ПРОЕКТ
«ДОМАШНЯЯ МУЛЬТСТУДИЯ»

Выполнила: Тенькова Ирина, 11лет
Творческое объединение «Павлин»
Руководитель: Деркач Анастасия Сергеевна

Актуальность

Я очень люблю смотреть мультфильмы. Недавно я задумалась: а что же такое мультфильмы? Когда появились первые мультфильмы? Как их снимают? Какие бывают мультфильмы? Дети смотрят мультики каждый день: после школы, перед сном, на выходных, ходят в кинотеатры, чтобы посмотреть премьеру вновь вышедшего мультика. Но мало кто знает, как и когда появились мультики? Как снимаются мультфильмы? Можно ли самому, в домашних условиях, снять свой мультик?

Цель:

Создать собственный мультфильм.

Задачи исследования:

1. Изучить литературу, видеоматериалы об истории возникновения и развития мультфильмов.
2. Рассмотреть классификацию мультфильмов, и основные технологии создания мультфильмов.
3. Написать сценарий своего собственного мульфильма.
4. Изготовить главных героев.
5. Освоить технологию.
6. Снять мультфильм

Гипотеза

Я подумала, что получив определенные знания по данной теме, можно самостоятельно создать мультфильм в домашних условиях.

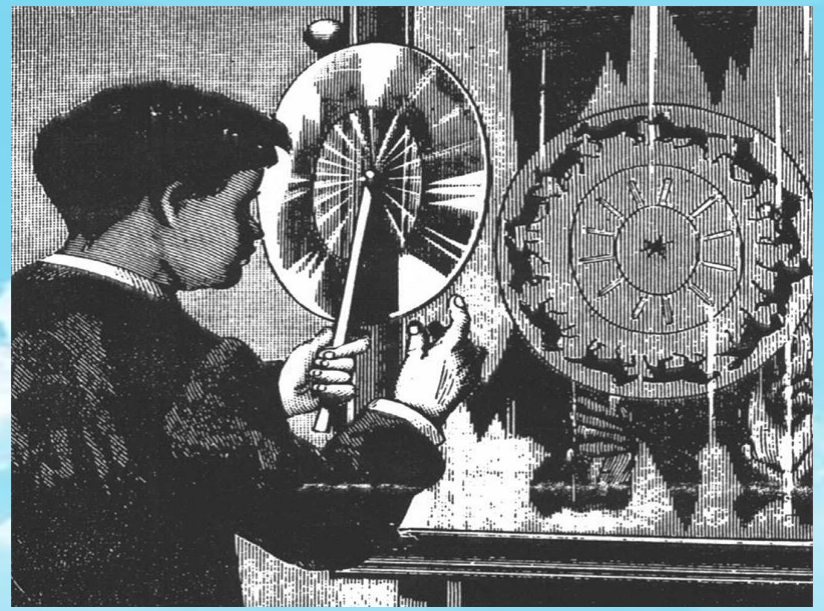
Понятие анимации и мультипликации

Меня заинтересовало, почему мультфильмы называют и мультипликационными, и анимационными? Оказывается, слово «мультипликация» используют исключительно в русском кино (в переводе оно означает «умножение»), а в остальном мире ее называют анимация, в переводе с латинского означает «оживление». Я сделала вывод – анимация и мультипликация – это разные определения одного и того же вида искусства.

Понятие «аниме» также используют в более узком значении – японская анимация.

История мультипликации

Принцип мультипликации был найден за полвека до изобретения кинематографа бельгийским физиком Жозефом Плато, который в 1832 году сконструировал особый устройство – «фенакистископ» . Он состоял из двух дисков, вращавшихся на одной оси . Через отверстия в первом из них просматривались картинки на втором. Показывая серию скоро сменяющихся неподвижных изображений, фенакистископ создавал у зрителя иллюзию движущегося изображения.



Тот же принцип был положен венским доктором Симоном фон Штампефером в базу ***стробоскопа***. Это был картонный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне этого барабана, на картонной ленте находилась серия рисунков (от восьми до двенадцати), иллюстрирующих последовательные фазы движения человека либо животного, совершающего определенное действие.

В 1834 году англичанином У.Д. Хорнером был сконструирован ***зоотроп***, в котором двигались наклеенные на ленту картинки. После было множество модификаций подобных приборов: кинетоскоп, праксиноскоп, мутоскоп.

