муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр внешкольной работы «Поиск»
городского округа Самара
443110, г. Самара, ул. Осипенко 32 а
т. 334-33-40, ф. 334-09-50
E-mail: tsvr-poisk@yandex.ru

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

«Мультфильм – путь к познанию интернет технологий»

Автор работы:
Кичигина Мария
ученица 7 класса

Руководитель:
Кожевникова Надежда Александровна
педагог-организатор
МБУ ДО ЦВР «Поиск» г. о. Самара

2016 г.

Оглавление

I. Введение. 3

Цель моего исследования 3

Гипотеза исследования 3

Проблема исследования 4

Объект исследования 4

Предмет исследования: 4

II. Основная часть. 5

2.1. История мультипликации. 5

2.2. Технологии создания мультфильмов 8

2.3. Виды мультфильмов 9

По технологическому процессу 9

По цели создания мультфильмы бывают 10

По продолжительности 10

По возрастным интересам 10

III. Практическая часть. 10

3.1. Анкетирование учащихся. (Приложение 1) 10

3.4.Создание собственного мультфильма. 11

3.4.1.Пластилиновая анимация. 11

3.4.2.Компьютерная анимация. 12

IV. Заключение. 13

V. **Литература.** 13

I. Введение.

Мультики – это веселье на весь день!

Мультики – это смешные истории!

Мультики – это…здорово!

Мультфильмы – это прекрасный и удивительный мир фантазии, который оживает на экране. Рисованные и кукольные персонажи ведут себя как живые: они радуются, грустят, действуют. С ними происходят невероятные чудеса. Пожалуй, нет на свете ребенка, который бы не любил мультфильмы. Я тоже их очень люблю. Количество просмотренных мною мультиков уже и не сосчитать, и казалось, что я многое про них знаю. Но однажды я задумалась: что же такое мультфильм? Как он создается? Сама на этот вопрос я ответить не смогла. Я спросила у одноклассников, но они тоже затруднились ответить. Ещё я выяснила, что все ребята нашего класса очень любят смотреть мультфильмы (от 15 минут до 1,5 часа ежедневно). Однако не все знают, что такое мультфильм, и с трудом дают этому объяснение. Для исследования я обратилась к интернету.

Слово «мультфильм» имеет разные значения, основанные на различных формах изобразительного искусства и иллюстрации. В толковом словаре[1] я прочитала, что мультики, «мультфильм, мультипликационный фильм, мультипликация» вид киноискусства, произведения которого создаются путем съемки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов. 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 самой 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 исследования: создание своего мультфильма с использованием ИКТ

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

Для достижения цели, мне необходимо было решить следующие задачи:

1. Провести опрос среди одноклассников.
2. Изучить историю развития мультипликации.
3. Узнать основные технологии создания мультфильмов.
4. Освоить способы создания мультфильма в программах Windows Movie Maker, Microsoft Power Point и в среде графического редактора Paint.

[1]С.И .Ожегов и Н.Ю. Шведова «Толковый словарь русского языка»

Проблема исследования: исследование мультипликации: от простого к сложному. Как самостоятельно, без помощи взрослых и специалистов-мультипликаторов, создать свой мультфильм.

Объект исследования: мультипликация как особый вид киноискусства.

Предмет исследования: история возникновения мультипликации, способы и технологии создания простейших движущихся картинок, процесс создания мультипликационного фильма.

В своей работе я использовала следующие методы:

1. Изучение литературы.
2. Просмотр видеоматериалов.
3. Изучение и анализ простейших мультипликационных технологий.
4. Съёмка собственного мультфильма.
5. Анализ полученного результата.

Сначала я составила план исследования:

1. Узнать всё про мультфильмы.
2. Изучить технологии создания мультфильмов.
3. Рассмотреть технологии по созданию мультфильмов.

Создать собственный мультфильм, используя программы Windows Movie Maker, Microsoft Power Point и графический редактор Paint.

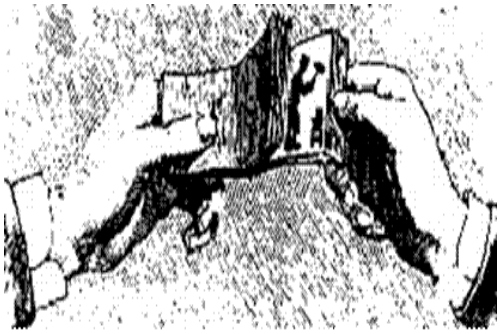
II. Основная часть.

