СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ …….…….2
1. История мультипликации в мире……..……..4
2. Русская (советская) мультипликация. Мультипликация сегодня…….9
3. Куйбышевская мультипликация……16
4. Виды мультфильмов и особенности их создания…….18
5. Аналитическая часть ……..21
6. Создание своего мультфильма ……..……....24
Заключение ……..26
Литература ……..…….……27
Приложение 1. Анкета ……28

ВВЕДЕНИЕ

Современная мультипликация все чаще называется термином «анимация». Анимация, мультипликация – это очень близкие понятия. Их связь можно охарактеризовать следующим образом. Мультипликация - это создание анимации, когда осуществляется покадровая съемка рисунков, сцен, бумажных конструкций и т.д.

Мультипликация - значит размножение, Анимация - значит оживление.

Эти понятия отлично характеризуют способ создания мультика. Используются технические приемы, создающие иллюзию движущихся изображений. Это делается с помощью неподвижных изображений, которые в заданном темпе сменяют друг друга.

Анимация – это просто западное название мультипликации. Сравнив эти понятия, становится ясно, что по принципу создания анимационные и мультипликационные мультфильмы ничем не отличаются. Разные названия можно связать с параллельным развитием двух школ: советской и западной.

Принято считать, что мультфильм – развлечение для детей. Однако, красивые мультипликационные истории любят не только малыши, но и взрослые, и мультфильмы могут не только развлекать, но и учить. Это настоящее искусство и сложный технический процесс.

Как и практически любой ребенок я очень люблю смотреть мультфильмы. И мне всегда очень интересно узнать, кто тот волшебник, который оживляет куклы и картинки. И могу ли я стать этим волшебником.

Цель моего исследования: создание своего мультфильма.

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

Для достижения цели, мне необходимо было решить следующие задачи:

1. Изучить историю развития мультипликации.
2. Узнать основные технологии создания мультфильмов.
3. Создать мультфильм своими руками.

Объект исследования: мультипликация как особый вид киноискусства.

Предмет исследования: история возникновения мультипликации, способы и технологии создания движущихся картинок, процесс создания мультфильма.

В своей работе я использовал следующие методы:

1. Изучение литературы.
2. Просмотр видеоматериалов.
3. Изучение и анализ простейших мультипликационных технологий.

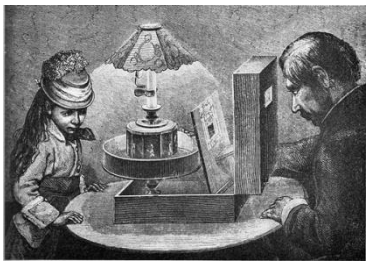
4. Съёмка собственного мультфильма.
5. Анализ полученного результата.

1. История мультипликации.

А вы знаете, что предки современных мультфильмов появились задолго до того как братья Огюст и Луи Люмьеры сняли «Прибытие поезда» (1896 год)? И речь вовсе не о древних людях, которые пытались передать движение при помощи наскальной живописи, а о настоящем «волшебстве», заставляющем картинки «оживать».

История создания мультфильмов начинается с Плато, который изобрел анортоскоп в 1828 году, а четыре года спустя усовершенствовал его до фенакистископа - приспособление из рисунков на движущемся диске, при взгляде на которые создавалась иллюзия перемещения неподвижных объектов. Доработанное изобретение успешно выпускалось в Лондоне и Париже в промышленных масштабах. Оба устройства в последующие несколько лет усердно дорабатывались бароном фон Ухациусом (первым спроецировал изображения на экран) и другими учеными, оптиками и фотографами.

Однако отцом современной мультипликации стал Эмиль Рейно, изобретатель и



художник из Франции. Тридцатого августа 1877 года он запатентовал праксиноскоп – устройство, транслирующее с помощью специального фонаря последовательность изображений на экран. Затем французский оптик на протяжении долгих лет переделывал и совершенствовал свое изобретение. Итогом его работы является демонстрация «Светящихся пантомим» в парижском музее восковых фигур Гревен. Премьера небольших анимационных роликов состоялась двадцать восьмого октября 1892 года. И именно эта дата вошла в историю, как день рождения рисованной мультипликации.

Рейно продолжал выпускать небольшие рисованные сценки и радовать благодарную публику. И потомки оценили его труды – в честь дебютного показа «Светящихся пантомим» с 2002 года Международный день анимации отмечается 28 октября.

Благодаря бурному развитию кинематографа (совершенствованию оборудования) небывалых высот достигает и мультипликация. Блэктон вместе со Смитом и Роком основывает американскую студия Vitagraph. Компания занимается выпуском полнометражных фильмов и параллельно распространяет мультики, снятые на кинопленку. Одним из первых среди них становятся «Смешные лица», продемонстрированные публике в 1906 году.

Через пару лет на экраны выходит «Фантасмагория», созданная французским карикатуристом Эмилем Колем. Первый мультфильм, созданный в Европе, поражает весь мир качеством прорисовки, продуманным сюжетом и наличием характера у главного героя по имени Фантош.

А в Соединенных Штатах начиная с 1911 года, активно покоряет мир анимации карикатурист Уинзор Маккей. Он выпускает несколько короткометражек по своим же комиксам. Самые известные из них – «Сны любителя гренок» и «Маленький Немо». Ещё Маккей создает целый цикл мультфильмов о динозаврихе по имени Герти, которая впоследствии стала настоящим героем для целого поколения.

В 1913 году был сделан первый шаг по направлению к механизации аниматорского труда. Американец Джон Рэндольф Брэй в фильме "Сон художника" (The Artist's Dream) впервые применил упрощенную анимационную технологию: на статичный, неизменный рисунок накладывались клише с меняющимися, подвижными элементами.

С началом Первой Мировой войны в Европе и Российской империи было не до работы над новыми шедеврами. Тем временем в Новом Свете продолжается бурное развитие мультипликации. В ноябре 1917 года в Аргентине состоялась премьера шестидесяти девятиминутного «Апостола» Квирини Кристиани. Его принято считать первым полнометражным мультиком.

В 1923 году случилось следующее знаковое событие в мультипликации. После переезда в Лос-Анджелес Уолт и Рой Диснеи создают анимационную студию The Walt Disney Company. А 1 марта 1924 года они представили на суд зрителей свою дебютную работу – «День Алисы у моря», созданную по мотивам произведений Кэррола. Пять лет спустя один из художников компании, Аб Айверкс, подарил миру Микки Мауса, который остается популярным и по сей день. Именно этот персонаж стал героем «Пароходика Вилли», дебютного звукового мультика студии. А говорил на тот момент Микки голосом самого Уолта Диснея.

В 1929 году студией Уолта Диснея был выпущен первый музыкальный мультфильм "Пляска скелетов" (The Skeleton Dance).

