

Всероссийский фестиваль творческих работ
"ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ"
ноябрь 2016 - февраль 2017 года

Выполнила: Сусаева Елизавета Александровна

Руководитель: Березина Татьяна Ивановна

*Муниципальное образовательное учреждение для детей,
нуждающихся в психолого-педагогической и медико-социальной помощи, центр
диагностики и консультирования «Шанс»*

Московская область городской округ Серпухов

ТЕМА РАБОТЫ:

«Я - МУЛЬТИПЛИКАТОР!!!»



Введение.



Мульттики – это веселье на весь день!

Мульттики – это смешные истории!

Мульттики – это...здорово!

Все дети любят смотреть мультфильмы, и я тоже их очень люблю смотреть. Количество просмотренных мною мультиков уже и не сосчитать, и казалось, что я многое про них знаю. Но однажды, после очередного просмотра я задумалась: а что же такое мультфильм? И как он создается? Сам на этот вопрос я ответить не смогла. Для этого я вместе со своим педагогом отправились в библиотеку.



В толковом словаре я прочитала, что **мульттики, «мультфильм, мультипликационный фильм, мультипликация»** – это всё одно и то же...так называют в нашем кино анимацию, что в переводе с латинского означает «душа», «одушевление» или «оживление».

Для себя я определила: мультфильм – это ожившая картинка. И тут же встал вопрос: Как

самому оживить картинку? Каким образом это сделать? Легко это или трудно? Мне хотелось найти ответы на эти вопросы, поэтому я и решила провести собственное исследование.

Цель моего проекта: создание своего мультфильма

Гипотеза: Я предположила, что сделать мультфильм это – просто: раз и готово.

Для достижения цели, мне необходимо было решить следующие **задачи:**

1. Провести опрос среди детей.
2. Изучить историю развития мультипликации.
3. Узнать основные технологии создания мультфильмов.
4. Освоить способы создания собственноручного мультфильма.

В своей работе я использовала следующие **методы:**

- Опрос
- Изучение литературы
- Просмотр видеоматериалов
- Изучение и анализ простейших мультипликационных технологий
- Съёмка собственного мультфильма
- Анализ полученного результата



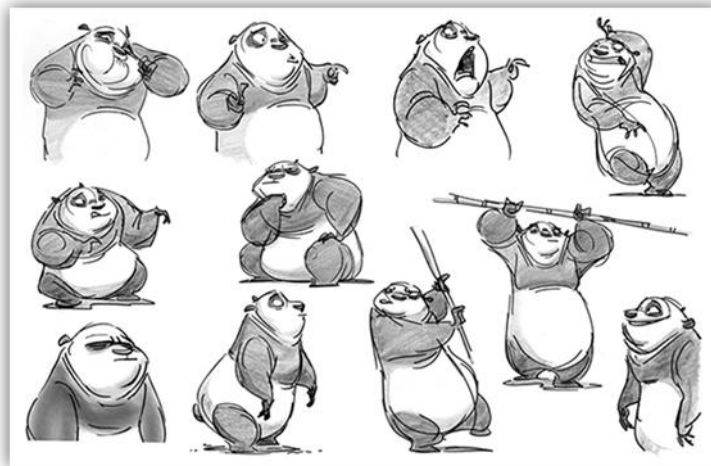
Этапы исследования:

- Теоретическая часть проекта (знакомство/исследование)
- Практическая часть проекта (изготовление/создание)

I. Теория.

1. Анкетирование

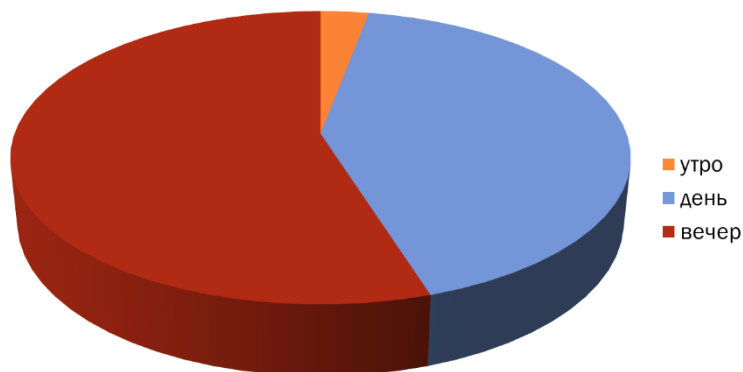
В рамках моей работы я провела анкетирование спортсменов своей секции каратэ.