Отцом кукольной мультипликации считается **Владислав Старевич**, который снял свой первый фильм в 1910 году. Он разработал художественную технику для постановки и съемки объемной **кукольной мультипликации**, сохранившуюся и по настоящее время. Им были сделаны первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. В 1912 г. В.А. Старевич выпустил мультипликационные фильмы ***«Красивая Люканида, либо война рогачей с усачами»*** и ***«Авиационная неделька насекомых».***

В 1913 г. В.А. Старевич создал мультипликационный кинофильм: ***«Стрекоза и муравей».*** Это произведение, сделанное по известной басне Крылова, имело большой успех и принесло ему мировую известность. Мультфильм разошелся в количестве 140 копий, что для кинематографии того времени было неописуемым явлением.

Классификация мультфильмов

По технологическому процессу мультфильмы делятся на:

– рисованные («Бременские музыканты»);

– кукольные («Чебурашка»);

– перекладочные («Ёжик в тумане»);

– пластилиновые («Пластилиновая ворона»);

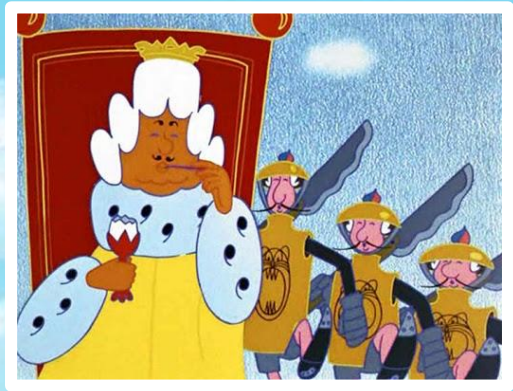
– песочные/порошковые («Сказочка про козявочку»);

– компьютерные («История игрушек»).

Рисованные мультфильмы

Первые мультфильмы были рисованными, 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.



.

Кукольные мультфильмы

Известные мультики: «Чебурашка», «Варежка».

Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании.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. Это могут быть лоскутки ткани, нитки, поролон, проволока, пуговицы, дерево, разнообразные плоды и др. Основой для создания кукольных мультфильмов может послужить также конструктор «Лего».

Перекладочные мультфильмы

Технология создана советским мультипликатором Федором Хитруком. 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.Перекладка также используется в пластилиновой анимации. В этом случае композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. В этой технике был снят мультфильм «Приключения капитана Врунгеля».

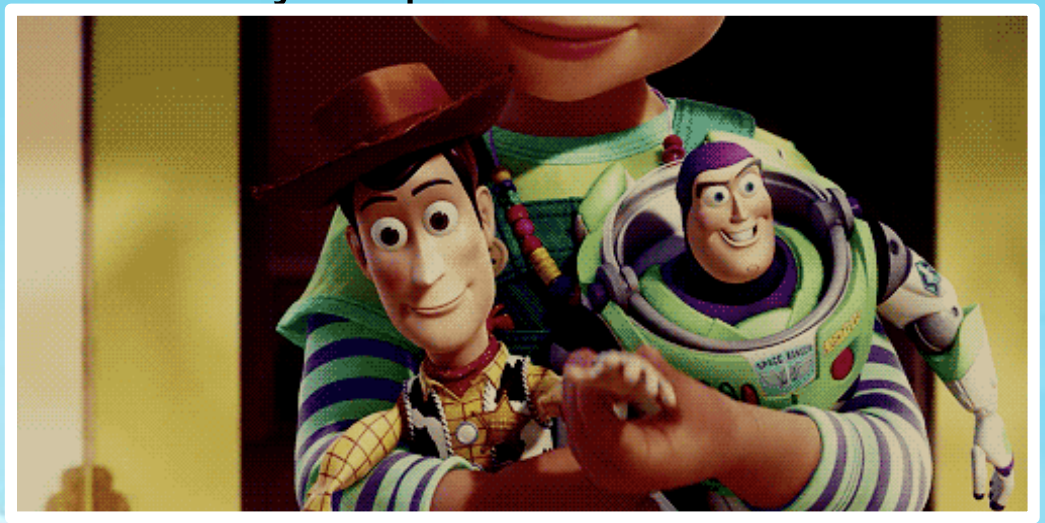
Пластилиновая анимация

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.

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. Первым полнометражным полностью компьютерным мультфильмом стал мультик «История игрушек», он стал настоящим 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.



Также мультфильмы делятся по целям :

– образовательные (направленные на углубление знаний – «Фиксики»);

– развивающие (направлены на развитие личности – «В мире динозавров»);

– воспитательные (воспитывают в человеке положительные качества – «Лунтик», «Про бегемота, который боялся прививок»);

– развлекательные (основная цель – развлечь зрителя – «Ну, погоди!»);

– проблемные (помогают задуматься над окружающими нас проблемными ситуациями – «Валли»).

.