В 1931 году Владислав Старевич, находясь в иммиграции, снял первый полнометражный кукольный фильм "Рейнеке Лис".

Тридцатые годы становятся для мультипликации золотым временем. В 1932 году студия Уолта Диснея выпускает «Цветы и деревья». Эта короткометражная картина произвела настоящий фурор. В ней впервые в мире нарисованное изображение заиграло

всеми цветами радуги. Практически в то же время американские киноакадемики начинают присуждать награды анимированным картинам.

В конце тридцатых годов студия Диснея выпускает «Старую мельницу» (в работе впервые используется камера, позволяющая передать глубокую перспективу). В 1937 году на экраны вышел первый полнометражный цветной мультфильм, снятый студией Уолта Диснея, "Белоснежка и семь гномов" (Snow White and the Seven Dwarfs). Тремя годами позже У. Ханна и Д. Барбера представляют сериал «Том и Джерри». Приключения кота и его соперника забавного мышонка до сих пор с удовольствием смотрят и дети, и взрослые.

Это время в развитии мультипликации характеризуется окончательным переходом к цветной картинке. А уже к концу сороковых годов анимация добирается и до телевидения. Мультипликационные сериалы становятся все популярнее у зрителей всех возрастов, а рекламщики не брезгуют привлекать именитых художников к созданию роликов известных брендов.

В пятидесятые годы прошлого столетия анимация развивается семимильными шагами. Причем не только в Голливуде, но и далеко за его пределами. В 1952 году Поль Гримо представляет «Пастушку и Трубочиста», первый полнометражный французский мультик. Чуть позже на весь мир прославилась «Загребская школа» аниматоров, история которой начинается с короткометражки «Веселый робот» Душана Вукотича.

В 1958 году в Японии благодаря Осаме Тэдзуки и его коллегам зарождается аниме. Это направление быстро становится популярным благодаря необычной технике рисования, основанной на традиционных азиатских комиксах – манге. Еще одна из ключевых особенностей аниме – это создание мультфильмов для самой разной целевой аудитории, начиная от детей дошкольного возраста и заканчивая взрослыми. Многие знаменитые на весь мир аниме-сериалы и в наше время имеют ограничение «18+». А некоторые культовые японские мультипликаторы, к примеру, Хаяо Миядзаки, большинство своих творений снимают для зрителей всех возрастов.

К девяностым годам на телевидение попадает все больше рисованных сериалов, которые впоследствии станут культовыми. Одним из самых знаковых подобных произведений стал «Симпсоны», который транслируются до сих пор. А «Утиные истории», «Чип и Дейл…» и десятки других диснеевских проектов навсегда останутся в памяти детишек.

Ближе к концу двадцатого века в развитии мультипликации происходит еще несколько знаковых событий. В 1986 году основатель Apple Стив Джобс решает выкупить у легендарного творца «Звездных войн» небольшую студию под названием Pixar. Практически никому не известная компания на тот момент занималась созданием короткометражных мультфильмов. Но вот только технологии, внедряемые «пиксаровцами» позволяли делать настоящие шедевры не при помощи нарисованных эскизов или кукол, а благодаря трехмерным моделям.

В 1995 году студия представила свою дебютную полнометражную работу – «Историю игрушек». Выполненный необычным способом мультик с оригинальным сюжетом и нестандартной подачей стал настоящей сенсацией. Это не только первая полнометражка, целиком смоделированная на компьютерах, но и настоящий прорыв в развитии технологий. «История игрушек» собрала более трехсот семидесяти миллионов в прокате и стала самой кассовой лентой года.

Выход на большой экран последующих творений Pixar (особенно «Корпорации монстров» и «В поисках Немо») только подтвердил догадки Стива Джобса. Началась новая эпоха в истории мультипликации. Время, в которое трехмерные технологии достигли такого уровня, что им под силу конкурировать с самыми лучшими рисованными и кукольными картинами. На данный момент студия принадлежит Walt Disney Pictures и выпустила семнадцать полнометражных мультфильмов, собравших в прокате в общей сложности более десяти с половиной миллиардов долларов.

В двадцать первом веке мультипликация продолжает развиваться в самых разных направлениях. Пока Pixar продолжает продвигать трехмерную анимацию, конкурируя с Dreamworks, подарившей зрителям «Шрека», «Кунг-фу панду» и «Мадагаскар», широкое распространение продолжают получать и другие школы и направления.

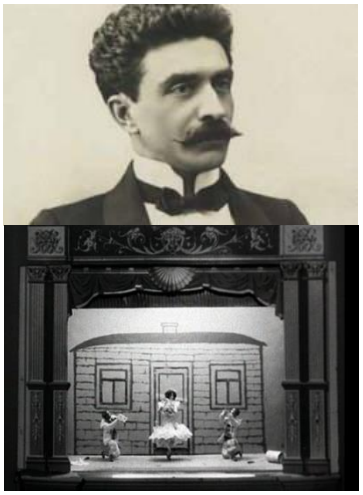
На весь мир, во многом благодаря творениям Хаяо Миядзаки и Макото Синкая, известно аниме. Объемную анимацию (симбиоз пластилиновой и 3D) продвигают британцы из Aardman Animations, творцы «Уоллеса и Громита», «Побега из курятника» и «Барашка Шона». А французы тем временем создают рисованные шедевры вроде «Трио из Бельвиля».

В 2002 году Американская академия киноискусства, наконец-то, созрела и стала ежегодно вручать «Оскара» полнометражным мультфильмам. Число номинантов зависит от общего количества выпущенных анимационных картин – оно колеблется от трех до

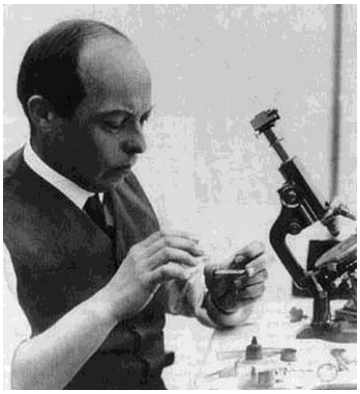
пяти. И за последние пятнадцать лет в число претендентов на золотую статуэтку попало двадцать девять компьютерных, семнадцать рисованных и восемь кукольных лент.

Лидером по количеству «Оскаров» пока что остается Pixar.

2. Русская (советская) мультипликация. Мультипликация сегодня.



Запись первого русского мультфильма была сделана в 1906 году балетмейстером Мариинского театра Александром Викторовичем Ширяевым. В мультфильме на фоне неподвижных декораций были изображены 12 танцующих фигурок. Запись была обнаружена только в 2009 году. А.В.Ширяев, 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 воссоздание хореографии, попытка воспроизведения человеческого движения,.