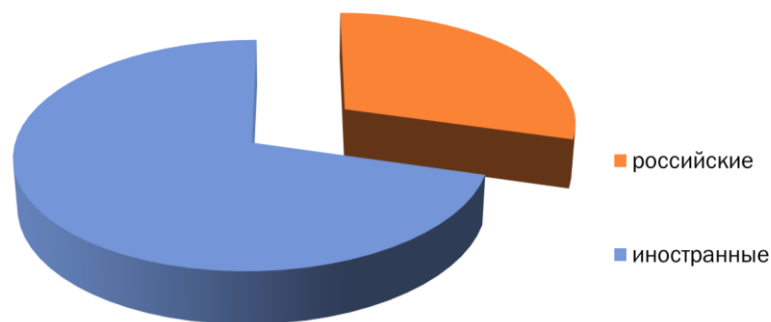
Было опрошено 103 ребенка в возрасте от 5 до 14 лет. Из них 102 человека ответили, что любят смотреть мультфильмы, а один – нет.

Вопросы анкеты:

1. Когда дети предпочитают смотреть мультфильмы?



2. Какие мультфильмы предпочитают смотреть?



3. Самые популярные мультфильмы российского производства:

1 место – Смешарики
 2 место – Фиксики
 3 место – Маша и медведь
 4 место – Ну, погоди

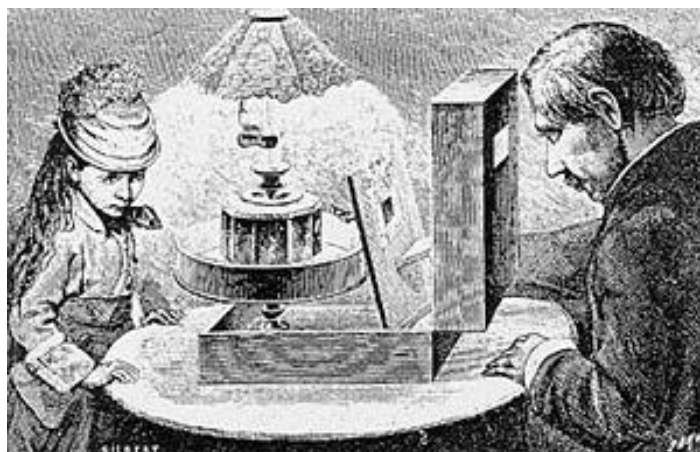
4. Самые популярные мультфильмы иностранного производства:

1 место – Смурфики
 2 место – Трансформеры
 3 место – Винкс
 4 место – Губка Боб

2. История мультипликации

В книгах я прочитала, что **30 августа 1877 года** считается днём рождения рисованной мультипликации.

Во Франции инженер-самоучка Эмиль Рено показал зрителям первый прак-си-но-скоп («оптический театр»).



28 октября 1892 года Эмиль Рено демонстрирует в Париже графическую ленту с помощью аппаратов «оптический театр».

Первые мультфильмы представляли собой рисованные и раскрашенные от руки изображения продолжительностью вплоть до пятнадцати минут. Уже тогда могло применяться звуковое сопровождение, сопровождающее действие. Позднее вклад в развитие мультипликации вносили другие мультипликаторы, создавая картины в различных жанрах и технике.



- 1898 год — Джеймс Стюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли **первый мультипликационный кукольный фильм** «Цирк лилипутов». В фильме использовались деревянные игрушки.
- 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».



Этот фильм стал известен тем, что был **первым** анимационным фильмом со своим сюжетом, а у главного героя Фантоша был свой характер.

- 1910 год — Владислав Александрович Старевич - талантливый **русский 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 — история любви царицы жуков-рогачей Люканиды и графа Героса из племени жуков-усачей.

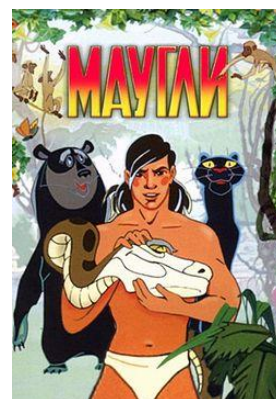
Шли годы, времена менялись, технология шагнула далеко вперёд, появились новые возможности. На смену немым черно-белым кадрам пришли цветные, звуковые, компьютерные анимации

- 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».

- 1932 год — **Первый цветной анимационный фильм** «Цветы и деревья» Уолта Диснея.
- 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 огромный успех: всемирную популярность, свыше 8 млн. долларов дохода и восторженные отклики в профессиональной прессе.
- 1958 год — усилиями Осамы Тэдзуки в Японии создается уникальный стиль рисованной анимации — **аниме**.
- 1960 год — начало производства серии «Флинстоуны», которая показывалась на американском телевидении. Это был **первый анимационный сериал для взрослых**.
- 1967—1971 годы — **первый советский мультсериал** «Маугли», режиссёр: Роман Давыдов.
- 1995 год — **первый полнометражный компьютерный мультфильм** — «История игрушек».
- В 1999 году мультфильм «Старик и море» режиссёра Александра Петрова стал **первым** в истории кино мультфильмом для **кинотеатров большого формата**. В 2000 году этот же мультфильм был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар».