2.1. История мультипликации.

Художники всех времён и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Стремление человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни, мы находим в памятниках глубокой древности.

Рисунок: Изображение двух борющихся людей. Египет 2000л. до н.э.

Ещё в 70-е годы до н.э. римский поэт и философ Лукреций[2]описал приспособление для высвечивания на экране движущихся рисунков. А в XV в. появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свёрнутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

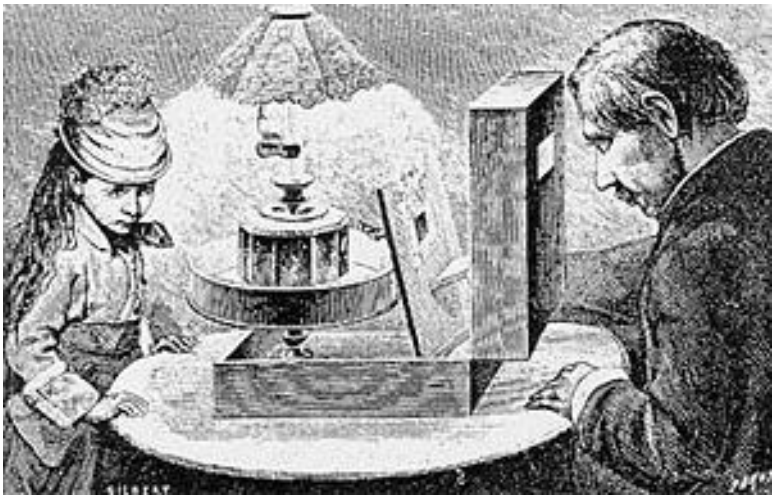


В средние века также находились умельцы, развлекавшие публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств наподобие фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Такие аппараты называли волшебным фонарём. С XVII века в бродячих театрах по всей Европе проводились такие представления.

Попытки найти способы оживления рисунков посредством специальных аппаратов продолжались. 30 августа 1877 года считается днём рождения

[2]Лукреций «О природе вещей».

рисованной мультипликации. Во Франции инженер-самоучка Эмиль Рено показал зрителям первый праксиноскоп («оптический театр»).



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

Запись первого русского мультфильма была сделана в 1906 году балетмейстером Мариинского театра Александром Ви́кторовичем Ширяевым. В мультфильме были изображены 12 танцующих фигурок на фоне неподвижных декораций. Запись была обнаружена только в 2009 году. Александр Викторович, применял кукольную, рисованную, а также совмещённую техники. Он устроил в комнате съёмочный павильон и на мини сцене специального ящика, имитировавшего театральные кулисы в несколько ярусов с электрическим освещением изнутри, создавал мультипликационные фильмы-балеты. Его целью было не создание нового искусства, а попытка воспроизведения человеческого движения, воссоздание хореографии.

Долгие годы отцом кукольного творчества считался Владислав Александрович Старевич, биолог по образованию. Он снял свой фильм только

в 1910 году. Этот мультфильм был про жуков и совсем не походил на то, что мы привыкли видеть. Он был снят в учебных целях: первый русский мультипликатор вовсе не собирался развлекать маленьких зрителей, он хотел создать документальный фильм о жуках. Однако во время съемок ученый столкнулся с проблемой – когда устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться. Тогда Владислав Старевич сделал из жуков чучел, прикрепил к ним ниточки и выполнил съемку киноленты по кадрам. Эту картину назвали первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных мультфильмов на тему насекомых, но теперь он использовал настоящие сценарии. Данные мультфильмы пользовались большой популярностью у зрителей – многие не понимали, как делались картины и удивлялись тому, как удалось автору так выдрессировать жуков.

Настоящие мультфильмы появились спустя несколько лет. Первый мультфильм со звуком - "Почта" - снят по мотивам произведения Самуила Маршака в 1930 году. Автором сценария стал сам Маршак. Работать с цветом советские мультипликаторы начали в конце 30-х годов. Уже первые эксперименты закончились удачно - на экранах страны появились такие цветные ленты, как "Сладкий пирог" (1936), "Красная шапочка" (1937) и "Маленький Мук" (1939).