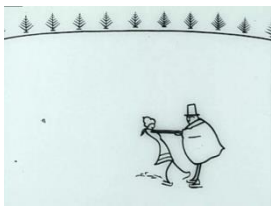


Долгие годы отцом кукольного творчества считался Владислав Александрович Старевич, биолог по образованию. Он снял свой фильм только в 1910 году. Этот мультфильм был про жуков и совсем не походил на то, что мы привыкли видеть. Он был снят в учебных целях: первый русский мультипликатор хотел создать документальный 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.

После революции Старевич покинул страну, и мультипликация в СССР нашла свое применение и развитие только в начале 20-х годов в агитационных мультфильмах-роликах.

Первая рисованная советская мультипликация появилась в середине 20-х годов. И уже к концу 20-х — началу 30-х годов художники графики на студии «Культкино»

выпускают наиболее памятные советские мультипликационные фильмы того периода. Работы мультипликаторов Иванова-Вано «Каток» (1927) и Ходатеева «Органчик»(1933) являются первыми серьезными источниками советской мультипликации.



Безусловно, признанным мэтром-художником, стоящим у истоков советской мультипликации считается режиссер Александр Птушко. Всемирную известность он получил после съемок первого полнометражного мультфильма в СССР «Новый Гулливер», где успешно совмещается мультипликация и игровое кино. В 1935 году была основана студия "Союзмультфильм" (из объединения мелких коллективов Мосфильма, Совкино и Межрабпромфильма), первые работы которой были посвящены освоению западного технического процесса. Птушко возглавил первую студию советской мультипликации. И даже когда полностью посвятил себя кинематографии, использовал мультипликацию в фильмах для спецэффектов.

В 1941 году студия анимации при "Ленфильме" была расформирована, и ленинградские аниматоры (М. Цехановский, М. Пащенко) в ближайшие годы перешли в "Союзмультфильм". В 1941-1943 годах студия "Союзмультфильм" находилась в эвакуации в Самарканде и снимала в основном патриотические фильмы.

В 40-е — 50-е годы на советских студиях выпускались поистине шедевры рисованной мультипликации. Все мультфильмы были настолько реалистичны, что маленький зритель воспринимал их как «детское кино». Советская мультипликация того времени не только красива, она еще и высокоморальна и несет огромную воспитательную силу. «Кошкин дом», «Гадкий утенок», «Каштанка», «Непослушный котенок», «Мойдодыр», «Аленький цветочек», «Снежная королева» — все новые поколения детей с удовольствием смотрят эти мультфильмы, которые ничуть не уступают мультиплиуации киностудии «Дисней».

С середины 50-х годов советские мультипликаторы отдаются экспериментам в полном объеме. Выходит много авангардной мультипликации. В то время рисованная мультипликация смешивается с аппликационной в сочетании с кукольной.

Реалистичные фоны и персонажи стали появляться значительно реже, уступив место карикатуре. Производились эксперименты с различными техниками (перекладки — История одного преступления (1962), живопись по стеклу — Песня о соколе (1967)). Но данная техника несколько сложна для детского восприятия.

Набирает силу объёмная анимация (Варежка (1967)) режиссер Роман Качанов. В

1969 году он же снимает кукольный мультфильм про Крокодила Гену, который буквально «взорвал» популярностью детскую аудиторию и продолжает свое победное шествие до сих пор. Дети современности так же любят Крокодила Гену и Чебурашку, как это было более полувека назад.

Одним из самых выдающихся мультипликаторов советского периода признан Федор Хитрук. Он работал в разных жанрах и стилях, выпускал мультфильмы для детей и взрослых и подарил многим поколениям детей неподражаемого Винни-Пуха, чей образ затмил своим характером все зарубежные аналоги.

Советская анимация выставляется на зарубежных фестивалях и часто занимает там призовые места (Варежка (1967), Балерина на корабле (1969) и др.).

На период 60-70-х годов приходится запуск многих сериалов (Маугли, Винни-Пух, и др.) и альманахов (Светлячок, Калейдоскоп, Весёлая карусель). И, конечно, до сих пор в отечественной мультипликации, затмив все рекорды популярности по просмотрам и тиражированию, первое место занимает мультсериал «Ну, погоди!» (60-е-80е), результат творческого союза мультипликатора В.Котеночкина и сценаристов А.Хайта и А.Курляндского.

Кроме "Союзмультфильма", анимацией в России в то время занимаются "студия Экран", Свердловская киностудия («Малахитовая шкатулка» (1976г)), Саратовтелефильм (Подушка для солнышка (1984г)) и Куйбышевтелефильм (Понарошку (1984г)).

В 1981 году на студию «Экран» (впоследствии «Мульттелефильм») пришёл Александр Татарский, украинский аниматор, который начал с экспериментов с пластилином (Пластилиновая ворона (1981), Падал прошлогодний снег (1983)), потом перенёс эту эстетику на рисованный фильм (Обратная сторона Луны (1983)). Впоследствии он основал студию «Пилот». С конца 80-х преобладает упрощённый рисунок с грубыми

штрихами (Следствие ведут Колобки, Здесь могут водиться тигры (1989) и др.). Этот стиль прослеживается и в работах начала 90-х. Геннадий Тищенко один из немногих избегает этого влияния, предпочитая реализм (Вампиры Геоны (1991), Хозяева Геоны (1992), Амба (1994-1995)).

На Свердловской киностудии (впоследствии студия А-Фильм) активно используется живопись по стеклу (Сказочка про козявочку (1985), Добро пожаловать! (1986)). В этом направлении более всего выделился художник Александр Петров.

Заметное место в анимации 80-х годов занимает ***тотальная анимация*** – это наверное самый сложный вид анимации, здесь каждая картинка рисуется полностью, то есть изменяются рисунки не только персонажей, но и заднего плана.

В ***авторской*** советской мультипликации наиболее значимой фигурой до сих пор остается художник Юрий Норштейн. Его мультфильмы «Ежик в тумане» (1975) и «Шинель» — это золотой фонд мировой мультипликации. «Шинель» — незаконченный мультфильм по одноимённой повести Николая Гоголя. С 1981 г. с большими перерывами снимается по настоящее время. Мультфильм готов лишь на треть — это около 24 минут.

В настоящее время существует множество мультипликационных студий. Которые выпускают качественные и популярные не только в России, но и во всем мире мультсериалы и полнометражные мультфильмы. Самые известные из них:

- ✓ Студия «Пилот» - Гора самоцветов,
- ✓ Студия «Мельница» - Лунтик, Барбоскины, Иван Царевич и серый волк, Карлик Нос, Три богатыря и многие другие,
- ✓ Студия «Петербург» - Смешарики, Смешарики Пинкод,
- ✓ Студия «Анимаккорд» - Маша и медведь, Машины сказки, Машины страшилки,
- ✓ Студия «Аэроплан» - Фиксики,
- ✓ Студия «Паровоз» - Аркадий Паровозов, Бумажки, Сказочный патруль,
- ✓ Воронежская студия Wizart Animation – Снежная королева.

И эти мультфильмы имеют очень большую популярность у детей и взрослых за красочность, юмор, познавательность и доброту.

Ежегодно в России проводится фестиваль анимации в Суздале (ранее "Таруса") и один раз в два года международный фестиваль анимационных фильмов "Крок". Существуют и другие фестивали несколько меньшего масштаба (например, Мультиматограф). Работы отечественных аниматоров также успешно выставляются и на зарубежных фестивалях.

Российский мультсериал «Маша и Медведь» набрал в YouTube миллиарды просмотров.

В сентябре 2008 года 99 серий мультфильма «Смешарики» были адаптированы для показа на американском телеканале The CW под названием «англ. Kikoriki». Также мультфильм выходит ещё в 60 странах, переведён на 15 языков, ежедневная аудитория мультсериала — 50 млн человек. Аудитория мультфильма в Китае превышает российскую.

Вряд ли создатели мультфильма про Крокодила Гену и Чебурашку могли предположить, какое признание ждёт их персонажей. Поистине всемирная слава обрушилась на очаровательную зверушку с непонятным именем. Наибольшей любовью к плоду фантазии писателя Эдуарда Успенского воспылали японцы. В 2003 году компания SP International приобрела у «Союзмультфильма» права на распространение этого мультобраза до 2023 года.

В 2003 году по результатам опроса 140 кинокритиков и мультипликаторов разных стран «Ёжик в тумане» Юрия Норштейна был признан лучшим мультфильмом всех времён и народов.

В 2000 году мультипликационный фильм «Старик и море» Александра Петрова был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар». Он стал первым в истории кино анимационным фильмом для кинотеатров большого формата. А картина российского режиссёра Константина Бронзита «Мы не можем жить без космоса» в 2016 году была номинирована на премию «Оскар».

Для передачи эмоциональных оттенков и управления настроением зрителя в мультфильмах активно используется звуковая и музыкальная составляющие. Звуковое решение мультипликации имеет свои особенности. Во-первых, мультипликационные персонажи весьма часто требуют необычных голосов (преображенных, трансформированных). Эти трансформированные голоса должны точно совпадать и с образом персонажа, и с его артикуляцией. Во-вторых, в мультфильмах желательно порою и необычные шумы, и необычная музыка (с необычным звучанием музыкальных инструментов).

Первое время мультфильмы, как и весь кинематограф, были немыми. Если музыкальное сопровождение вообще было, то его играл пианист-тапер или инструментальный ансамбль. В какой-то момент музыку для мультфильмов начали писать специально.

В общем смысле возможны два подхода к взаимодействию музыки и картинки. Музыка отвечает за общее настроение, за создание атмосферы, характера и т.д., но при

этом нет прямого ритмического взаимодействия между тем, что происходит в картинке и тем, что происходит в звуке. Этот вариант существует по сей день. Альтернативный подход — музыка и картинка действуют в четкой ритмической связке друг с другом.

Взаимодействие музыки и картинки оказывается двусторонним: где-то изображение подстраивается под звук, где-то наоборот — звук под изображение.

Классическая музыка звучит во многих мультфильмах и порой зрители даже не

догадываются, что это классика. В большинстве случаев она служит только как вспомогательный фон для основного действия, но есть мультфильмы, где классическая музыка является главным действующим лицом или выполняет особо важную роль в развитии сюжета ("Щелкунчик" Чайковского (Союзмультфильм, 1973), "Петя и волк" Сергея Прокофьева, мультопера для детей «Три медведя» (1984г.)).

Разумеется, многие мультики запоминаются нам по своим песням. «Бременские музыканты». Музыкальная фантазия на темы одноимённой сказки братьев Гримм, весьма популярная в СССР не в последнюю очередь благодаря музыке, написанной Геннадием Гладковым с элементами рок-н-ролла. Мультфильм «Пластилиновая ворона» для режиссера Александра Татарского и композитора Григория Гладкова – счастливый случай и творческая эмблема. Эдуард Успенский за пять минут написал стихи, Гладков за полчаса подобрал мелодию. «Большой секрет для маленькой компании» — кукольный мультфильм 1979 года, притча о дружбе, преданности, предательстве и раскаянии режиссёра Юлиана Калишера по сценарию Юнны Мориц. В мультфильме звучат песни Сергея Никитина на стихи Юнны Мориц.

Большая часть успеха нашей мультипликации — это заслуга именитых советских актеров. Голосами Олега Табакова (кот Матроскин – «Простоквашино»), Андрея Миронова (Кот – «Голубой щенок»), Анатолия Папанова (Волк – «Ну, погоди!»), Василия Ливанова (Крокодил Гена), Евгения Леонова (Вини Пух), Алисы Фрейндлих (Щенок – «Голубой щенок», Армена Джигарханяна (волк - «Жил был пес»), Олега Анофриева («Львенок и Черепаха»), Александра Калягина (Леопольд), Фаина Раневская (Фрекен Бок – «Малыш и Карлсон»), Геннадия Хазанова (попугай Кеша – «Возвращение блудного попугая»), Клары Румяновой (Заяц – «Ну, погоди!»), Вячеслава Невинного (рассказчик - «Как старик корову продавал»), Рина Зеленая (Вовка – «Вовка в тридевятом царстве»), и других мэтров отечественного кино озвучены самые заметные персонажи советской мультипликации. И сейчас озвучить героя мультфильма счастливый случай выпадает самым узнаваемым голосам. Михаил Галустян (По – «КунгФу панда»), Дима Билан

(принц Ханц – «Холодное сердце»), Константин Хабенский (Лев Алекс – «Мадагаскар»), Дмитрий Нагиев (Гнев – «Головоломка»), Нюша (Герда – «Снежная Королева. Перезагрузка»), Иван Охлабыстин (Орм троль - «Снежная Королева. Перезагрузка»), Сергей Маковецкий (князь киевский – «Три богатыря»), Артур Смольянинов (Волк – «Иван Царевич и Серый волк»), Михаил Боярский (Кот ученый - «Иван Царевич и Серый волк»).

3. Куйбышевская мультипликация

В 1970-80 гг. мультфильмы снимали и в Куйбышеве (ныне Самара). Эти мультфильмы смотрели не только дети всего Советского Союза, но и в братских соцстранах.