3. Способы «оживления картинок»

Дальше я перешла к своей основной задаче проекта: изучение способов оживления картинки.

Самым простым и давним способом, оказалось - рисовать на уголке каждого листочка в тетрадке изменения движения фигуры, а потом быстро пролистывать страницы. И картинки оживают.

Я узнала, что раньше было такое приспособление **кинэограф** (Kineograph) — состоящее из листов бумаги, сшитых в тетрадь. Зритель, перелистывая особым способом тетрадь, наблюдает эффект анимации. Кинеография является одной из форм мультипликации.



«Волшебная вертушка»

Берём два одинаковых кусочка картона. На одном рисуем одну картинку (аквариум), а на втором – другую (рыбку). Склеиваем их, оставляя по центру место, чтобы вставить карандаш. Теперь если быстро вращать карандаш взад-вперед между ладонями, то обе картинки сливаются в одну, у нас, в примере, получается рыбка в аквариуме,

А вот птичка в клетке делается не на карандаше, а на двух верёвочках, которые надо сначала закрутить, при быстром вращении кружка с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, они воспринимаются как один. **Тауматрѳп** (от др.-греч. θαῦμα — чудо и τροπή — вращение) — так называлась эта игрушка и была популярна в середине 19 века.



«Мультики»

Такие картинки моя мама со своими одноклассниками делала ещё в школе. Вспомнила и рассказала о них. Тоже принцип анимации. На одной страничке блокнота рисуем фигуру, на второй страничке рисуем точно такую же фигуру с каким-нибудь изменением, листочек наматываем на карандаш и катаем его по нижней картинке взад-вперёд как скалкой, и кажется, что картинка двигается.



Мельница-киноаппарат



Еще можно сделать такую мельницу-киноаппарат. Сначала приготовить выкройку и склеить. Лопастей мельницы - картинки с фазами движения. Когда вращаешь ручку, и мельница крутится, получается настоящее кино.



Испробовав все названные способы, я решила переходить к более современным методам съёмки. Но для этого мне не хватало знаний о технологиях создания мультипликации. Я выяснила, какие бывают мультфильмы.

4. Виды мультфильмов

По технологическому процессу:

- **Песочная анимация** - в ней лёгкий порошок (просеянный песок, соль, кофе) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки).





- **Пластилиновая анимация** - вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых предметов, фигурок.



- **Кукольная анимация** — метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры.
- **Компьютерная анимация** - кадры создаются специализированными компьютерными программами.
- **Рисованная анимация** - технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся рисунков, путём наложения и сведения в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами.



По цели создания мультфильмы бывают:

- Развивающие
- Обучающие
- Воспитательные
- Познавательные
- Развлекательные

По производству:

- Российские
- Японские
- Французские
- Американские
- Английские и другие

По продолжительности:

- Короткометражные
- Полнометражные

По возрастным интересам:

- Детские

- Взрослые
- Для подростков



II. Создание собственного мультфильма (практическая часть)

Дальше я перешла к съёмке своих мультфильмов. Эта работа включала в себя выполнение необходимых заготовок, съёмку и монтаж.

Мне понадобились цифровой фотоаппарат, штатив, лампа для освещения, компьютер.

Опыт № 1

Первая анимация, нарисована мелом на доске. Для того чтобы сделать такой мультфильм, нужен только фотоаппарат. Его надо прочно закрепить на штативе или стуле, чтобы все кадры получались совершенно одинаковыми. Теперь можно приступать. Рисуем фигуру - фотографируем. Стираем лишнее и

рисую следующую фазу движения - фотографируем. А потом из полученных кадров собираем анимацию в компьютерной программе.



Вывод: интересно, но довольно просто.

Опыт № 2

Следующая анимация «Ёжик» выполнялась из бумаги, на заготовленном фоне, путем перекладки персонажа и покадровой съёмке. Я рисовала, озвучивал мой папа.



