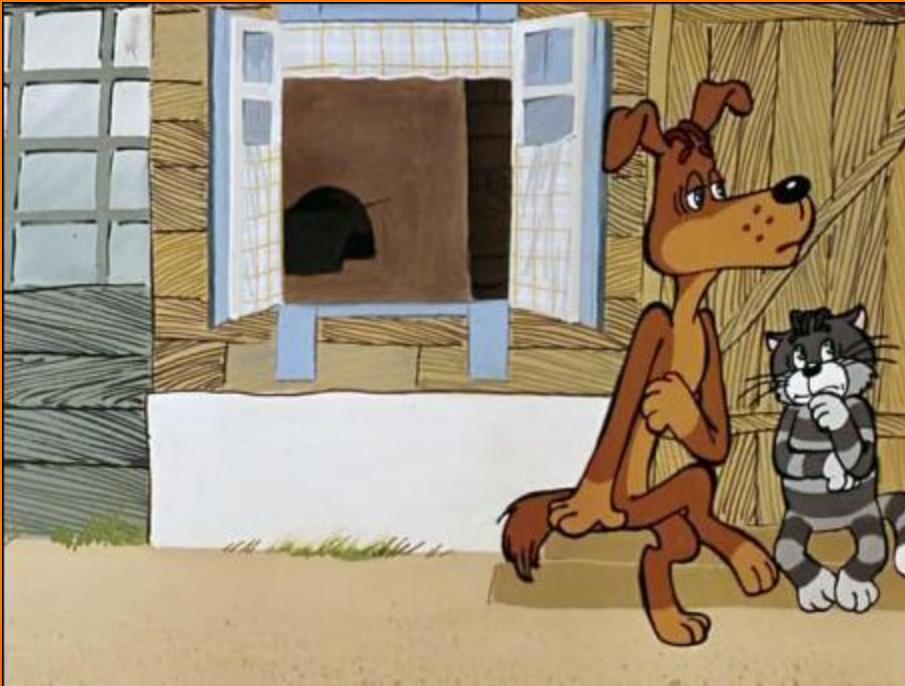
«Антошка»



**«Мама для
мамонтёнка»**



«Малыш и Карлсон»



«Каникулы в
Простоквашино»

«Тайна
третьей
планеты»





**«Как львёнок
и черепаха
пели песенку»**

«Трям! Здравствуйте!»



«Ну, погоди!»



«Мешок яблок»

**«Падал прошлогодний
снег»**



**« 38
попугаев»**

«Возвращение блудного попугая»



«Золотая антилопа»

«Котенок по имени Гав»



«БАРБОС В ГОСТЯХ У БОБИКА»



"Сказка о царе Салтане.."

"Щелкунчик"





"Бременские
музыканты»

«ПРОГУЛКА КОТА
ЛЕОПОЛЬДА»



СОВРЕМЕННЫЕ РОССИЙСКИЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ





«Смешарики»

«Три богатыря и
Шамаханская
царица»





«Маша и медведь»

**«Илья
Муромец и
соловей
разбойник»**



**«Приключения
Алёнушки и
Ерёмы»**





«Незнайка на Луне»

Молодцы!!!





**Спасибо за
внимание!**

**Напишите в
сообществе сколько
 удалось угадать
 мультифильмов.**

