МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 С.ЧЕКМАГУШ
МР ЧЕКМАГУШЕВСКИЙ РАЙОН РБ

Проектная работа на тему:

«Увлекательный мир мультипликации»

Выполнила

Ученица 4 Б класса

Ситдикова Милена

Научный руководитель

Учитель начальных классов

Ганеева Алена Викторовна

2022 год

Содержание

1 Введение……...3

2.Что такое мультипликация?.....4

3История мультипликации……..……..…….……..5

4Виды мультипликации (анимации)……...6

5Практическая часть…….…….…..…..…8

5.1Анкетирование……..…8

5.2 Создание мультфильма…….…….8

6 Заключение……..…11

8. Список используемых источников и литературы……12

Приложение 1 Иллюстрации к разделу «История мультипликации»……13

Приложение 2 Иллюстрации к разделу «История мультипликации»……..…..14

Приложение 3 Анкета для учащихся……..…...15

Приложение 4 Результаты анкетирования…….16

Введение

Каждый из нас любит смотреть мультфильмы, причём это любят делать все, независимо от того, сколько лет человеку. Смешные и добрые, трогательные и грустные – они не оставляют равнодушными никого: ни взрослых, ни малышей.

Мультфильм – это один из самых любимых и приятных способов изучения и познания окружающего мира детьми.

Но каждый ли задумывался о том, как создаются мультфильмы? Как происходит оживление персонажей? Ведь мультипликация – это настоящая магия: картинки двигаются, разговаривают, танцуют и поют. Кажется, что такое волшебство не подвластно человеку. Во всяком случае, я раньше так думала. Из книг и интернета я узнала, что мультфильмы делают художники-мультипликаторы. Мне стало интересно: как это происходит? И я решила попробовать себя в этой роли. Поэтому я выбрала тему: «Удивительный мир мультипликации».

Тема исследования актуальна, потому что детство каждого ребёнка немыслимо без добрых и всеми любимых мультфильмов. Они учат нас быть добрыми, отзывчивыми, смелыми и дружными.

Поэтому я и выбрала**тему** для своей работы «Увлекательный мир мультипликации».

Цель работы: Создание мультфильма в домашних условиях.

Задачи, над которыми я работала:

- познакомиться с историей мультипликации (анимации).
- выяснить какие виды мультипликации существуют.
- изучить технологию создания мультфильмов.
- узнать, можно ли создать мультфильм в домашних условиях.
- создать свой мультфильм.

Методы исследования:

- опрос
- анкетирование
- изучение литературы

- просмотр видеоматериалов

- эксперимент

Гипотеза:

В домашних условиях можно создать мультфильм, обладая определёнными знаниями и необходимым техническим оборудованием.Для реализации нашей гипотезы, нужно, в первую очередь, узнать что же такое мультфильм.

2. Что такое мультипликация (анимация)

Мультфильмы взрослые называют мультипликáцией или анимацией.

Мультипликация(произошло от латинского слова) -умножение, увеличение - это процесс создания движущихся изображений.Термин «мультипликация» употребляют исключительно в русском кино как синоним термина «анимация». В переводе с латинского – «anima» означает «душа». Значит «анимация» не что иное, как «оживление» или «одушевление».Значит, для создания мультфильма, нужно заставить картинки двигаться. Но двигаться не просто так, а по запланированному нами сюжету.

И взрослые и дети любят проводить свободное время перед телевизором за совместным просмотром различных передач и фильмов, но особенное место в этом списке программ занимают мультфильмы. Мультипликация является наиболее красочным и интересным жанром, и хотя анимированные мультики появились не так давно, но успели завоевать популярность у миллионов людей.

3. История мультипликации

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Передачу движения находим мы в искусстве древнего Египта и древней Греции. (Приложение 1, фото 1,2). В средние века также находились умельцы, развлекавшие публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств наподобие фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Такие аппараты называли «волшебным фонарем» (Приложение 1, фото 3).