1936 год - в СССР основана киностудия «Союзмультфильм». Основная задача, которая была поставлена перед ней, это обслуживание детского и юношеского зрителя.

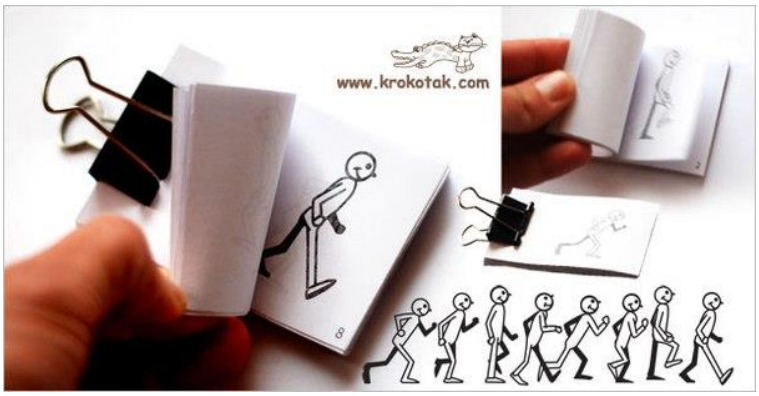
Художники мультипликационного фильма стали глубже осваивать традиции нашей литературы, фольклора и изобразительного искусства. Они обращаются к русским, зарубежным классическим и народным сказкам. Персонажи в картинках жили своей жизнью и имели не только свою особую внешность и повадки, но и свой характер. Остроумные сюжетные положения, изобретательно найденные детали, разнообразная среда, в которой происходило действие, ясный, доходчивый текст, прекрасная музыка композиторов – всё это заставляло зрителя с неослабевающим вниманием смотреть мультфильмы от первого до последнего кадра. Это, например, «Малыш и Карлсон», «Ну, погоди!», «Крокодил Гена и Чебурашка», «Бременские музыканты», «Приключения Винни-Пуха», «Трое из Простоквашино», «Котенок по имени Гав» и очень много других.

Так, отечественная мультипликация создала себе прочное положение на международном кинематографическом рынке, о ней стали говорить, о ней стали писать за границей. В послевоенный период советская мультипликация не только быстро восстановилась, но и продолжала бурно развиваться. В это время отечественные мультфильмы начали медленно, но верно выходить на мировую анимационную арену. Самые заметные ленты того периода - "Синдбад-мореход", "Пропавшая грамота", "Весенние мелодии" и "Конек-горбунок". Шли годы, времена менялись, технология шагнула далеко вперёд, появились новые возможности. На смену немым черно-белым кадрам пришли цветные, звуковые, компьютерные анимации.

2.2. Технологии создания мультфильмов.

Самая распространенная технология создания мультфильмов – *анимация.* Анимация – это волшебная технология, заставляющая двигаться неодушевленные объекты. Для анимации главное создать действия и эффекты, которые невозможны в реальной действительности. Только в этом сказочном мире можно летать, менять обличье, заново воссоздавать себя. Волшебно выглядит анимация предметов. Поразительно, как маленькие песчинки сами по себе могут сложиться в песчаный замок или карандаш неожиданно без чьего-либо влияния начинает выводить на бумаге причудливые образы.

Но сначала я изучила способы 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.



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

Еще можно сделать мельницу-киноаппарат. Сначала приготовить выкройку и склеить. Лопасти 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.

2.3. Виды мультфильмов.

В сети Интернет я выяснила, какие бывают мультфильмы.

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 -одна из старейших техник анимации. В этом жанре работали такие мультипликаторы как Александр Татарский («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег»). Одна из самых заманчивых сторон в ее создании – это великолепные неповторимые свойства и возможности пластилина. Создание такого мультфильма – захватывающая, интересная, но требующая усердия и воли работа.

Кукольная анимация — метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Перед камерой в нужном положении фотографируется кукла. Причем для создания эффекта движения ее положения каждый раз немного меняют. Больших творческих успехов достигла советская кукольная мультипликация. Талантливый режиссер и художник А.Л. Птушко выпускает на экран два полнометражных кукольных фильма "Новый Гулливер" и "Золотой ключик", с большим успехом прошедших не только в нашей стране, но и за рубежом. Сейчас кукольная анимация очень популярна.