Телевидение в Куйбышеве возникло в 1958 году, а менее чем через 20 лет стали сниматься и фильмы для детей. Куйбышевская мультипликация была исключительно кукольной. История куйбышевской анимации была тесно связана с именем двух людей. Первый из них, Александр Полушкин (1941 – 2012гг). Уроженец Магадана, учившийся в Южно-Сахалинском пединституте, штатный редактор Сахалинского телевидения, он работал на студии «Куйбышев-телефильм» с 1967-го по 1989 год. Поначалу Полушкин был главным редактором студии, позже увлекся режиссурой и снял здесь порядка 30 мультфильмов.

Полушкин с 1977 года плотно работал вместе с Виктором Спичеком (1946 – 2006), уроженец Приморья, начинал художником-шрифтовиком в Куйбышевском комитете по телевидению и радиовещанию (позже – ГТРК «Самара»). Создание забавных героев для детей стало делом жизни Виктора Спичека. Он сам писал стихи, рисовал эскизы, был и художником, и режиссёром. Все его персонажи обладали выразительной, запоминающейся внешностью, которую он зачастую срисовывал с друзей и знакомых.

О куйбышевских мультипликаторах писали в газетах и журналах. 15 из 28 куйбышевских мультфильмов были сняты по сказкам знаменитых самарских писателей - братьев Вениамина (1926 – 1998) и Владимира (1932 – 2001) Бондаренко. Старшее поколение телезрителей, конечно же, помнит доброго медвежонка Ивашку, Зайца, Лосёнка и Сверчка, сказочные персонажи Лень и Скрипа.

В 90-е годы финансирование мультипликации так же как и по всей стране было урезано и оставляло желать лучшего и региональная мультипликация завершила свое существование.

Сегодня о жизни самарской мультипликации напоминают лишь любительские анимационные студии типа «Печка», «Карандаш», «Stoodix», «Пластилиновый мир», продукция которых несоизмерима даже с куйбышевскими творениями – настолько разные у них техника, эстетика и подход. Но сам факт их существования примечателен: за

неимением в регионе мультипликации ребята собственными руками творят свой анимационный мир. Одна из работ даже удостоена главного приза Всероссийского фестиваля анимационных фильмов "Жар-Птица". И это при том, что её автору едва исполнилось пять лет. Мультфильм "Солнце, море, самолет" Самарской детской студии признан лучшим в стране.

4. Виды мультфильмов и особенности их создания

В ходе работы я выяснил, какие бывают мультфильмы.

По цели создания мультфильмы бывают:

• Развлекательные (эта категория мультфильмов не ставит перед собой цель научить ребенка чему-то, они созданы для развлечения. Как правило, такие мультфильмы имеют фантастический сюжет, содержат множество комичных ситуаций, веселых шуток и зажигательную музыку. Чаще всего развлекательные мультфильмы состоят из нескольких серий. Это большинство современных мультсериалов)

• Развивающие («Малышарики», это одновременно и весело, и полезно, ведь в них заложены обучающие программы для самых маленьких)

• Обучающие («Фиксики», не только весело проводить время, но и загружаться новыми и весьма полезными знаниями)

• Познавательные («Лунтик», кроме фактов об окружающем мире, мультфильм учит доброте и правилам поведения, что выгодно отличает его от многих познавательных мультфильмов и фильмов, в которых поведению героев особого внимания не уделяется)

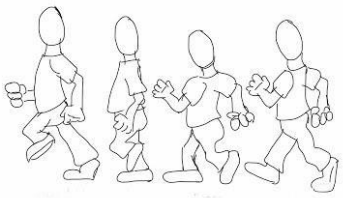
• Воспитательные (многие мультфильмы не просто показывают “положительных” кукол и зверей, но и дают программу воспитания в себе качеств настоящего человека помогают ребенку осмыслить какую-то ситуацию, взглянув на нее со стороны и сделать из этого собственные выводы. «Гуси-лебеди» учит не убегать от мамы. «Мойдодыр» – следить за личной гигиеной)

По продолжительности:

• Короткометражные. Как правило такие мультфильмы длятся не более 12 минут, но и этого времени достаточно, чтобы захватить внимание зрителя: полностью раскрыть смысл и показать интригу сюжетной линии, кульминацию событий, развязку.

• Полнометражные. В отличие от короткометражек, сюжет всех полнометражных мультиков обязательно проходит все стадии развития: завязку, развитие событий и развязку, и обязательно имеет логичную концовку.

По технологическому процессу:



Рисованная анимация. Самый популярный вид мультипликации по сей день – рисованная. Меняются только технические приспособления. Если раньше мультики рисовались от руки, то теперь это делается на компьютере. Рисованная мультипликация - трудоемкая работа, так как многочисленные рисунки сменяют друг друга. Каждый рисунок представляет собой элемент движения персонажа,

отдельную его позу. Таких рисунков может быть тысячи. После рисунки либо фотографируются по одному и сводятся в единый видеоряд с 24 кадрами в секунду, либо с помощью специальных программ то же самое делается на компьютере.

Анимация перекладки – также рисованные мультфильмы, только у героев вырезают части тела отдельно, которые при съемке перекладывают, тем самым создавая движения.

Шарнирная анимация – мультфильмы, где герои плоские фигуры с движущимися деталями, которые крепятся на шарнирах.

Кукольная анимация. Россия является родиной кукольной, или объемной, мультипликации. Мультфильмы с объемными героями – куклами. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Кукла фотографируется камерой в нужном положении, а для создания эффекта движения положение куклы каждый раз немного меняют. Такой процесс создания мультфильма очень трудоемкий. Первый этап создания мультфильма – написание сценария и продумывание образов героев. По эскизам персонажей шьются куклы, их костюмы и обувь, которая будет соответствовать образу каждого из героев. Это самый сложный этап работы, так как каждая кукла должна быть подвижной. Второй этап – съемка фаз движения кукол, соответствующих сценарию. Один эпизод может сниматься несколько дней, а может и несколько месяцев. Полнометражный кукольный мультфильм может сниматься в течение 3 лет и даже дольше. Например, создавая эффект бегущего персонажа, мультипликатор вручную передвигает ноги и руки героя, поворачивает голову. Таким образом, постепенно снимается на пленку каждая фаза бега персонажа. Вместе с телом снимаются и фазы движения одежды и волос.

Когда в мультипликацию пришли компьютерные технологии, кукольные мультфильмы стали сниматься значительно быстрее.

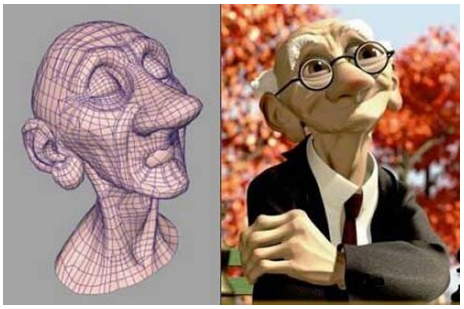
Анимация предметов. Предметные, если их так можно назвать. Героями этих мультфильмов могут стать любые предметы, которые можно двигать. Это когда ничего нового не лепится и не рисуется, а перекладываются предметы: кружки, камушки, люди, игрушки.