30 августа 1877 года считается днем рождения рисованной мультипликации.Во Франции инженер-самоучка Эмиль Рейно показал зрителям первыйпраксиноскоп («оптический театр»). (Приложение 1, фото 4).

1908 год – французский художник-карикатурист Эмиль Коль начинает активно заниматься графической мультипликацией, а два его очень важных открытия – отдельный рисунок для каждой фазы движения и съемки камерой, укрепленной вертикально, и сегодня остаются основными принципами работы в графической мультипликации. Он создал немой двухминутный мультипликационный фильм «Фантасмагория». (Приложение 2, фото 1).

1910 год – Владислав Александрович Старевич – талантливый российский режиссёр и оператор – снял первый в мире объемный анимационный фильм «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами». Его первый кукольный фильм. Фильм был снят способом покадровой съёмки, в котором разыгрывается драма, главными героями которой являются насекомые. (Приложение 2, фото 2).

Шли годы, времена менялись, технология шагнула далеко вперёд, появились новые возможности. На смену немым черно-белым кадрам пришли цветные, звуковые, компьютерные анимации.

1928 год – Уолт Дисней создает самого популярного рисованного персонажа в истории мультипликации – Микки Мауса. В этот же год выходит

его первый звуковой анимационный фильм «Пароходик Вилли». (Приложение 2, фото 3).

1936 год – в СССР основана киностудия «Союзмультфильм».

1937 год – Уолт Дисней выпустил свой первый полнометражный анимационный фильм – «Белоснежка и семь гномов» по сказке братьев Гримм. «Белоснежка» принесла Диснею всемирную популярность.

В настоящее время в России есть несколько крупных анимационных студий и множество мелких. Самыми известными считаются студия «Пилот», студия «Мельница» и кинокомпания «Анимаккорд».

4. Виды мультипликации (анимации)

В современном мире существуют следующие виды анимации:.

- **рисованные** («Том и Джерри»);
- **кукольные** («Чебурашка»);
- **перекладочные** («Ёжик в тумане»);
- **пластилиновые** («Пластилиновая ворона»);
- **песочные/порошковые** («Сказочка про козявочку»);
- **компьютерные** («История игрушек»).

Рисованные мультфильмы. Первые мультфильмы были именно такими, так как они не требовали кинооборудования, поэтому появились задолго до появления кинематографа. Своей долгой жизнью они обязаны великому американскому аниматору Уолту Диснею, который один из первых внедрил ручную технику рисования.

Для того чтобы испытать её на практике придётся потрудиться и подготовить целую картинную «галерею». В процессе рисования используются акварельные краски, фломастеры, цветные и грифельные карандаши, мелки и даже обычные шариковые ручки. Основой для рисования может выступить не только бумага, но и стекло. Для создания нового рисунка на стекле требуется лишь подправить предыдущий набросок, стерев при этом лишние линии. На бумаге каждое последующее движение придётся рисовать полностью от начала и до конца.

Отснятый таким образом рисованный материал переносится на компьютер, где при использовании подходящего видеоредактора производится его последующий монтаж и озвучка.

Ожившие куклы. Не менее интересны в технологическом плане кукольные мультфильмы. Известные мультики: «Чебурашка», «Варежка».

Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои особенности. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе, потребуется закрепить его в

пространстве при помощи натянутой лески. Само «крепление» при этом остаётся практически незаметным для объектива фотоаппарата.

Кукольные мультфильмы, как и рисованные, «оживают» лишь при покадровой съёмке. Разница между ними заключается в том, что для изготовления кукольных персонажей требуются не только краски и бумага, но и масса других подручных материалов. Основой для создания кукольных мультфильмов может послужить также конструктор «Лего». Совсем неважно, из чего будет сделан кукольный герой, главное чтобы он был наделён индивидуальностью.

Перекладка. Перекладка – это среднее между рисованным и кукольным мультфильмом. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезанных из картона.

В этой технике был снят мультфильм «Ежик в тумане».