Изучив информацию по способам создания мультфильмов, я сделала заключение, что технологический процесс не влияет на качество готового мультфильма. Более сложная и трудоемкая – это технология рисованных мультфильмов, и что современная мультипликация в основном выполняется в компьютерной технике.

АНКЕТИРОВАНИЕ

Я решила узнать, любят ли мои одноклассники мультфильмы, что они знают о мультипликации и какие мультфильмы наиболее популярны среди моих друзей. В классе были заданы следующие вопросы:

1. Назови 3 самых любимых мультфильма
2. Какие мультфильму ты предпочитаешь, иностранные или отечественные (русские)?
3. Как ты считаешь, вредны или полезны мультфильмы?

Создание собственного мультфильма

Изучив историю, техники создания мультфильмов, мне захотелось попробовать себя в роли создателя мультфильма. Я решила попробовать на несложной русской народной сказке «Курочка Ряба».

Для создания домашней анимационной студии понадобилось:

– фон (коробка)

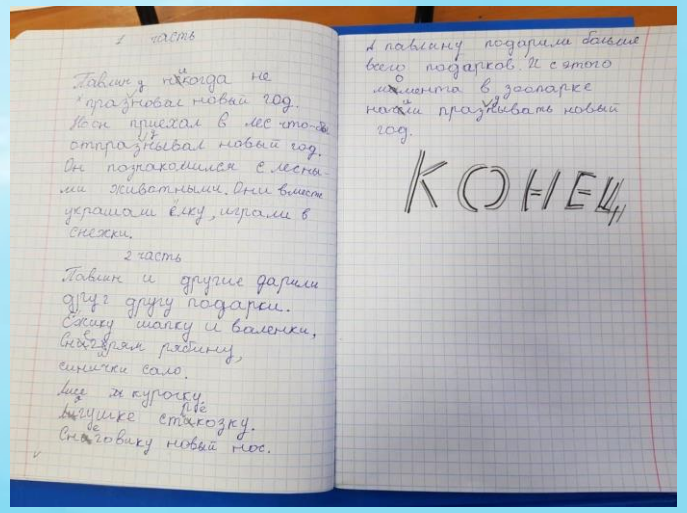
– материал для изготовления персонажей

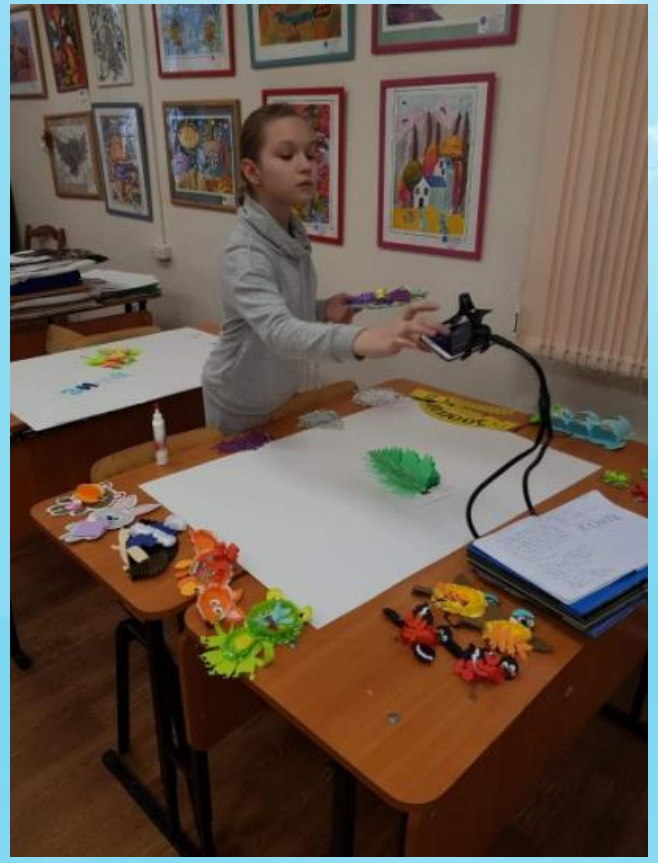
– монтажный стол

Снимала и редактировала видео на Андроид в видеоредакторе KineMaster.

Этапы создания мультфильма

- написание сценария
- изготовление декорации и героев
- покадровая съемка мультфильма
-запись звуковой дорожки
-монтаж мультфильма





И Вот мой мультфильм готов!

