

Министерство просвещения Российской Федерации
Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципального автономного общеобразовательного
учреждения средней общеобразовательной школы № 44

VIII Международный конкурс исследовательских проектов школьников «Древо
жизни 2025/26»

Исследовательский проект:

**Тема: «ПУТЬ АНИМАТОРА:
ОТ ИДЕИ ДО ВОПЛОЩЕНИЯ»**

Выполнил: Десятников Тимофей Юрьевич,

Ученик 4 класса

Руководитель: Райс Оксана Александровна

Учитель начальных классов

2026 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ.....	3
Актуальность проблемы.....	3
Объект исследования.....	3
Предмет исследования	3
Цель исследования.....	3
Задачи исследования	3
Практическая значимость моей работы.....	4
Методы исследования	4
Гипотеза.....	4
2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ.....	5
2.1. Мультипликация или анимация?.....	5
2.2. История возникновения мультипликации.....	5
2.3. Классификация мультфильмов.....	6
2.4. Значение мультфильмов для детей.....	11
3. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.....	12
3.1. Создание собственного мультфильма	12
3.1.1. «Ну, погоди!» на бумаге (рисованный способ).....	12
3.1.2. Пластилиновая «Репка».....	12
3.1.3. Бегущая собака.....	13
3.1.4. Эффект сглаживания (муар в анимации).....	13
3.1.5. Анимация с помощью «Skitbot Studio».....	13
3.2. Анкетирование.....	14
4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	15
5. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ РЕСУРСЫ.....	16
6. ПРИЛОЖЕНИЯ.....	17

1. ВВЕДЕНИЕ

В мире много мультиков
Грустных и смешных.
И прожить на свете
Нам нельзя без них.
Пусть герои мультиков
Дарят нам тепло.
Пусть добро навеки
Побеждает зло!

Несмотря на обилие современных гаджетов, таких как компьютеры и смартфоны, дети по-прежнему обожают две вещи: сладости и мультфильмы. Эти простые радости никогда не теряют своей привлекательности. Мультфильмы играют неоценимую роль в развитии ребенка, стимулируя его фантазию, воображение и обогащая внутренний мир.

Огромное количество мультфильмов было создано за всю историю анимации, и это заставило задуматься: что же такое мультфильм? Как он создается? Когда появились первые мультфильмы и какие они бывают?

Актуальность проблемы:

Тема создания мультфильма особенно актуальна в наши дни, потому что анимация давно и прочно вошла в нашу жизнь, став неотъемлемой частью культуры и развлечений. Посредством создания мультфильма своими руками современные дети имеют уникальную возможность развивать свои творческие способности, учиться самостоятельности и раскрывать свое воображение. Этот процесс не только увлекателен, но и чрезвычайно полезен для гармоничного развития личности.

Объект исследования: мультипликация

Предмет исследования: процесс создания мультфильма

Цель исследования: раскрыть секреты создания мультфильмов

Задачи исследования:

- собрать информацию о мультфильмах, изучить историю их развития;

- провести классификацию мультфильмов;
- определить процессы, необходимые для создания мультфильма своими руками;
- попробовать самостоятельно создать мультфильм. Если нужна помощь взрослых, то определить, на каких именно этапах она необходима.

Практическая значимость моей работы:

- провести опрос одноклассников по знаниям о мультфильмах;
- изучив технологии создания мультфильмов, смонтировать собственные мультфильмы.

Методы исследования:

- изучение литературы;
- анализ собранной информации;
- просмотр видеоматериалов;
- анкетирование;
- съёмка мультфильмов.

Гипотеза: я предположил, что современный ребенок способен создать мультфильм самостоятельно.

Меня увлек процесс создания анимации, и я задался вопросом: возможно ли создать мультфильм своими руками? Какие материалы лучше всего использовать для этого? Чтобы найти ответы, я решил провести собственное исследование.

2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

2.1. Мультипликация или анимация?

Мультфильмы представляют собой уникальную форму кинематографа, создаваемую мультипликаторами. Для воплощения персонажей в жизнь мультипликаторы применяют разнообразные материалы и техники. Иллюзию движения достигают за счет быстрого чередования кадров. Чтобы создать впечатление движения, на пленку снимают серию рисунков, отображающих разные фазы движения персонажа.