Песочная анимация. Очень впечатляюще выглядит песочная анимация. На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Для достижения художественного эффекта песочные картины следует «рисовать» на стеклянном столе с подсветкой. В идеале должен иметься песок различных оттенков. Эта задача легко решается путём его окрашивания. Примером мультфильма, выполненного в этой технике, может стать «Сказочка про козявочку».

Пластилиновая анимация. Благодаря своей необычайной податливости пластилин на протяжении многих лет остаётся одним из самых любимых материалов мультипликаторов. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с изменением этих объектов в промежутках между кадрами. В этой технологии снят мультфильм «Пластилиновая ворона»

Компьютерные мультфильмы. Это мультфильмы, созданные преимущественно при помощи компьютера. Компьютерные программы

значительно упрощают процесс создания мультфильмов. Наиболее известными компьютерными техниками являются захват движения, 2D- и 3D-мультипликация.

2D мультипликация – анимация, создаваемая на компьютере, и сохраняющая иллюзию плоского изображения движущейся картинки (рисованной графики). Ранее для мультфильмов использовали преимущественно двухмерную (плоскую) графику.

3D мультипликация - создаваемая на компьютере, и сохраняющая иллюзию объемного изображения объектов и их движения в пространстве (как в кукольной анимации). Одна из первых компьютерных программ по созданию 3D объектов с возможностью их анимации - 3D MAX. Первым полнометражным полностью компьютерным мультфильмом стал мультик «История игрушек», он сталнастоящим пионером в истории компьютерной мультипликации. Это первый полнометражный мультфильм, выполненный полностью с помощью компьютерной графики. Он создавался четыре с половиной года. «История Игрушек» открыла новую эпоху в мультипликации — эпоху популярности компьютерных мультфильмов

Изучив видеоматериалы по созданию разных видов анимации, я решила попробовать создать пластилиновый мультфильм.

5. Практическая часть

5.1 Анкетирование. Подтверждение актуальности темы

С целью подтверждения актуальности выбранной мною темы, я провела анкетирование среди детей 9-10 лет (Приложение №3). В опросе принимали участие 83респондента.

Проанализировав анкеты, я пришла к выводу, что все дети любят смотреть мультфильмы (100%). Предпочтение отдают компьютерным мультфильмам (40%) и рисованным (34%), некоторые дети (11%) с интересом смотрят мультфильмы, выполненные в кукольной и пластилиновой технике. Часть детей (6%) любят смотреть мультфильмы, выполненные в песочной технике. Никто из опрошенных детей не знает, как именно создаются мультфильмы, но многих (78%) заинтересовала идея создания собственного мультфильма (Приложение 4).

Таким образом, можно сделать вывод, что выбранная мною тема актуальна среди детей и изученный мною материал может быть полезен другим детям.

5.2. Создание мультфильма

Я выделила для себя следующие этапы создания мультипликационного фильма:

1.Разработка сценария.

2. Разбивка сценария на сцены.

3. Подготовка фонов, декораций, лепка персонажей.

4. Съемка сцен.

5. Монтаж мультфильма.

Разработка сценария. За основу сценария я взяла сюжет песни «Про ежика» Александра Балыбердина.

Сценарий у меня получился следующий:

Летним утром главный герой – мальчик Петя - гулял по лугу. На лугу ему встретился ежик, который нес красивую зеленую горошину. Петю

заинтересовал еж с горошиной и он решил спросить у него, куда он так спешит и для чего ему эта горошина.Еж ответил мальчику, что спешит домой к ежихе и дочке. У его дочки сегодня день рождения и он несет ей в подарок красивую горошину.

Мальчик выслушал рассказ ежика. Еж отправился к себе домой, а Петя участливо махал ему вслед.

Далее нам необходимо было разбить сценарий по отдельным сценам (или эпизодам), чтобы понять, какие фоны нам нужно подготовить и какие герои будут участвовать в моем мультфильме.

Сцена в мультфильме – это составная часть сюжета мультфильма.

Сцена 1: Мальчик и ежик движутся по полю навстречу друг другу.