ВЫВОДЫ

1. мультипликация – это особый вид киноискусства, который имеет свою интересную историю и особую технологию;
2. героев мультфильма можно придумать и изготовить самостоятельно из простой бумаги и клея;
3. создать собственный мультфильм в домашних условиях без профессионального оборудования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

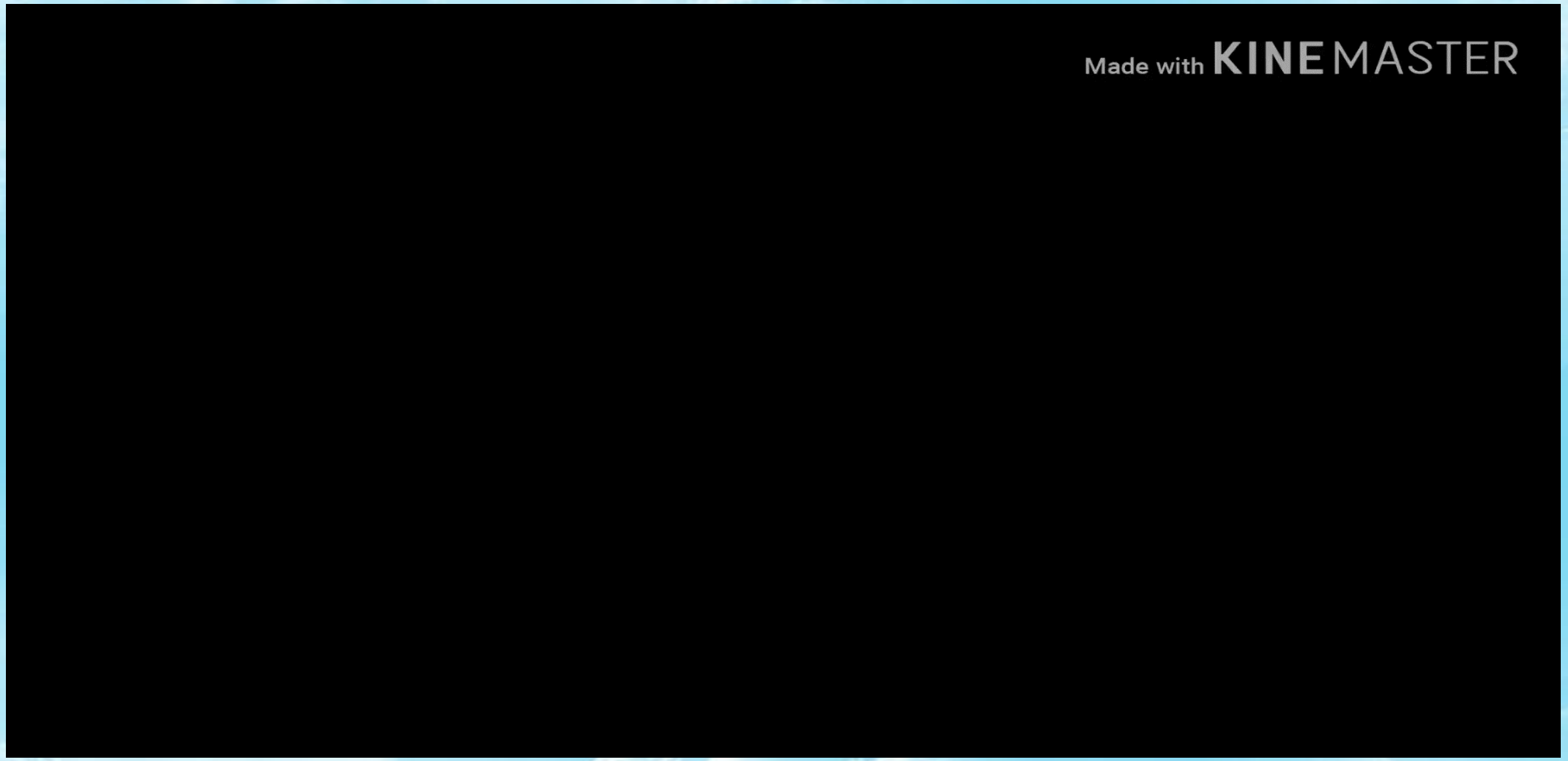
Я самостоятельно изучила виды мультфильмов, разработала их классификацию, скомпоновала известные мне мультфильмы согласно разработанной классификации, проанализировала популярность мультфильмов среди сверстников, разработала рекомендации по выбору мультфильмов для просмотра, создала собственный мультфильм в домашних условиях, познакомилась с компьютерной программой по созданию роликов и фильмов «KineMaster».

В результате работы цель была достигнута, задачи решены, гипотеза подтвердилась.

ПЕРСПЕКТИВЫ ДАЛЬНЕЙШЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В будущем я хочу продолжить исследование технологий создания мультипликационных фильмов. Я планирую овладеть компьютерной 2D и 3D технологиями, и попробую создать компьютерный мультфильм.

Приложение 1.



Спасибо за внимание