Интересно, почему мультфильмы называют и мультипликационными, и анимационными? Изучение этого вопроса показало, что термин «мультипликация» употребляется исключительно в русском языке, где он переводится как «умножение». В других языках мира мультфильмы называют анимацией, что с латинского переводится как «оживление». Таким образом, анимация и мультипликация являются синонимами.

2.2. История возникновения мультипликации

Когда появились мультфильмы точно неизвестно. С давних времён люди пытались «оживить» рисунки. Первые упоминания об анимации (оживлении) датированы I веком до н.э.

В начале второго тысячелетия н.э. в Китае появились теневые представления. Они очень были похожи на будущие мультфильмы.

В середине 15 века стали появляться артисты, которые развлекали народ подвижными изображениями, применяя для этого специальные механизмы.

В конце 17 века был придуман «волшебный фонарь», который показывал движущееся изображение на стекле.

В конце 19 века изобретатель из Франции Э. Рейно придумал проектор, в котором использовался принцип последовательной передачи изображений – одно за другим. Именно с этого периода и началась эпоха анимационного кино.

Первым человеком, создавшим в 1906 году мультфильмы в России, был Александр Ширяев (Приложение 1). Он стал автором первого отечественного кукольного мультфильма, где 12 танцующих кукол двигались на фоне статичных декораций. Мультфильм был снят на 17,5 миллиметровую пленку, а на его создание ушло три месяца. Этот мультфильм, а также другие работы Ширяева, такие как "Играющие в мяч клоуны" и "Художники Пьеро" (Приложение 2), были обнаружены в архиве киноведом Виктором Бочаровым в 2009 году. Современные

мультипликаторы до сих пор не могут понять, как Ширяеву удавалось заставить кукол не только ходить, но и прыгать и кружиться в воздухе.

Долгое время первым российским мультипликатором считался Владислав Старевич (Приложение 3). Он прославился своими мультфильмами с насекомыми. Сначала Старевич снял документальный фильм о жуках-рогачах, но столкнулся с проблемой: при ярком освещении жуки становились вялыми. Тогда он препарировал насекомых, прикрепил к их лапкам проволочки и снимал сцены покaдрово. Так появился обучающий мультфильм.

В 1912 году вышел в прокат его короткометражный фильм "Прекрасная Люканида", или "Война усачей с рогачами". В этом мультфильме жуки разыгрывали сцены из рыцарских романов, что вызвало огромный интерес у зрителей. Зрители, не понимая, как это сделано, удивлялись, каких невероятных результатов можно добиться, дрессируя насекомых.

После "Люканиды" вышли другие мультфильмы Старевича, такие как "Месть кинематографического оператора" (1912), "Стрекоза и муравей" (1913), "Рождество у обитателей леса" (1913) и "Весёлые сценки из жизни животных" (1913), которые вошли в историю мирового кино. В фильме "Ночь перед Рождеством" (1913) Старевич впервые объединил в одном фильме игру актёров и кукольную мультипликацию.

Советская графическая мультипликация появилась в 1924-1925 годах. В 1924 году студия "Культикино" выпустила ряд мультфильмов. Быстрое создание мультфильмов стало возможным благодаря новой технике – плоским марионеткам, которые упрощали работу аниматоров. Известные мультфильмы этого периода: "Каток" (1927), "Почта" (1929), "Органчик" (1933).

Архитектор Александр Птушко (Приложение 4), увлеченный искусством, нашел свое призвание в мультипликации. Он работал в отделе кукольных мультфильмов на "Мосфильме", где воплощал свои творческие идеи.

Мировую славу Птушко принес мультфильм "Новый Гулливер" (1935), ставший первым советским полнометражным мультфильмом. В этой картине он новаторски объединил живую игру актеров и кукольную анимацию.

Александр Птушко был первым руководителем студии "Союздетмультфильм", но позже перешел к игровому кино. Тем не менее, он не забывал о мультипликации: в своих фильмах он продолжал использовать объемную анимацию для создания впечатляющих спецэффектов, как, например, в картине "Илья Муромец" (Приложение 5).