Сцена 2: Встреча мальчика и ежика в поле. Их разговор.

Сцена 3: Комната в домике ежика, на стуле около стола сидит дочка ежика. Мама вносит в комнату торт и ставит его на стол.

Сцена 4: Мальчик и ежик в поле прощаются, и ежик идет в сторону домика. Мальчик машет ему вслед рукой.

Проанализировав сюжет, я пришла к выводу, что для съемки мультфильма мне необходимо подготовить два фона и 4 персонажа (еж, мама-ежиха, дочка-ежиха, мальчик).

В подготовке сцен и персонажей я использовала пластилин, цветной картон, карандаши, акварель, гуашь и семечки подсолнечника. Также мне пришлось изучить видео уроки по пластилиновой лепке.

После того, как все персонажи и фоны для съемки были подготовлены, я приступила к съемке. Пластилиновые (или кукольные) мультфильмы снимаются методом покадровой съемки.

Для съемки мне понадобилось следующее оборудование: смартфон с фотокамерой, фото - штатив, светодиодная настольная лампа.

Я поставилафотоаппарат на фото-штатив. Нужно постараться, чтобы в объективе был только фон будущей сцены, а ничего лишнего в кадр не попадало. Шаг за шагом перекладывала персонажи, и каждый раз

фотографировала один кадр. Иногда можно не только перекладывать персонажи, но и перелепливать их от кадра к кадру - с пластилином это выполнить очень легко.

В процессе съемки было сделано 176 фото.

Следующий этап создания мультфильма – монтаж. Монтаж – это смена кадров в видео.

Давным-давно, когда мультфильмы снимали на пленочные фотоаппараты, а не на цифровые, люди сидели за огромными монтажными столами и перематывали пленку туда-сюда. Вырезание ненужных кадров и склеивание пленки производилось вручную.

Сейчас весь этот процесс полностью перенесен в компьютер. Существует большое количество программ для видеомонтажа, но все их объединяет наличие таймлайн (в переводе «линия времени»).

Таймлайн – это монтажная линия, на которой мы перематываем кадры, вырезаем ненужные фрагменты и склеиваем отдельные эпизоды.

При обзоре монтажных программ мне пришлось столкнуться с проблемой выбора конкретной программы. Изучив видео уроки по работе с некоторыми из таких программ (WindowsMovieMaker, AdobePremierePro,GrassValley EDIUS Pro), я остановила свой выбор на программе GrassValley EDIUS Pro. Данная программа обладает широким набором функций, среди которых я для себя выделила следующие:

- интерфейс на русском языке,
- простое рабочее пространство,
- удобное написание титров и простое размещение их на таймлайне,
- большой набор готовых переходов от кадра к кадру.

После выбора программы я приступила к монтажу моего мультфильма. Все отснятые файлы были перенесены на компьютер и добавлены в программу для видеомонтажа.

Далеенужно выделить все фото и перетащить их на линию времени программы и кадры сами выстраиваются, далее удаляем лишнее, добавляем

необходимое, другими словами монтируем как нам захочется. Чередуем кадры по крупности, для более удобного восприятия зрителем. Ведь любой кадр видео, если не происходит его смены за достаточно короткое время (5-10 секунд), зрителю надоест.

Далее накладываем музыку на полученное видео, добавляем необходимые титры. И…мультфильм готов. У меня получился мультик продолжительностью 1 минута, 32 секунды.

Свое творение я показала младшей сестре. Ей мультфильм очень понравился!

6. Заключение

В результате реализации данного проекта мною были приобретены следующие навыки:

- определение порядка действий, планирование своей работы;
- умение комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной творческой задачи;
- создание сюжета для своего фильма;
- съемка анимационного фильма методом покадровой съемки;
- монтаж собственного фильма.

