

## Консультация «Из истории анимации»

Составила  
воспитатель

МБДОУ «Детский сад №42  
«Аленький цветочек»

Сидорова Дарья Геннадьевна

Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.

Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков.

Синоним «анимации» – «мультипликация» – очень широко распространен в нашей стране. Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства.

Более привычный для нас термин произошел от латинского слова «мульти» – много и соответствует традиционной технологии размножения рисунка, ведь для того, чтобы герой «ожил», нужно многократно повторить его движение: от 10 до 30 рисованных кадров в секунду.

Принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

### Историческая справка.

История анимации очень богата, а начало её лежит глубоко в древности. Стремление, оживить свои рисунки, прослеживается по артефактам самых древних цивилизаций. Изображения бегущих спортсменов или охотников, несущих добычу, играющих детей или жрецов, поклоняющихся тому или иному богу – всё это изображения, предполагающие реальное действие.

С течением времени люди стали находить всё новые способы в действительности оживить нарисованные картинку, для чего создавались различные приспособления, которые, по сути, являлись прародителями кинематографических установок и проекторов.

В 70-е годы до н.э. – Римский поэт и философ Лукреций в трактате "О природе вещей" описал приспособление для высвечивания на экране движущихся рисунков.

В X-XI вв. – найдены первые упоминания о китайском театре теней.

С XV века в продаже стали появляться небольшие блокнотики с покадровым изображением движения человека или животного, которые оживали, стоило только перелистнуть все эти листы с определённой скоростью.

Чуть позже появились прототипы современных проекторов – «волшебные фонари», с помощью которых покадровые движения отображались на стене с помощью потока света. В 1646 г. – монах Атанасиус Киршер дал первое описание

устройства, сконструированного им "волшебного фонаря". И с XVII века в бродячих театрах по всей Европе начали проводиться такие представления.

Впервые принцип инертности зрительного восприятия, лежащий в основе анимации, был продемонстрирован в 1828 году французом Паулем Рогетом (Paul Roget). Объектом демонстрации был диск, на одной стороне которого находилось изображение птицы, а на другой – клетки. Во время вращения диска у зрителей создавалась иллюзия птицы в клетке. [Слайд 7]

Одним из самых значительных событий в истории формирования современной анимации стало изобретение в 1832 году фенакистископа, основанного на особенностях человеческого зрения. Его изобрел молодой бельгийский профессор Жозеф Плато. Фенакистископ – название происходит от греческого слова "фенакс" – обманщик и "скоп" – смотреть.

Состоит он из двух картонных дисков: первый с прорезями, второй с фигурками в разных фазах движения. При быстром вращении фигурки кажутся движущимися. [Слайд 8]

1832 г. – Тот же принцип был положен венским профессором Симоном фон Штампефером в основу стробоскопа. "Стробоскопом" был назван картонный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне этого барабана находилась серия рисунков, иллюстрирующих последовательные фазы движения.

При взгляде сквозь щели, расположенные между фигурками, последние оживали. [Слайд 9]

30 августа 1877 год – Эмиль Рейно запатентовал оптический прибор праксиноскоп, созданный на основе зоотропа и фенакистископа, предварил технологию кинематографа. [Слайд 10]

Первый реальный практический способ создания анимации был получен в результате создания 1888 году фотокамеры и проектора.

Уже в 1906 году Стюардом Блактоном был создан короткий фильм «Забавные выражения веселых лиц» (Humorous Phases of Funny Faces). Автор выполнял на доске рисунок, фотографировал, стирал, а затем вновь рисовал, фотографировал и стирал.

В 1912 году в России появился первый кукольный фильм Владислава Старевича «Прекрасная Люканида, или Война рогачей и усачей». Все роли в фильме выполняли засушенные насекомые – жуки, муравьи, стрекозы.

Существует несколько способов самим создать мультфильм без использования технических средств.

Способ 1: Самый простой известен, наверное, всем – рисовать на уголке каждого листочка в тетрадке фазы движения фигуры, а потом быстро пролистывать тетрадку. И картинки оживают. Для этого нужно взять толстую тетрадь или блокнот и сделать какой-нибудь рисунок на первой странице. Это может быть, например, простой человечек, который будет двигать руками вверх-вниз. На первой и последней странице у него руки внизу, примерно на средней странице – вверху, а остальные страницы заполните промежуточными положениями. Когда всё готово, запустите быстрое пролистывание страниц: человечек машет руками.

Еще вариант движущихся картинок в блокноте можно создать так: на одной страничке блокнотика рисуем фигуру (например, собаку с опущенным хвостом),

на второй страничке рисуем точно такую же фигуру на том же месте, но с изменением (например, та же собака, только с поднятым хвостом). Теперь верхний листочек блокнота с первой картинкой наматываем на карандаш и катаем его по нижней картинке вперед-назад как скалкой. В результате, кажется, что картинка двигается – собака виляет хвостом.

Способ 2: На этом же принципе (быстрой смены двух рисунков, сливающихся в одно движение) основан эффект игрушек-вертушек. Берем два одинаковых кусочка картона. На одном рисуем одну картинку (например, цветы), на втором – другую (например, вазу). Склеиваем их изнаночными сторонами, оставляя по центру место, чтобы вставить карандаш. Теперь если быстро вращать карандаш между ладонями, то обе картинки сливаются в одну – у нас в примере получатся цветы в вазе.

Еще вариант сделать такие же картинки не на карандаше, а на двух веревочках, которые сначала надо закрутить. А, когда веревочки раскручиваются, получаются например, птица в клетке.

Настоящую революцию в мире анимации произвел Уолт Дисней (1901-1966), американский режиссер, художник и продюсер.

В нашей стране мультипликация напрямую связана с открытием крупнейшей в СССР киностудии «Союзмультфильм» в 1936 г. На ней были созданы шедевры советской мультипликации: мультфильмы «Пластилиновый ежик», «Ну, погоди!», «Крокодил Гена» (1969 г.), «Ежик в тумане» (1975 г.) и другие.

Существуют различные классификации видов анимации, приведем здесь одну из них:

Графическая (рисованная) анимация – классический вид анимации, где объекты рисуются вручную, а сегодня и на компьютере.

Объемная анимация – создается благодаря персонажам – куклам, пластилиновым, песочным или иным материальным героям.

Компьютерная анимация – вид анимации, в котором объекты создаются с помощью компьютера.

Мультфильм – рисунок создается за счет множества рисунков, которые передают эффект движения персонажа. Пластилиновый мультфильм создается за счет фигур, вылепленных из пластилина.

Мультфильм – оригами можно сделать путем оживления героев, сконструированных из бумаги.

В мультфильме – аппликации героями являются фигуры, выполненные в аппликативной технике.

Еще одна технология создания мультфильма – песочная анимация, для нее нужно специальное оборудование.

Компьютерная анимация – вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера.

Компьютерная анимация создается за счет специализированных и неспециализированных систем. Так, к специализированным системам относят 3D и 2D анимацию, к неспециализированным программам относят те, которые уступают первым арсенале технических возможностей.