Первый мультипликационный фильм, «В Африке жарко», студия выпустила в 1936 году. Тогда ещё чёрно-белая, лента повествовала историю о животных, населяющих жаркую Африку, и жаждущих попробовать ледяное мороженое. За более чем 80-летнюю историю мультипликации на студии были созданы всем известные мультфильмы «Ну, погоди!», «Малыш и Карлсон», «Винни-Пух», «Трое из Простоквашино», «Крокодил Гена» и др. (Приложение 6).

Первый мультфильм со звуком создал в 1928 году Уолт Дисней. Это был полнометражный мультфильм «Пароход Вилли» (Приложение 7). С 30-х годов 20 века и по настоящее время его мультфильмы – «Белоснежка и семь гномов», «Сто один далматинец», мультсериалы о Микке Маусе и др. пользуются огромной популярностью.

В последующие годы мультипликация очень бурно развивалась, и мы сейчас можем видеть на экранах огромное количество разных мультфильмов, снятых в разных странах и в разных техниках.

2.3. Классификация мультфильмов

Мультипликационные фильмы можно группировать по самым разным критериям: от географии их происхождения и хронометража до возрастной категории зрителей и используемых технологий анимации.

По технологии изготовления:

- Рисованная анимация (или Аниматика)

Создание рисованных мультфильмов – это долгий и трудоемкий процесс. Сначала художники создают эскизы главных персонажей на бумаге. Затем каждый герой отрисовывается в различных позах, чтобы передать движение. Это требует огромного терпения: представьте, сколько рисунков нужно сделать, чтобы, например, осёл выглядел на экране естественно, как будто он действительно двигается! Для этого аниматорам приходится рисовать его заново в каждой новой позе. Яркий пример мультфильм «Бременские музыканты» (Приложение 8).

После этого все эти отдельные рисунки последовательно накладываются друг на друга, создавая иллюзию движения. Так мы видим, как осёл идет по дороге и поет. Для одного мультфильма требуются тысячи, а то и десятки тысяч таких изображений. Производство таких мультфильмов обходится очень дорого.

- Кукольная анимация

В основе кукольных мультфильмов лежат куклы, но их создание начинается с эскизов на бумаге. Затем для каждого мультфильма изготавливается уникальная кукла, обладающая своим неповторимым обликом и характером.

Съемка кукольных мультфильмов также занимает много времени и сил. Чтобы, к примеру, Чебурашка двигался на экране реалистично, аниматор должен поочередно придавать ему различные положения и снимать каждый кадр. Шаг за шагом, кадр за кадром, Чебурашка оживает и начинает двигаться. Российские кукольные мультфильмы отличаются особой добротой и завоевали любовь многих поколений зрителей. Так, например, мультфильм «Крокодил Гена и Чебурашка» (Приложение 9).

- Пластилиновая анимация

Герои пластилиновых мультфильмов, как следует из названия, создаются из пластилина. Этот материал очень гибок и позволяет воплотить в жизнь любые идеи. Например, мультфильм «Пластилиновая ворона» (Приложение 10) удивляет тем, как легко его персонажи могут превращаться друг в друга.

- Компьютерная анимация

Этот вид анимации появился относительно недавно, но уже прочно укоренился в нашей культуре. Персонажи компьютерных мультфильмов представляют собой нечто среднее между куклами и рисованными героями. Их особенность в том, что они полностью создаются и оживают с помощью компьютера. Аниматор-компьютерщик управляет их движениями через специальные программы. Весь процесс создания мультфильма происходит на экране монитора. Изначально компьютерная анимация часто рассказывала о космических путешествиях, инопланетянах и футуристических темах. Однако со временем она охватила и другие жанры, став чрезвычайно популярной. Пример компьютерной анимации мультфильм «История игрушек» (Приложение 11).

- Перекладочные мультфильмы

Перед началом съёмок художники рисуют персонажей мультфильма в разных позах и делят фигурки на отдельные части (голову, туловище, руки, ноги). В классической перекладке вырезанные из бумаги части фигурки персонажа выкладывают на фон и снимают кадр. Потом деталь фигурки перемещается и делается следующий снимок. Примером такого мультфильма является мультфильм «Приключения капитана Врунгеля» (Приложение 12).