В итоге, проделав немало работы над созданием собственного мультипликационного фильма, можно с полной уверенностью утверждать, что поставленная в начале работы цель достигнута, задачи выполнены. Гипотезаподтверждена: создать мультфильм самому в домашних условиях возможно. Но сделать это получилось не так легко, быстро и просто, как казалось со стороны. На самом деле требуется очень много терпения, времени, старания, чтобы создать такой маленький мультик. Теперь, просматривая даже короткий мультфильм, я понимаю, что за его созданием стоит кропотливый труд многих людей.

В процессе выполнения своей работы я сделала следующие выводы:

1. С момента выхода первых мультфильмов прошло более 100 лет, но их популярность не угасает.

2. Все ребята любят мультфильмы, но не все знают, что они могут делать мультфильмы сами.

3. Сделать мультфильм самому не очень просто, но зато весело, увлекательно и познавательно.

4. От создания мультфильма можно получить удовольствие, не меньшее, чем от его просмотра.

5. Для создания мультфильма можно использовать разные материалы.

6. Не только любой взрослый, но даже ребёнок может стать мультипликатором, не выходя из дома, создать свой мультфильм и показать его своим друзьям и знакомым.

Список используемых источников и литературы

1. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – НТ Пресс, 2006.

2. А. Соколов. «Монтаж. Телевидение, кино, видео»

3.Бурцева М. А., Рыбакова О. В. Развитие мультипликации: с первых шагов до современности // Юный ученый. —2016. —No1.1.

4. Большой энциклопедический словарь. М.: науч. издание «Большая Российская

энциклопедия», 1998г.

Источники интернет сайтов:

1 История создания мультфильмов. http://history-of-world.ru/istoriya-sozdaniya-multfilmov.htm

2 Что такое мультипликация: https://www.velesvideo.ru/multiplikacia.html

3 Видеоматериалы сайта https://www.youtube.com/

Приложение 1

Иллюстрации к разделу «История мультипликации»

Фото 1

Фото 2

Фото 3

Фото 4

Приложение 2

Иллюстрации к разделу «История мультипликации»

Фото 1

Фото 2

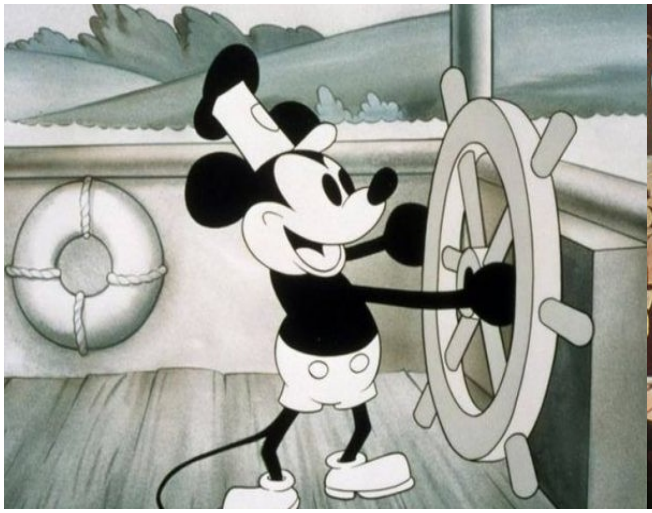


Фото 3

Фото 4

Приложение 3

Анкета для учащихся

1.Любите ли вы смотреть мультфильмы?

2.Мультфильмы, созданные в какой технике, вы предпочитаете смотреть?