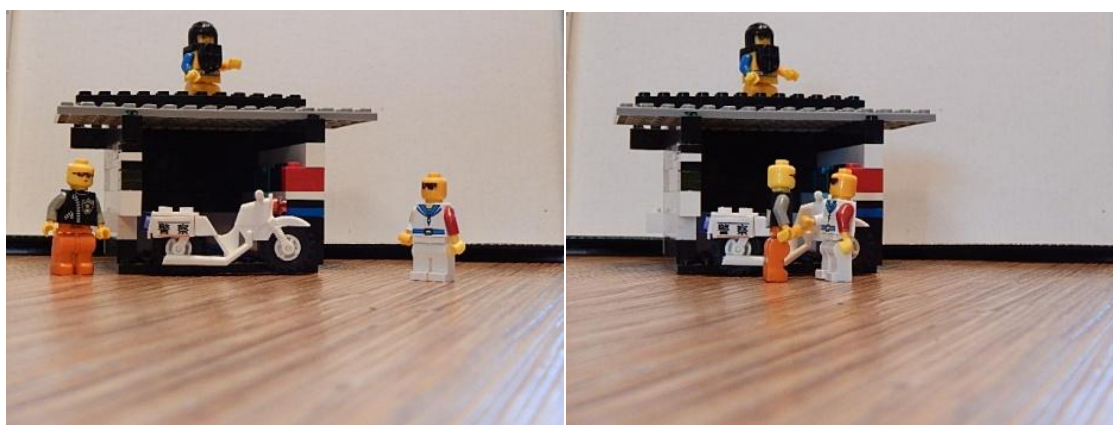
Вывод: интересно, но требуется долгая подготовка



Опыт № 3

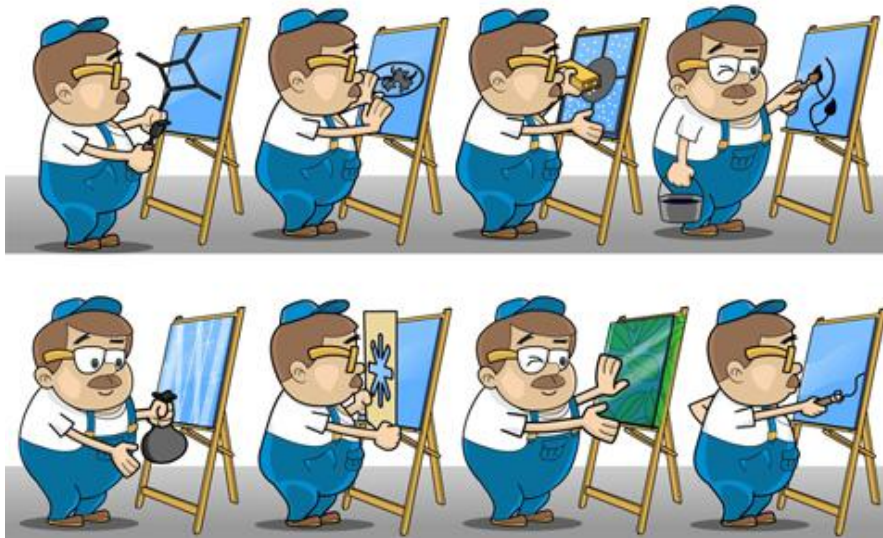
А ещё я услышала о новых лего - мультфильмах, и решила попробовать снять. Фоном стала коробка от обуви, а лего - игрушек у меня хватает!

Фотографировать каждое движение героев нужно поэтапно. Чем меньше движение и больше кадров при съемке, тем плавнее и медленнее движение в фильме. Вот что у меня вышло:



Вывод: очень интересно, можно и играть и снимать, сюжет придумывать сразу.

Во всех отснятых случаях, полученные снимки обрабатывали на компьютере с помощью специальной программы «Киностудия», наложить кадры на музыку помогла мне мой руководитель Березина Т.И.



Заключение.

Да... нелегкая эта работа — снимать мультфильмы! На съёмку минутного мультфильма требуется примерно 200 кадров. Ведь для того, чтобы движение персонажа казалось плавным, требуется очень быстрая их смена – 24 кадра в секунду!

Свои мультфильмы я показала ребятам, им очень понравилось. По результатам анкетирования – особенно у меня удался мультфильм, сделанный в технике перекладки персонажей, но лично мне понравилось делать с помощью лего-конструктора.

В процессе работы я поняла, что **гипотеза моя не подтвердилась**. Смотреть мультики - это весело, интересно и легко, а сделать - не просто. Теперь я знаю точно, что такое мультфильм! Мультфильм – это кропотливый труд многих людей, творчество, время и очень интересное занятие!

Мультипликация – это особый вид киноискусства, создаваемый специалистами, которые используют для создания персонажей различные материалы и техники, а «оживление» происходит путем быстрой смены кадров.

Теперь просматривая даже короткий мультфильм, я понимаю, что там была сделана большая работа целой командой людей.



СУСАЕВОЙ ЕЛИЗАВЕТЫ

В будущем я хотела бы продолжить исследование технологий создания мультипликационных фильмов, например, овладеть компьютерной 3-D мультипликацией и, возможно, создать мультфильм.

Литература:

1. Асенин С. Волшебники экрана - М., «Искусство», 1974. – 145с.
2. Гамбург Е., Пекарь В.. Художники ожившего рисунка, Союз кинематографистов СССР, 1984 г.
3. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – НТ Пресс, 2006.- 337с.
4. Сайты в Интернете:
 - И.Вано «Рисованный фильм» (книга в Интернете):
 - <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация>