

Методы кинематографа

Художественное (игровое)
кино

Документальное
(неигровое) кино

Анимационное
(мультипликационное) кино

Научно-популярное кино

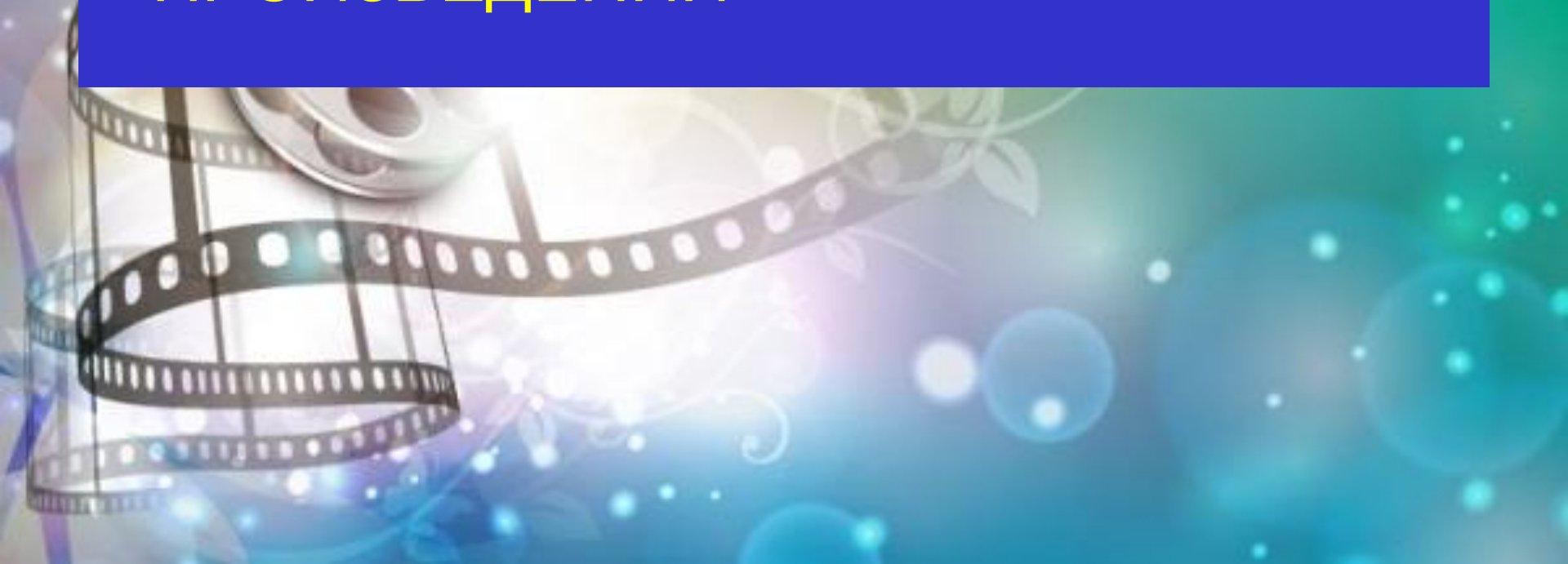


Игровое кино

- Несет глубокую смысловую нагрузку;
- Зрелищное;
- Вызывает эмоции
- Предмет изображения: отношения человека и общества
- Основа-сюжет (построение и показ событий в определенной последовательности)

СЮЖЕТ

- УНИКАЛЬНЫЙ – НАПИСАННЫЙ ДЛЯ ЭТОГО ФИЛЬМА
- ОСНОВАННЫЙ НА ЛИТЕРАТУРНОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ



ДОКУМЕНТАЛЬНОЕ КИНО

- ТЕМЫ- интересные события, явления культурной жизни, научные факты и гипотезы, деятельность знаменитых людей...



Дзиги Вертов (1896-1954) основатель документального КИНО

Человек с
киноаппаратом



Научно-популярное кино

- Развитие науки и техники
- Научные поиски
- Эксперименты
- Открытия
- Их влияние на жизнь человека и общества
- Учебные фильмы
- Жанры: кинолекция, портрет-очерк, киноновелла, научно-публицистический фильм

- **Мультипликация**— вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных или объёмных объектов.

- Термин «**мультипликация**» употребляют исключительно в русском кино как синоним термина «анимация».
В переводе с латинского – «*anima*» означает «душа».
- Рисованная анимация — традиционная анимация, один из старейших и самых популярных видов анимации. Именно с рисованной анимации зародилась анимация вообще.





Пионером русской мультипликации является Владислав Александрович Старевич, который разработал технику объемной кукольной мультипликации, сохранившуюся в настоящее время. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы.



Революцию в мире анимации произвел УОЛТ ДИСНЕЙ (1901-1966), американский режиссер, художник и продюсер.



Впервые Уолт Дисней дебютирует в качестве автора анимационных фильмов совместно с Юбом Айверксом и группой начинающих аниматоров. Они делают на заказ короткие фильмы «Смехограммы»

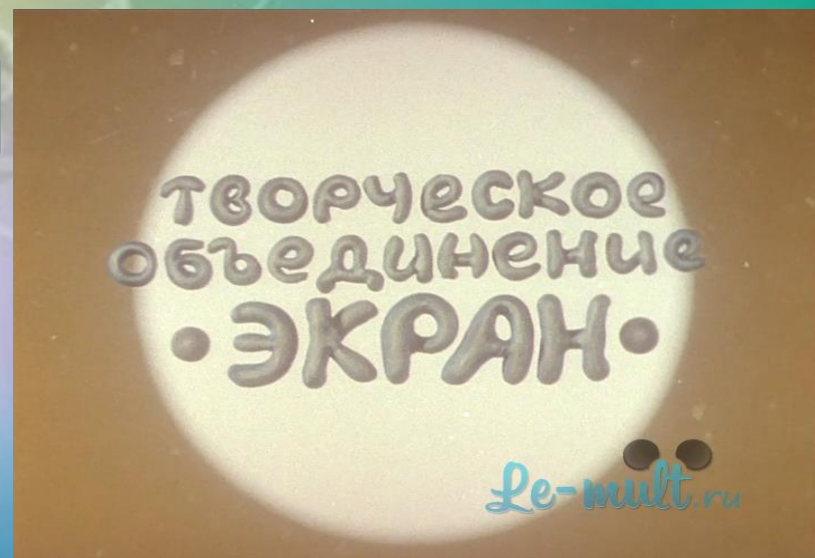


Мультипликация в СССР

Союзмультфильм

Киевнаучфильм

Творческое
объединение
«Экран»



1 января 1941 года.



Основные техники

Ростоскопирован
ие

Пластилинова
я анимация

Песочная
анимация

Рисованная
мультипликация

Объемная
(кукольная)
анимация

Компьютерная
анимация

Ростоскопирование

мультипликационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Одной из ключевых фигур среди сторонников метода считался режиссёр Михаил Цехановский.



Мультфильмы: «Ночь перед Рождеством», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Каштанка», «Аленький цветочек», «Золотая антилопа», «Полет на луну» и др.

Пластилиновая анимация

Вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.



Мультфильмы: «Тяп-ляп, маляры», «Кот в сапогах», «Брейк», », «Серый волк энд Красная шапочка», «Пластилиновая ворона», «Гадкий утенок», «Падал прошлогодний снег» и др.

Песочная анимация

Песочной называют анимацию, когда художники используют для создания мультфильмов

необычные сыпучие материалы.

В частности - песок, соль, кофе, уголь, графитовый порошок и даже порошок металлический.



Мультфильмы: «Сказочка про козявочку», «Песок, или Петя и волк», «Лафертовская маковница», «Медведь Ики» и др.

Рисованная мультипликация

- технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

Мультфильмы:

«Щелкунчик», «Как ослик грустью заболел», «Василиса Микулишна», «Маутли», «Робинзон Кузя», «В синем море, белой пене» и др.



Объемная (кукольная) анимация

При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Этот тип мультипликации впервые возник в России в 1906 году



Мультфильмы: «Петя и волк», «Добрыня Никитич», «Чуча», «Волк и теленок», «38 попугаев» и др.

Компьютерная анимация

- Компьютерная анимация — вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. На сегодня получила широкое применение. Являясь производной от компьютерной графики, анимация наследует те же способы создания изображений: векторную графику, растровую графику, фрактальную графику и трёхмерную графику



Мультфильмы: «Снежная королева», «Приключения Алёнушки и Ерёмы», «Наша Маша и волшебный орех», «Белка и Стрелка» и др.

Музей анимации

- **Московский музей анимации** — первый международный анимационный музей в России. Был открыт 15 сентября 2006 года.
- В музее собрано свыше 5-ти тысяч экспонатов, касающихся мультипликации XIX—XX веков. Представлены куклы и декорации, использовавшиеся в мультфильмах студии «Союзмультфильм»



**ЖАНРЫ
ИГРОВОГО
КИНО**

**ЭПИЧЕСКИЕ
КАРТИНЫ**

ЛИРИЧЕСКИЕ

ДРАМАТИЧЕСКИЕ

ДРАМАТИЧЕСКИЕ

- ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ (характер, личность героя)
- КОМЕДИЙНЫЕ (юмористический подход к героям)
- ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ (острое развитие событий, неожиданные повороты сюжета)



ЗАДАНИЕ К УРОКУ:

- Заполнить таблицы





Заполните таблицу, используя кадры из разных фильмов...

«Белоснежка и 7 гномов», «Унесенные призраками», «Ежик в тумане», «Александр Невский», «Властелин колец», «Летят журавли», «Титаник», «Кавказская пленница или новые приключения Шурика»

Приветствуется вся заполненная таблица, по возникшим вопросам обращаться ко мне в личку.



Задание!

1. Записать число
10.12.2020 тема «
Методы
кинематографа»

2. Заполнить таблицу в
тетради