-компьютерная

-рисованная

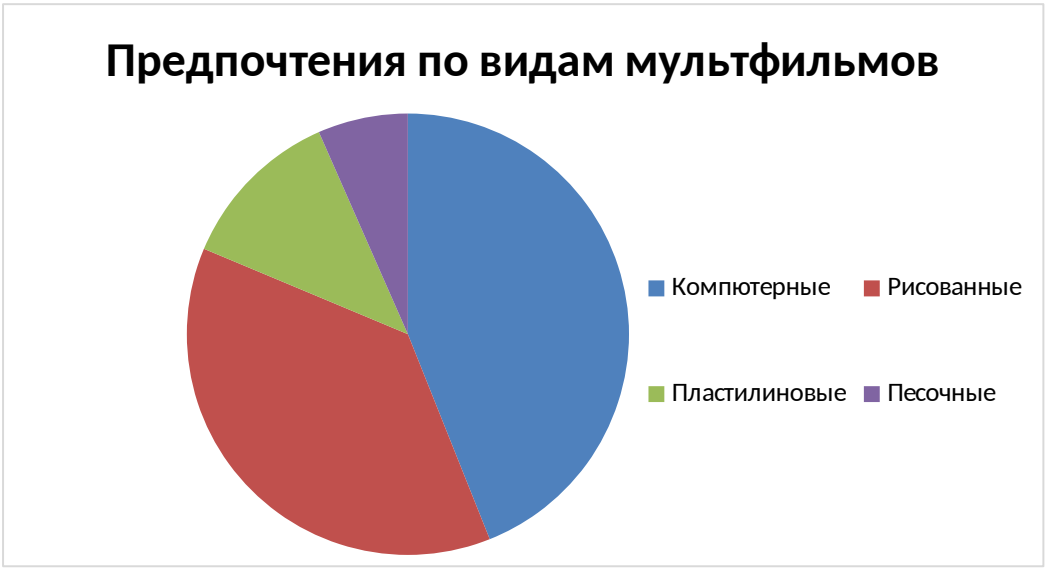
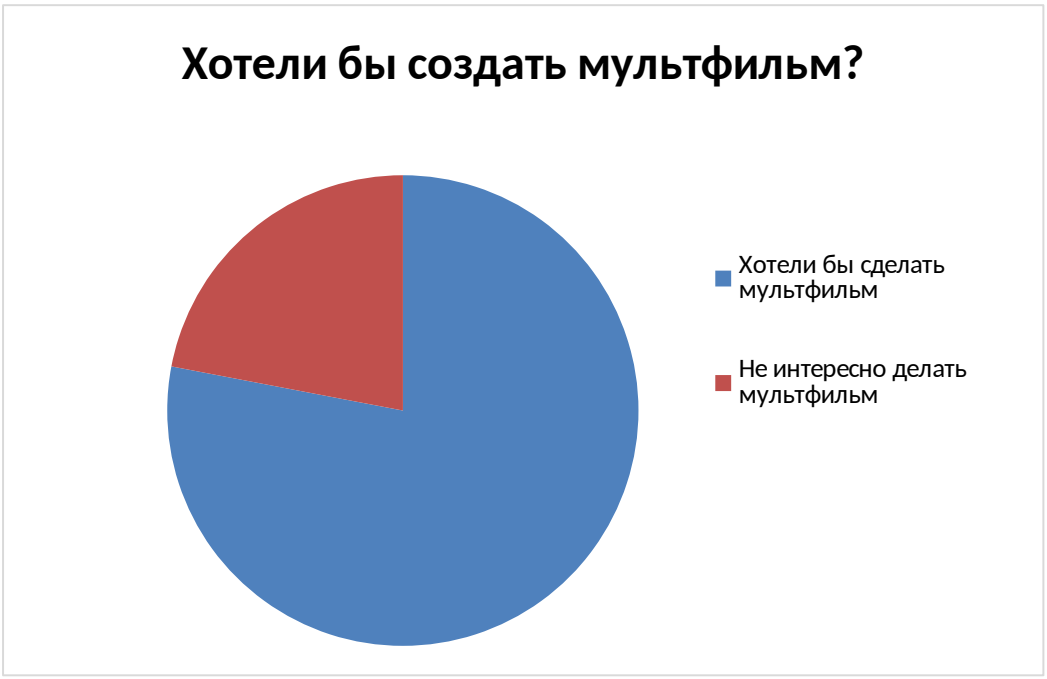
-пластилиновая

-песочная

-кукольная

3.Знаете ли вы, как делаются мультфильмы?

4.Хотели бы вы сами создать мультфильм?

Приложение 4

Результаты анкетирования