Силуэтная анимация – мультфильмы теней, где используется подсветка снизу

Анимация сыпучих материалов – например, песок. 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).

Компьютерная анимация – очень популярная на сегодняшний день. Многие современные мультфильмы давно делают на компьютере, а не рисуют или лепят из пластилина. Компьютерная анимация это самое перспективное направление на сегодняшний день. В ней особо выделяются 3D мультфильмы. Они позволяют делать изображение объемным. Это очень дорогая технология, но именно 3D мультфильмы сегодня собирают полные залы в кинотеатрах.



В создании 3D мультфильмов на помощь человеку приходят современные технологии. Картинка создается с помощью особых компьютерных программ. Если в двух словах сначала прорисовывается «скелет» персонажа со всеми мышцами и сухожилиями. Особое внимание уделяется лицу, мышцам, отвечающим за мимику. Затем на скелет натягивается текстура. Так же подробно прорабатывается фон. Все должно быть максимально правдоподобным и реалистичным. Затем начинается монтаж. Обычно аниматор создает 4 секунды мультика в неделю - настолько это кропотливый процесс! Чтобы успеть вовремя, над мультфильмом обычно работают десятки аниматоров.

Не меньшей популярностью пользуется и flash-анимация, когда мультик создается с помощью специальной программы Macromedia Flash. Она легка в использовании и настройке, что и обуславливает ее популярность.

Пластилиновая анимация - одна из старейших техник анимации. Самое заманчивое в ней – это великолепные неповторимые свойства и возможности пластилина. Создание такого мультфильма – захватывающая, интересная, но требующая усердия и воли работа. Тут компьютер на помощь не позовешь, если только на стадии монтажа. Все фигурки во всех их действиях лепятся вручную.

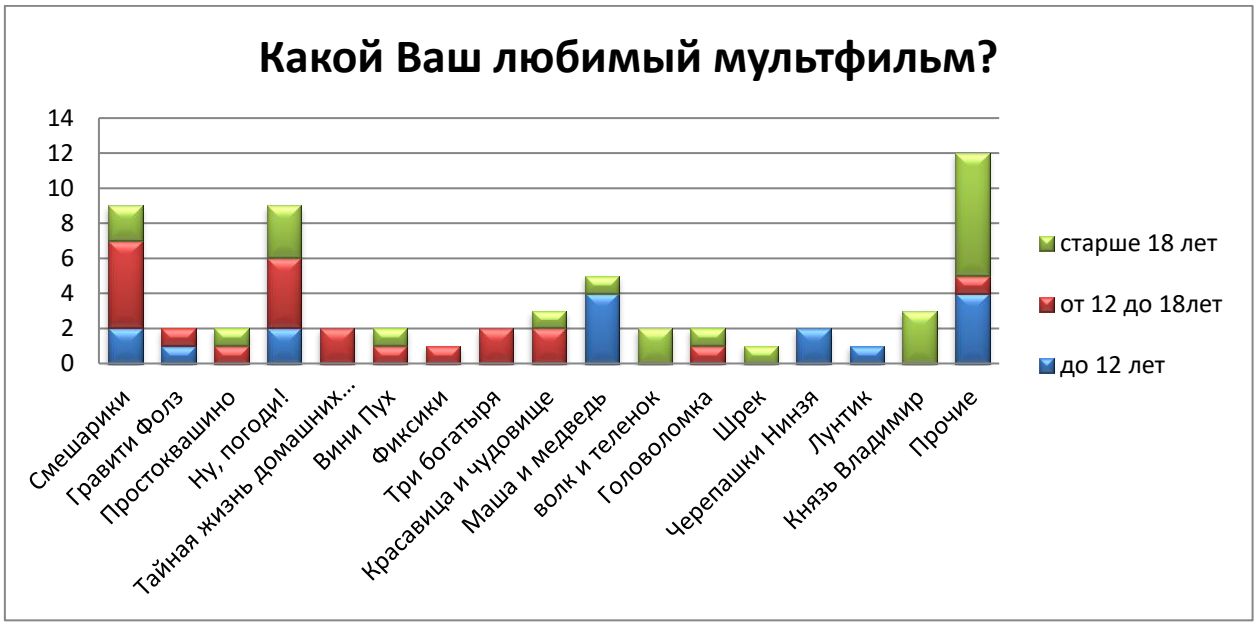
В профессиональных студиях фигурки делают из особого пластилина, который не плавится под лампами. Затем их укладывают на специальную поверхность чистого цвета (синего, зеленого) – хромокей. Фигурки снимаются на цифровую камеру. Затем так же снимается фон. А уже на компьютере фон и фигурки соединяются. Создать свой пластилиновый мультик можно и дома с помощью фотоаппарата. Сейчас в интернете есть много программ для этого. Не нужно располагать большим количеством профессиональных инструментов. Достаточно цифрового

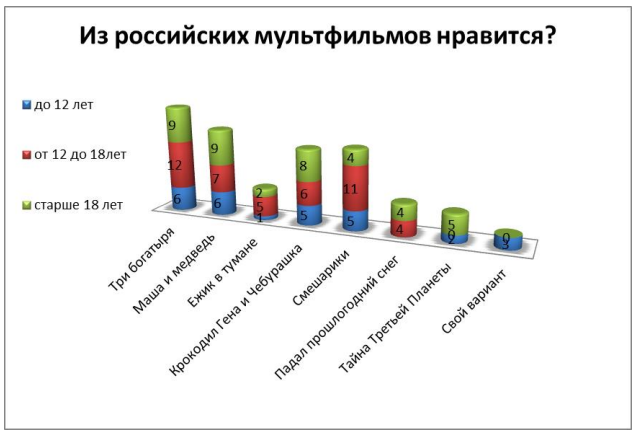
фотоаппарата или даже смартфона с хорошей камерой, пластилина, талантливых рук и простенькой программы для обработки видео.

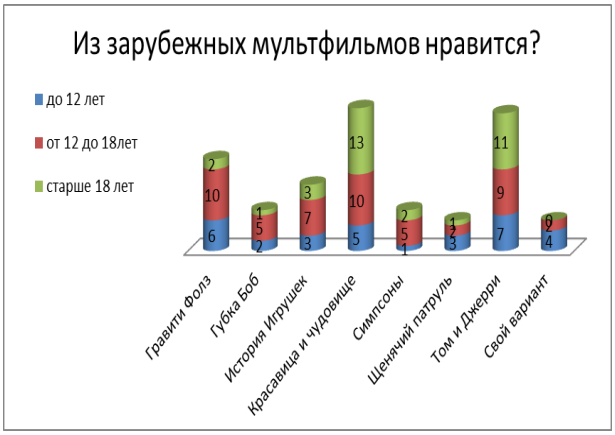
Бумажная – Наверно, самый простой в исполнении мультик. Можно нарисовать и вырезать персонажей из бумаги или сделать фигурки оригами и перекладывать их.

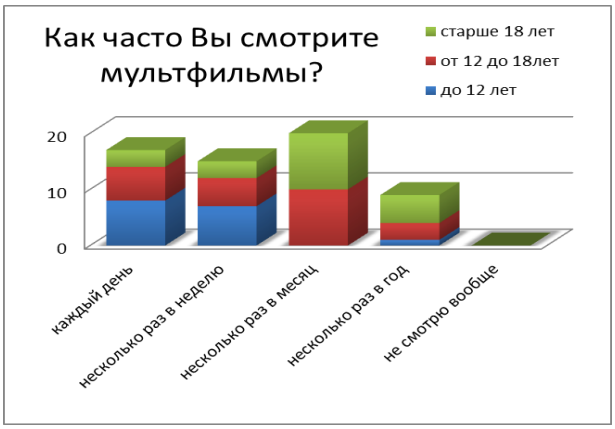
5. Аналитическая часть

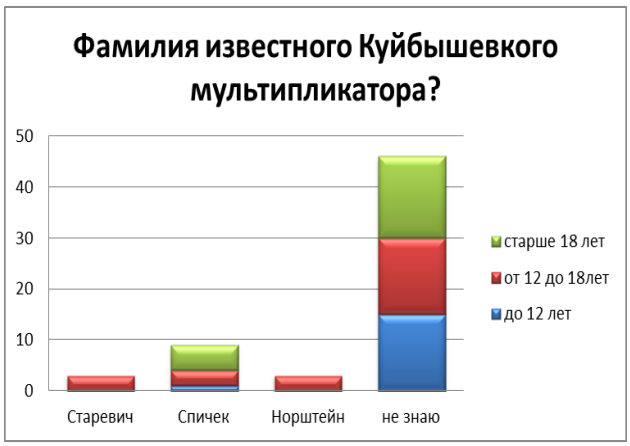
Я решил исследовать, любят ли мультфильмы мои сверстники и не только. Для этого я провел анкетирование среди людей разного возраста.











Анализ анкет показал, что практически все любят смотреть мультфильмы. Причем 44% любят абсолютно все мультфильмы, будь то зарубежные или российские. Данные результата я представил в виде диаграмм.

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

1. Преимущественно российские мультфильмы - 75%, зарубежные - 25%.
2. При выборе любимого мультфильма критериями явились: интересный, смешной, со смыслом, добрый, красочный.
3. Среди российских любимым чаще назван мультфильм – «Ну, погоди» - 25%, «Смешарики» - 25%, «Маша и медведь» - 14%, «Князь Владимир» - 8%, среди зарубежных – «Красавица и чудовище» - 25%, «Головоломка» - 17%, «Гравити Фолз» - 16%.

Дети много времени уделяют просмотру мультфильмов, это видно из результатов анкетирования: каждый день смотрят мультфильмы - 50% детей до12 лет, несколько раз в неделю – 44%. С возрастом просмотр мультфильмов снижается: несколько раз в месяц – 48%, несколько раз в год – 24%.

Исходя, из результатов анкетирования можно сделать вывод, что большинство детей младшего школьного возраста выбирают мультфильмы по интересам. Самыми востребованными мультфильмами являются «Маша и медведь» и «Смешарики» российскими мультфильмами и зарубежные популярные мультфильмы «Гравити Фолз» и «Том и Джерри».

6. Практическая часть. Создание собственного мультфильма

Для создания своего мультфильма я использовал технологию Stop Motion. Стоп-моушн – один из стилей анимации, когда фотокадры соединяются в видеоряд. Техника очень проста – это покадровая съемка, процесс которой затягивает. Окружающий мир перестает существовать и сужается до микродвижений, которыми ты перемещаешь предметы в кадре. Быть актером стоп-моушн – трудно и интересно.

Придумал сюжет мультфильма.

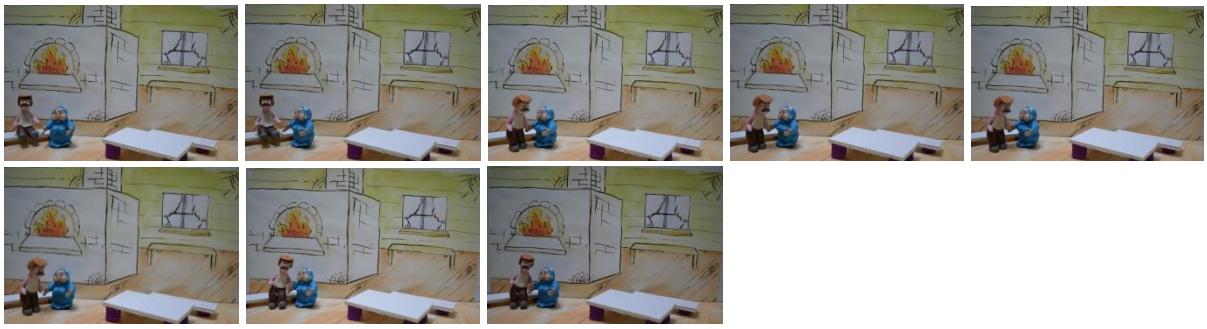
Два года назад я делал книжку по сказке «Колобок» для младшей сестренки в лубочной технике. Тогда же пообещал ей, что мы обязательно по этой книжке попробуем сделать свой мультфильм. Поэтому сценарий у меня был готов.

Изготовил героев и фон.

Всех героев я слепил из пластилина. А фон мы со старшей сестрой нарисовали на листе бумаги и приклеили к пенокартону для жесткости. Так как у нас предполагалось нескольких ракурсов, то мы подготовили два разных фона: изба и лес.

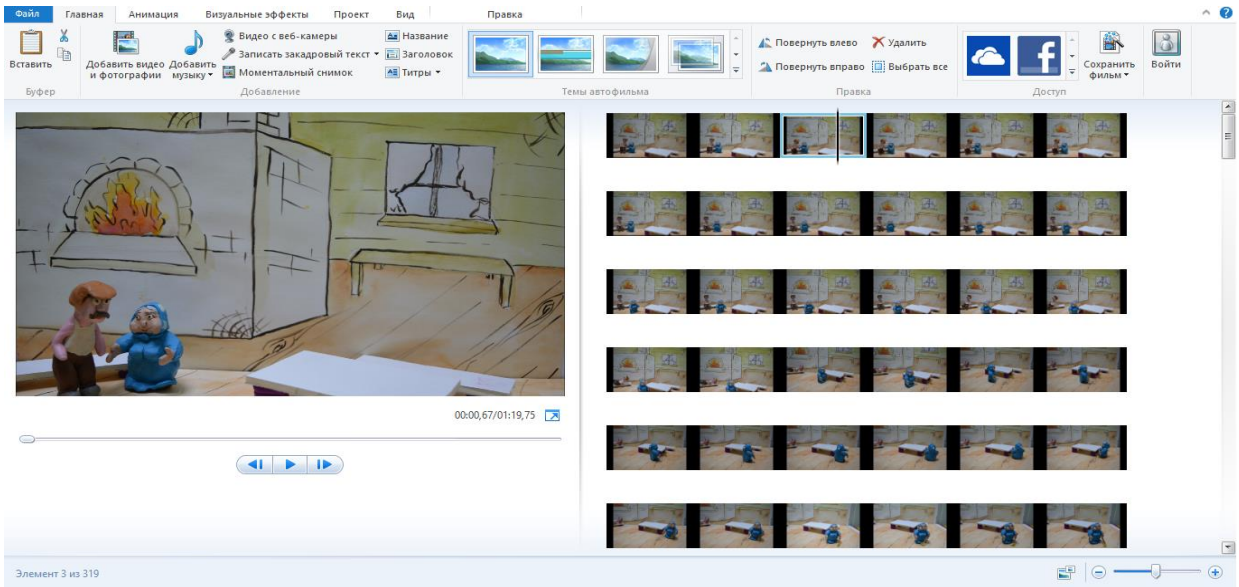
Съемка

Съемка. Важный этап работы над мультфильмом. Следуя сценарию, мы размещали фон и персонажей делали снимок, изменяли положение персонажей и снова делали снимок. При съемке необходимо следить за руками, тенями, чтобы они не попадали в кадр. Количество кадров должно соответствовать сценарию, но в процессе съемки могут изменяться промежуточные кадры. В одной секунде видео должно быть 5-24 кадра. От их количества будет зависеть точность и плавность движения персонажей.



Монтаж

Я перенес полученные кадры с фотоаппарата в компьютер. Для монтажа был выбран Windows Movie Maker.



Поместил все фотографии на «линию времени» (timeline). Выставил частоту кадров и длительность каждого кадра.

Добавил титры.

Озвучка.

Оборудование: компьютер, микрофон или встроенный микрофон вебкамеры, может быть диктофон на телефоне. Озвучивание мультика тоже серьезный момент, потому как необходимо получить звук хорошего качества. Перетащил файлы с записью при помощи курсора на линию времени и совместил с видео. Пожалуй, это был самый сложный процесс, так как очень трудно было подогнать и совместить нужные кадры с нужными звуками.

Сделал экспорт в видеоформат.

Заключение

Большинство из нас любит мультфильмы и любовь эта не зависит от возраста. Добрые и смешные, трогательные и таинственные сюжеты не оставляют равнодушными ни ребенка, ни взрослого. Мультики понятны каждому.

Сделать малюсенький немой мультфильм для себя это можно, но сделать красивые и длинные фильмы это очень трудоемкий процесс.

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 показал одноклассникам и друзьям, им они очень понравились.

В процессе работы я понял, 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 и время многих людей разных профессий и одновременно очень интересное и творческое 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.

Полученные знания в ходе проектной деятельности помогают мне относиться к мультипликационным фильмам с еще большим интересом, анализировать, сравнивать, классифицировать... В будущем я хотел бы продолжить исследование технологий создания мультипликационных фильмов, например, овладеть компьютерной 2-D и 3-D мультипликацией и, возможно, создать новый мультфильм.

Литература

1. Асенин С. Волшебники экрана - М., «Искусство», 1974. – 145с.
2. Бабиченко Д. Н. "Искусство мультипликации". М. "Искусство", 1964
3. И.Вано «Рисованный фильм», М. 1950 (книга в Интернете)
4. Иванова Юлия. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: «Настя и Никита» 2017 г.
5. Гамбург Е., Пекарь В.. Художники ожившего рисунка, Союз кинематографистов СССР, 1984 г.
6. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 1990
7. Саймон М. Как создать собственный мультфильм, НТ Пресс, 2006.- 337с.
8. Хитрук Федор. Профессия — аниматор. В 2 томах. Издательство: «Гаятри» 2008 г.
9. http://ecorucheyok.ru/pedagogicheskaya-kopilka/multfilm-svoimi-rukami-v-proekte-bumazhnyj-akvarium.html
10. https://samsud.ru/video/serial-samarskie-sudby/spichek-victor.html
11. https://yandex.ru/video/search?text=%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F%20%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8&reqid=1518704315745205-1886763398407476688946 10-vla1-1439-V

АНКЕТА

1. Ваш возраст?

до 12 лет ☐ от 12 лет до 18 лет ☐ старше 18 лет ☐

2. Какой Ваш любимый мультфильм?

_____

3. Почему он нравится (расставьте критерии где 1 - больше всего, 7 - менее всего)?

☐ интересный сюжет ☐ спецэффекты

☐ юмор ☐ добрый

☐ смысловой посыл (имеет смысл) ☐ развивающий

☐ качество анимации (яркий, красочный и тд)

4. Из российских мультфильмов нравится:

Три богатыря ☐ Смешарики ☐

Маша и медведь ☐ Падал прошлогодний снег ☐

Ежик в тумане ☐ Тайна Третьей Планеты ☐

Крокодил Гена и Чебурашка ☐

свой вариант _____

5. Из зарубежных мультфильмов нравится:

Гравити Фолз ☐ Симпсоны ☐

Губка Боб ☐ Щенячий патруль ☐

История Игрушек ☐ Том и Джерри ☐

Красавица и чудовище ☐

свой вариант _____

6. Какие мультфильмы Вам больше нравятся:

рисованные ☐ пластилиновые ☐ компьютерные ☐ передвижные ☐

7. Как часто Вы смотрите мультфильмы?

каждый день ☐ несколько раз в неделю ☐

несколько раз в месяц ☐ несколько раз в год ☐ не смотрю вообще ☐

8. Знаете ли Вы фамилию известного Куйбышевкого мультипликатора?

Старевич ☐ Спичек ☐ Норштейн ☐ не знаю ☐

9. Знаете ли Вы основателя русской мультипликации?

Ширяев ☐ Котеночкин ☐ Старевич ☐ Норштейн ☐ не знаю ☐

10. Пробовали ли Вы когда-либо создать собственный мультфильм?

да ☐ нет ☐