Рисованная анимация - технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся рисунков, путём наложение и сведение в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами.

В 70 –е годы двадцатого века появился новый вид - компьютерная анимация, которая стала вытеснять все ранее известные виды анимации. Сейчас практически все современные мультфильмы давно делают на компьютере, а не рисуют на пленках или лепят из пластилина. Процесс создания первого компьютерного мультфильма очень трудоемкий. Он выглядит так: тщательно прорисовываются основные позы и автоматически подбираются промежуточные. Первый подобный мультфильм "История игрушек" создавался четыре с половиной года. На сегодняшний день российская анимация переживает подъем, и новые качественные мультфильмы все чаще появляются на экранах телевизоров и кинотеатров.

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.

III. Практическая часть.

3.1. Анкетирование учащихся. (Приложение 1)

Я решила исследовать, любят ли мультфильмы ребята из моей школы. Анализ анкет показал, что практически все учащиеся 98% любят смотреть мультфильмы, и только 2% не любят. Причем 44% любят абсолютно все мультфильмы, будь то зарубежные или российские. 8% предпочитают зарубежные мультфильмы, т.к. они красочные и интересные. И 48% – российские мультфильмы, т.к. они веселые и добрые. Данные результата я представила в виде диаграммы (см. Приложение).

На вопрос «Какой твой любимый мультфильм?» были названы:

1. Преимущественно российские мультфильмы - 44%, зарубежные - 8%.

2. При выборе любимого мультфильма критериями явились: интересный– 46%, смешной – 21%, добрый – 22%, красочный - 11%.

3. Среди российских любимым чаще назван мультфильм – «Маша и медведь» - 15%, «Три богатыря» - 28%, «Смешарики» - 13% среди зарубежных – «Человек-паук» - 9%, «ГравитиФолз» - 18%, «Винкс» - 17%.

Дети много времени уделяют просмотру мультфильмов, это видно из результатов анкетирования: каждый день смотрят мультфильмы - 56%, иногда - 15%, по выходным - 18%, редко - 11%.

Исходя, из результатов анкетирования можно сделать вывод, что большинство школьного возраста выбирают мультфильмы по интересам. Самыми востребованными мультфильмами являются «Три богатыря» российский мультфильм и зарубежный популярный мультфильм «ГравитиФолз».

3.4. Создание собственного мультфильма.

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

3.4.1. Пластилиновая анимация.

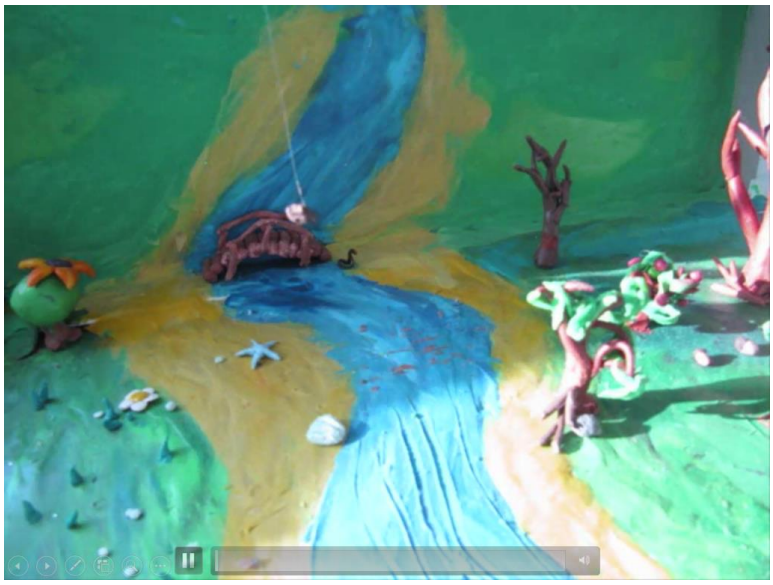
Мне понадобились цифровой фотоаппарат, штатив, (лампа для освещения), компьютер. Для своей анимации персонажей придумала сама. Путем перекладки персонажа и покадровой съёмке у меня получился мультфильм.

Первым делом делаем пару-тройку кадров пустого фона и лишь потом появится персонажи: бобер, олень и уж. Например, в начале, в кадре появляется колючка, которая подвешена на леску. Перемещаем колючку на пенек. Убираем колючку на леске и вместо неё вставляем бобра. Возле границы кадра, пусть в кадре сначала появится голова. Фотографируем. Двигаем бобра вперёд примерно на 1 см, снова фотографируем, и не забываем убирать руки из кадра, когда фотографируем. После съёмки 10-15 кадров прокручиваем кадры в быстром темпе (примерно так это будет выглядеть и в мультфильме) и делаем выводы: нравится или не нравится, как двигается. Ошибки, как правило, сразу заметны. Если нравится ─ продолжаем съёмку.

Когда всё отснято, можно переходить ко второму этапу ─ монтажу. Берём все наши фотографии – кадры и переносим на компьютер для монтажа. Монтаж будем делать с помощью программы Windows Movie Maker, которая идет в стандартном наборе операционной системы Windows. Это очень просто, запускаем программу, импортируем наши изображения и мышкой перетаскиваем их в каждый соответствующий кадр. В меню “Сервис” – “Параметры” устанавливаем целительность изображений, по умолчанию там стоит 5 секунд, сделаем 0,3 секунды. Нужно добавить звуковое сопровождение

или озвучить персонаж. Для этого отдельно подберем звуковые эффекты. Для завершения в меню “Файл” выберите “Сохранить файл фильма”.

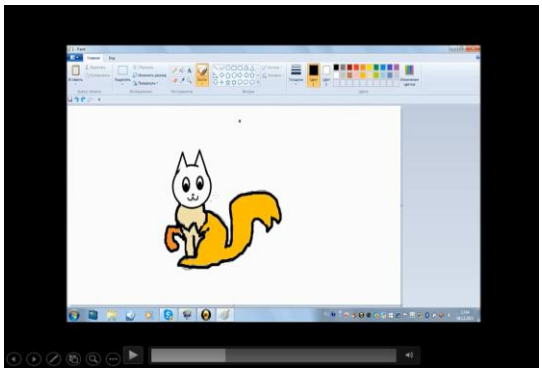
Во всех отснятых случаях, полученные снимки обрабатывали на компьютере с помощью специальной программы «Киностудия», накладываю кадры на музыку.

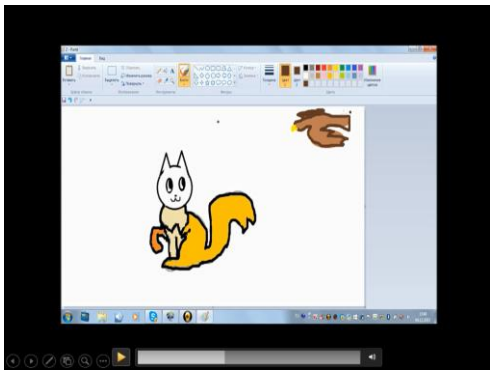


3.4.2. Компьютерная анимация.

Мне нужно для этого нарисовать рисунки героев мультфильма в программе Paint. Затем следует подобрать соответствующие фоны, точнее нарисовать их.

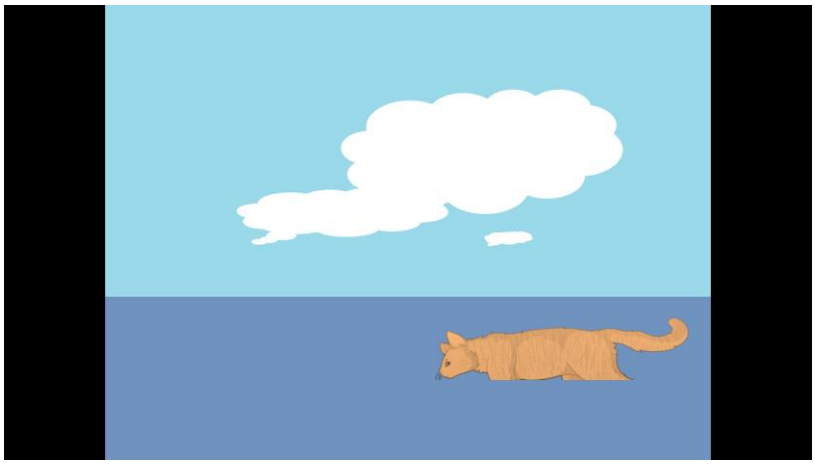
Все эти картинки были нарисованы на программе Paint с использованием прямой линии, эллипса, кривой, кисточки, заливки, резинки, а также операций копирования, вставки.





Все звуки надо положить определенную папку, желательно в той папке, где находится мультфильм, чтобы не терять звук при переносе его на другой компьютер.

Следующая анимация создавалась в программе ПОВЕР ПОИНТ. Этот мультик я создавала с использованием разных фонов и текстур, а также объектов взятых из Интернета. Так же я воспользовалась удобной функцией «перемещение», что значительно облегчило работу.



IV. Заключение.

Нелегкая эта работа —создавать мультфильмы!

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.

В ходе работы я научилась создавать мультфильм используя пластилиновую технику, познакомилась с очень интересными компьютерными программами Paint, Power Point, Windows Movie Maker. Научилась записывать звук.

Создание мультфильмов – это захватывающий процесс, при котором помощниками становятся компьютерные технологии. Они позволяют не только создавать современные мультфильмы, но и дают новые возможности для воплощения других творческих идей! Я и дальше буду изучать эти программы, так как они очень интересные, полезные и нужные.

V. Литература.

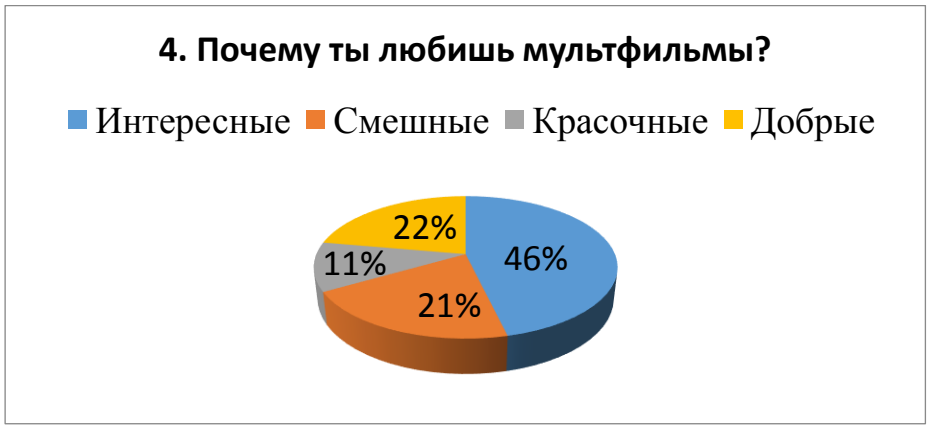
1. Асенин С. Волшебники экрана - М., «Искусство», 1974. – 145с.;
2. Большой энциклопедический словарь. М.: науч. издание «Большая Российская энциклопедия», 1998г., с.1434;
3. И. Вано «Рисованный фильм» (книга в Интернете);
4. Гамбург Е., Пекарь В.. Художники ожившего рисунка, Союз кинематографистов СССР, 1984 г.;

5. Ожегов С.И.и Шведова Н.Ю.Толковый словарь русского языка. М., ООО «ИТИ Технологии», 2003.-944 стр.;
6. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – НТ Пресс, 2006.-337с.;
7. Сайты в Интернете:
https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультфильм;
https://ru.wikipedia.org/wiki/Пластилиновая_анимация;
http://ecorucheyok.ru/pedagogicheskaya-kopilka/multfilm-svoimi-rukami-v-proekte-bumazhnyj-akvarium.html.

Приложение 1

Результаты, полученные в ходе проведения анкетирования
среди учащихся школы.
(в анкетировании принимали участие 30 учащихся)

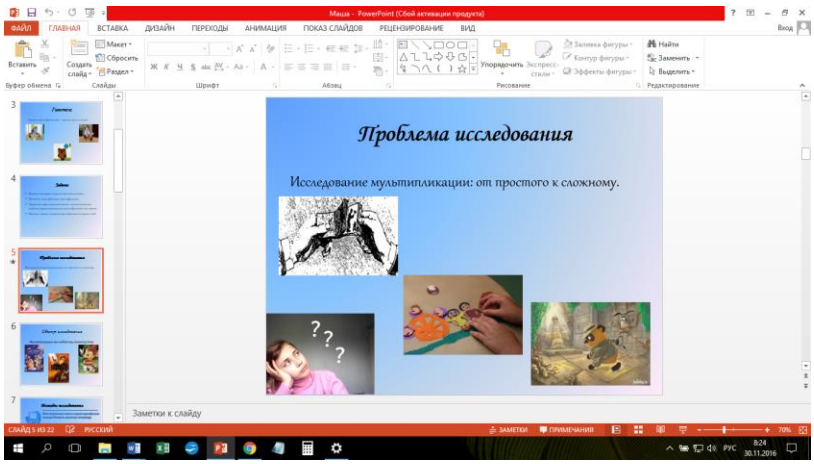
3. Какой твой любимый мультфильм?
Три богатыря
Смешарики
Маша и медведь
Гравити Фолз
Человек-паук
Винкс
17%
28%
9%
13%
18%
15%


4. Почему ты любишь мультфильмы?
Интересные
Смешные
Красочные
Добрые
22%
46%
11%
21%

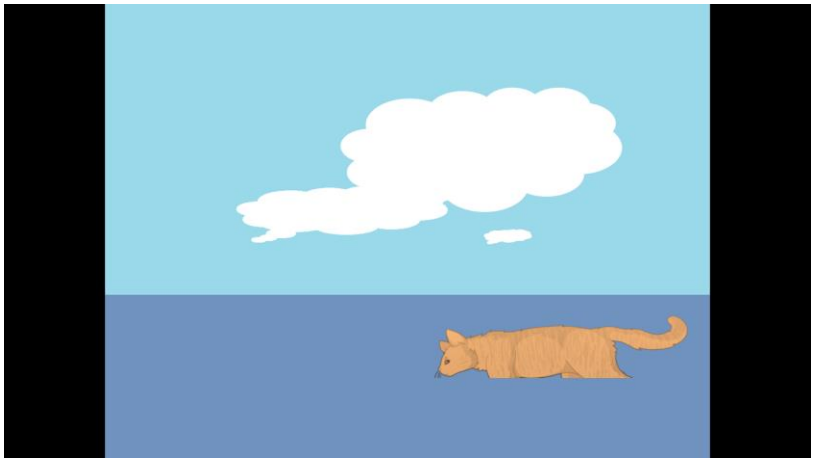
5. Как часто ты смотришь мультфильмы?
каждый день
иногда
по выходным
редко
11%
18%
56%
15%

Приложение 2

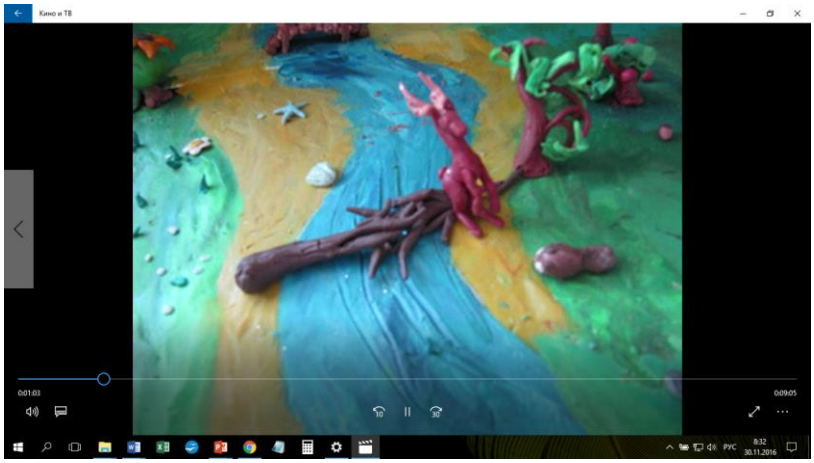
Скриншоты презентации
и мультфильмов, получившихся в результате проекта



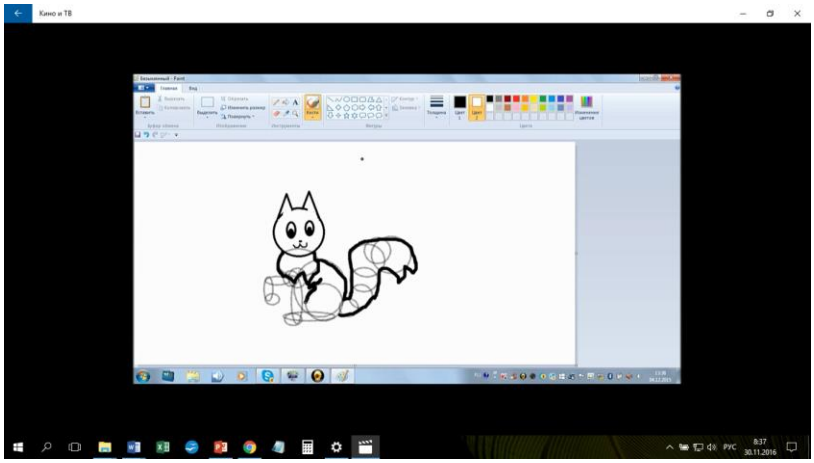
Мультфильм «Сказание Буреньки»

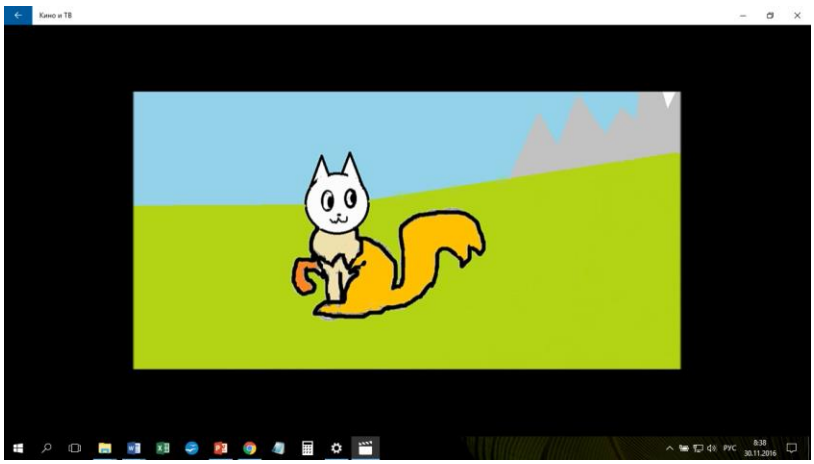


Мультфильм «Однажды»

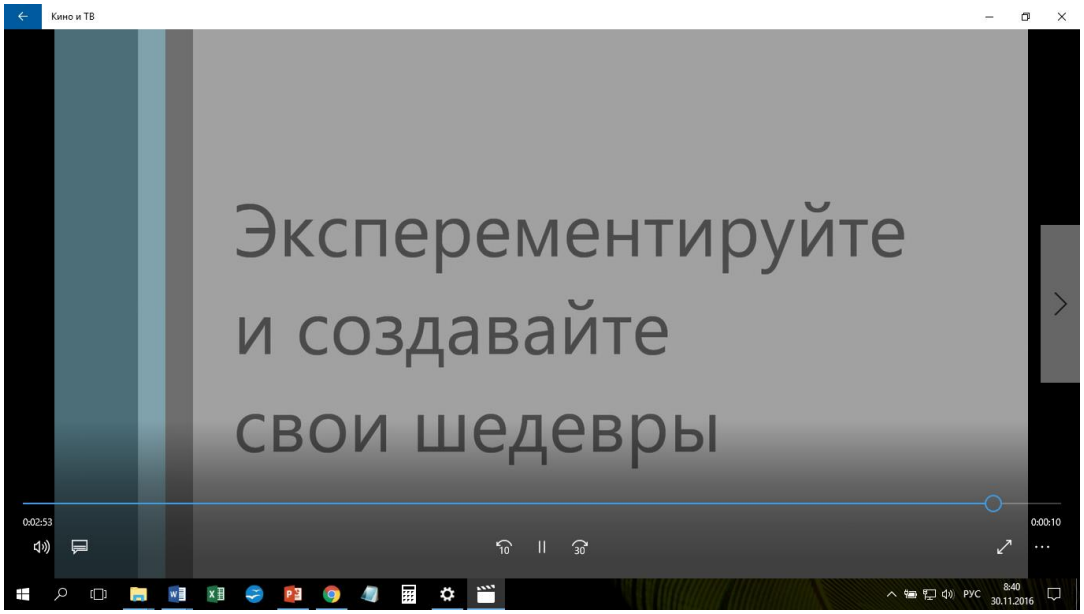


Мультфильм «Мультпроект»





Кино и ТВ
Мульт про
ЧЕЛОВЕЧКА


Кино и ТВ
Эксперементируйте
и создавайте
свои шедевры