- Песочная анимация

Для создания такого рода мультфильмов используется песок, всякие крупы, бусины, бисер, кофе и т.п. Самый известный мультфильм, созданный таким способом это «Сказочка про козявочку» (Приложение 13).

По странам-производителям:

В зависимости от страны-производителя, мультфильмы могут значительно различаться по стилю, тематике и технике исполнения.

- США

США являются одним из ведущих производителей мультфильмов в мире. Голливудская анимация, представленная такими студиями, как Disney, Pixar и Warner Bros, задает стандарты качества и популярности. Целевая аудитория ориентирована как на детей, так и на взрослых.

- Япония

Японская анимация, известная как аниме, имеет свои уникальные черты и стиль. Япония производит как телевизионные сериалы, так и полнометражные фильмы. Часто включает элементы японской культуры, мифологии и философии.

- Европа

Европейская анимация разнообразна и включает в себя множество стран с уникальными стилями и подходами. Франция, Великобритания и Германия выделяются на этом фоне. Часто использует ручную анимацию и уникальные художественные техники, что придаёт фильмам особую атмосферу. Мультфильмы часто ориентированы на более взрослую аудиторию, хотя есть и детские проекты.

- Россия

Российская анимация имеет долгую историю и известна своими уникальными стилями и подходами. Часто использует традиционные техники, такие как рисованная анимация и кукольная анимация, что придаёт мультфильмам особую выразительность и характер. Включает элементы русской культуры, народных сказок и традиций, что делает их уникальными на международной арене.

- Южная Корея

Южнокорейская анимация, хотя и менее известна, быстро набирает популярность благодаря своим уникальным стилям и качеству производства. Часто использует яркие цвета и

динамичные визуальные эффекты, что делает мультфильмы привлекательными для молодежной аудитории.

- Китай

Китайская анимация, или "доу хуан", имеет свои корни в древних традициях, но в последние годы значительно развилась и приобрела международное признание. Тематика включает элементы китайской мифологии, истории и философии, а также современные социальные темы.

- Индия

Индийская анимация, хотя и менее известна на международной арене, активно развивается и привлекает внимание благодаря своим уникальным сюжетам и культурным элементам.

- Австралия

Австралийская анимация, хотя и небольшая по объему, отличается оригинальностью и креативностью. Затрагиваются темы экологии, дружбы и приключений, а также элементы австралийской культуры и фольклора.

- Бразилия

Бразильская анимация активно развивается и привлекает внимание благодаря своим уникальным сюжетам и культурным элементам. Часто использует яркие цвета и элементы бразильского фольклора.

- Мексика

Мексиканская анимация, хотя и менее известна на международной арене, активно развивается и привлекает внимание благодаря своим уникальным сюжетам и культурным элементам. В анимации используют яркие цвета и элементы мексиканского фольклора и традиционного искусства.

По целям:

- Образовательные (направленные на углубление знаний, например, «Фиксики»);
- Развивающие (способствующие личностному росту, как в «В мире динозавров»);
- Воспитательные (формирующие положительные качества у людей, такие как «Лунтик» и «Про бегемота, который боялся прививок»);

- Развлекательные (главная цель которых - развлечение зрителей, например, «Ну, погоди!»);
- Проблемные (помогающие задуматься о существующих социальных проблемах, как в «Валли»).

По продолжительности:

- Короткометражные (длиной до 45 минут), например, «Варежка»;
- полнометражные (с продолжительностью более 45 минут) - «Храбрая сердцем».

По возрастным интересам:

- Для детей – «Винни-Пух»;
- Для подростков (японские аниме);
- Для взрослых – «Дарю тебе звезду» и много японских аниме.

2.4. Значение мультфильмов для детей

Мультфильмы — это неотъемлемая часть детства, которая сопровождает детей на протяжении их роста и развития. Они не только развлекают, но и выполняют множество важных функций в формировании личности и мировосприятия ребенка.

Мультфильмы служат источником знаний и информации. Через яркие образы и увлекательные сюжеты дети знакомятся с окружающим миром, учатся различать добро и зло, понимают основные моральные ценности.

Мультфильмы развивают воображение и креативность. Яркие персонажи, необычные сюжеты и волшебные миры вдохновляют детей на создание собственных историй и фантазий. Это способствует развитию творческих способностей, что особенно важно в современном мире.

Кроме того, мультфильмы помогают детям развивать эмоциональный интеллект. Наблюдая за переживаниями героев, дети учатся сопереживать, понимать эмоции других людей и выражать свои собственные чувства.

Многие образовательные мультфильмы помогают детям осваивать новые знания в увлекательной форме. Например, они могут познакомить с основами математики, языка, науки и даже истории. Таким образом, обучение становится не только полезным, но и интересным.

3. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

3.1. Создание собственного мультфильма

3.1.1. «Ну, погоди!» на бумаге (рисованный способ)

Вдохновившись темой, я решил оживить всем известную историю про волка и зайца. Первым шагом должно стать создание простого мультфильма, без использования сложных технологий. Я вооружился блокнотом и карандашами, нанося на каждый лист изменения движения персонажей. Листы склеил между собой, сделал вертушку. Я начал на нее дуть и снимал получившуюся "оживающую" картинку на телефон. (Приложение 14).

3.1.2. Пластилиновая «Репка»

Я решил сам создать анимационный фильм по мотивам сказки "Репка". Сценарий есть, дело оставалось за изготовлением фигур персонажей. Для этого я слепил репку, дедку, бабу, внучку, Жучку, кошку и мышку (Приложение 15).

После того, как персонажи были готовы, я создал фон – деревенский пейзаж. Эти элементы стали удобной основой для размещения и перемещения персонажей в процессе съемки.

Для съемки я выбрал минимальное разрешение кадра на фотоаппарате – 640×480 пикселей. Это позволило уменьшить размер файла и сэкономить место на носителе, отключил вспышку и отрегулировал баланс белого.

Камера телефона была зафиксирована таким образом, чтобы в кадр попадал только фон будущей сцены, без посторонних элементов. Это гарантировало стабильность изображения и предотвратило "прыжки" кадров на экране.

Анимационный фильм состоит из последовательности изображений, называемых кадрами. Частота смены кадров может варьироваться (в профессиональном кино – от 12 до 30 кадров в секунду). Я снимал с частотой 1 кадр в секунду.

После надежной фиксации камеры и штатива можно начинать съемку. Перемещать фигурки персонажей следует очень плавно, небольшими шагами, в заданном направлении. Возможно одновременное движение нескольких персонажей. Важно следить за тем, чтобы в кадре не появлялись посторонние объекты, особенно руки оператора.

По завершении съемки всех кадров, я перенес их на компьютер. Там я использовал специальную программу для обработки. Я выбрал популярное приложение "ФотоШОУПРО", которое делает процесс создания мультфильмов достаточно простым.

Настал долгожданный момент, которого я так ждал. Видео готово. Я многократно пересматривал свой первый мультфильм, испытывая гордость за достигнутое.

3.1.3. Бегущая собака

Я взял белый круг из бумаги и водостойкий маркер. Нарисовал 8 последовательных поз одного и того же действия. Проредел прорези в круге для обзора и изготовил вертушку (Приложение 16). Затем попробовал вращать круг и наблюдать за эффектом.

Когда диск вращал вокруг оси перед зеркалом, то фигуры, рассматриваемые в зеркале через отверстия диска, представлялись не вертящимися вместе с диском, а, наоборот, казались совершенно самостоятельными и делали движения, им присущие.

3.1.4. Эффект сглаживания (муар в анимации)

В своей основе, эффект сглаживания в анимации – это техника, при которой статичные, линейные изображения, расположенные близко друг к другу или накладывающиеся друг на друга, при быстром последовательном отображении создают иллюзию движения или изменения формы. Это оптическое явление, возникающее при наложении двух или более схожих узоров, приводящее к появлению новых, более крупных узоров.

Для того, чтобы получить этот эффект я взял лишь несколько ключевых изображений, которые представляют собой начальное и конечное состояние объекта, в моем случае это бегущая лошадь. Затем, с помощью пленки с линиями, путем ее наложения я «сгладил» множество промежуточных вариаций. В конечном итоге получилась «ожившая» картинка бегущей лошади (Приложение 17).

3.1.5. Анимация с помощью «Stikbot Studio»

Для начала работы с «Stikbot Studio» достаточно скачать это бесплатное приложение на смартфон и подготовить сцену для персонажей. Я решил поэкспериментировать и сделал небольшое видео с игрушками из «Лего», используя «Stikbot Studio». На то, чтобы снять 5-секундный ролик у меня около ушло 10 минут. Процесс создания мультфильма в этом приложении увлекательный и простой. Моей задачей было двигать персонажей и делать каждый раз новое фото. Это оказалось настолько интуитивно, что любой ребенок сможет справиться со всеми этапами без помощи взрослых. Особенно приятно, что в готовое видео можно добавить озвучку и музыку! В отличие от других профессиональных инструментов «Stikbot Studio» ориентирован на детскую аудиторию (Приложение 18).

3.2. Анкетирование

Для того, чтобы узнать, что ребята из класса знают о мультфильмах, я провел анкетирование. Я предложил ответить ребятам на вопросы Яндекс формы. В опросе приняло участие 15 человек. Результаты в Приложении 19.

Согласно результатам опроса, современные школьники испытывают сильную привязанность к просмотру мультфильмов, делая это регулярно. В их предпочтениях как зарубежные анимационные фильмы, так и российские. В то же время, у школьников нет уверенности в возможности создания мультфильма в домашних условиях.

4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги моего творческого опыта, я убедился, что создание мультфильмов своими руками – это не только увлекательное, но и полезное занятие. Несмотря на то, что это кропотливый и требующий времени процесс, он дарит нам множество новых знаний и навыков. Мы развиваем воображение, улучшаем мелкую моторику, учимся терпению и последовательности.

В ходе работы над проектом я сделал следующие выводы:

1. Создание мультфильма – отличный способ провести время с пользой.
2. Я изучил много интересной литературы, которая помогла мне воплотить свою идею в жизнь.
3. Я увлек своей идеей семью, и мы вместе работали над мультфильмом.
4. Я освоил приложение «Stikbot Studio», которое стало моим инструментом для создания анимации.
5. Я использовал техники предметной и пластилиновой анимации.
6. Я стал мыслить более творчески.

Считаю, что поставленная цель достигнута: я создал свои первые мультфильмы. Гипотеза подтверждена. Анимация – это волшебство, которое можно создать своими руками. Это способ рассказать историю, передать эмоции, рассмешить или заставить задуматься. Это искусство, которое объединяет людей по всему миру.

Так что, дерзайте! Откройте для себя этот удивительный мир, полный красок, фантазии и безграничных возможностей. Создавайте, творите, мечтайте! И пусть ваши мультфильмы станут источником радости и вдохновения для всех, кто их увидит!

5. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ РЕСУРСЫ

1. «Большой энциклопедический словарь» / М.: науч. издание «Большая Российская энциклопедия», 1998 г., с.1434
2. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей" / Москва: Издательство «Просвещение», 1990 г., с.176
3. Саймон М. «Как создать собственный мультфильм» / «НТ Пресс», 2006 г., 337с.
4. https://ru.wikipedia.org/wiki/История_русской_анимации
5. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>
6. <http://www.myltik.ru/index.php?topic=interes/history>
7. <http://www.calend.ru/holidays/0/0/2273/>
8. <http://www.miruma.ru/uolt-disney/>

6. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1



Александр Ширяев

Приложение 2



Мультфильмы А. Ширяева "Играющие в мяч клоуны" и "Художники Пьеро"

Приложение 3



Владислав Старевич

Приложение 4



Александр Птушко

Приложение 5



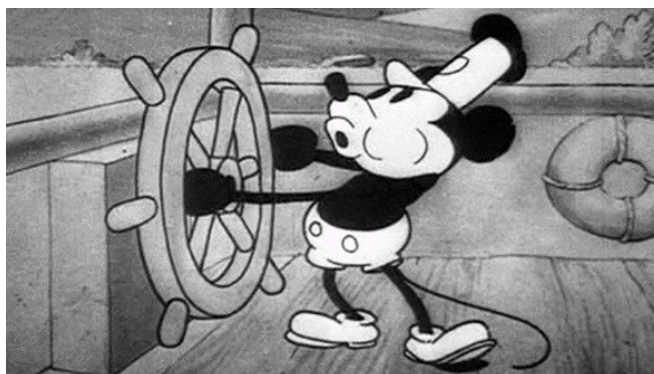
Кадр фильма «Илья Муромец»

Приложение 6



М/ф «Трое из Простоквашино»

Приложение 7



М/ф «Пароход Вилли»

Приложение 8



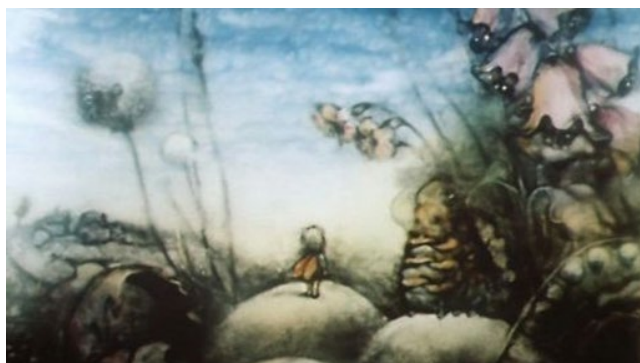
М/ф «Бременские музыканты»

Приложение 9



М/ф «Крокодил Гена и Чебурашка»

Приложение 13



М/ф «Сказочка про козявочку»

Приложение 14



«Ну, погоди!» (рисованная анимация)

Приложение 15



Пластилиновая «Репка»



Бегущая собака



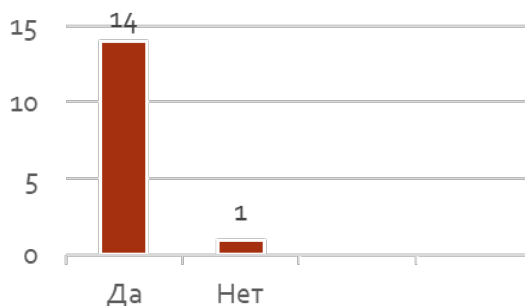
Эффект сглаживания (муар)



Анимация с помощью «Skitbot Studio»

АНКЕТА

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?



2. Какой мультфильм вам нравится больше всего?

«Спанч боб», «Ну, погоди!», «Леди Баг и Супер Кот», «Приручи дракона», «Простоквашино», «Винни-Пух», «Гравити Фолз», «Поток», «Лолли Рок», «Зверополис», «Смешарики», «Фиксики» и др.

Почему?

Они веселые, смешные, познавательные, с глубоким философским смыслом, интересные, добро побеждает зло и др.

3. Какой мультфильм вам не нравится?

«Малышарики», «Три кота», «Маша и Медведь», «Три богатыря», «Тоботы» и др.

Почему?

Они неинтересные, нудные, злые, некрасивое изображение героев, не нравится поведение героев и др.

4. Какие мультфильмы вы любите смотреть больше: старые («советские») или современные?



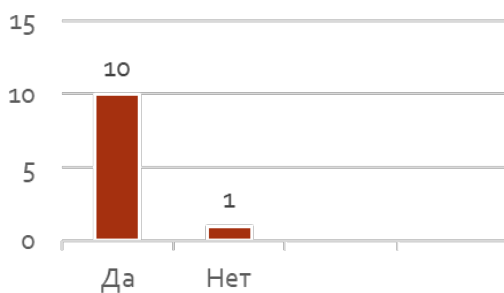
Почему?

Они добрые, интересные, нравится анимация в современных мультфильмах и др.

5. Как часто вы смотрите мультфильмы?



6. Смотрите ли вы мультфильмы всей семьей?



Если да, то какие? _

Разные.

7. Можно ли создать мультфильм в домашних условиях?

