Муниципальное образовательное учреждение

Российская гимназия № 59

г.Улан-Удэ, республика Бурятия

**«дОМАШНЯЯ» МУЛЬТСТУДИЯ КАК ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ**

Работу выполнили:

Сандаков Булат,

Эдынеева Дари,

учащиеся 2 класса

Руководитель:

Семешкова Ирина Степановна

Консультант:

Следнева Валерия Игоревна, руководитель мультстудии «Макошьфильм»

Улан-Удэ

2019

**Оглавление**

Введение…..………………………………………………………………….3

Глава I. К истории вопроса……………………………………………..…...4

1.1. Как все начиналось?.................................................................................4

1.2. Как это было в России?………………..………………………………. 5

Глава II.Мультипликация как процесс……..……………………….….….8

2.1. Что такое мультфильмы и как они появляются на свет?………….....8

* 1. Как это делаем мы?..............................................................................10
  2. Практические рекомендации по созданию мультфильма………..…11

Заключение …………………………………………………………………14

Список источников и литературы………………………………………….15

Приложение…………………………………………………………………16

**ВВЕДЕНИЕ**

***«Истоки творческих способностей и дарования детей –***

***на кончиках их пальцев.*** ***Другими словами,*** ***чем больше мастерства в детской руке,*** ***тем умнее ребёнок».***

В. А. Сухомлинский

**Тема**: «**Домашняя» мультстудия, как творческий проект**

**Цель проекта**: Создание мультфильма в домашних условиях

Однако прежде, чем начинать создавать мультфильмы, необходимо владеть определёнными теоретическими знаниями.  Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Рассмотреть историю создания мультипликационного кино;
2. Определить понятие мультипликации и выявить различия со смежными понятиями;
3. Выделить основные виды мультипликации;
4. Описать техники создания мультфильмов в домашней мультстудии.
5. Разработать практические рекомендации по созданию мультфильма.

**Актуальность проекта:**Мультфильмы – это часть нашей жизни. Сегодня трудно представить не только ребенка, но и взрослого, который не любил бы этот вид творчества. Мультфильмы дарят всем радость. Они кажутся нам волшебным миром, в котором мечтает побывать, наверное, каждый ребенок. Как нам кажется, попасть в этот мир возможно, если мы начнем создавать мультфильмы сами. Это очень увлекательное и необычное занятие.

**Новизна** работы определяется предложенным в ней креативным подходом к организации детского досуга в домашних условиях – создании домашней мультстудии.

**Гипотеза:**

Предположим**,**чтоесли изучить процесс создания мультфильмов, будет наличие доступного технического обеспечения, то создать мультфильм в домашних условиях доступно даже ребёнку.

**Объект исследования:** мультипликация.

**Предмет исследования:** процесс создания мультфильмов.

**Методы исследования:**

Сбор информации из разных источников.

Сравнение, наблюдение, анализ полученной информации.

Просмотр видеороликов о создании мультфильмов.

Создание собственных мультфильмов

**Практическая значимость:**

Результаты проекта могут использоваться в различных школьных предметах (ИЗО, технологии, литературном чтении).

Мультфильм знакомит с произведениями устного народного творчества, историей и развитием человечества. Создание мультфильма развивает творческие способности.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения.

**Глава 1. К истории вопроса**

* 1. **Как все начиналось?**

Прототипом мультипликации можно назвать наскальные рисунки, где изображены люди и животные в движении. Стремление человечества «оживить» рисунки мы находим в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей или занимался резьбой по дереву и кости. Яркую передачу движения находим мы в искусстве Древнего Египта и Древней Греции - в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

 В XV в. - появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы (моменты) движения человеческой фигуры. Свёрнутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

Любимые всеми нами мультфильмы «Белоснежка и семь гномов», «Золушка», «Красавица и чудовище», «Ну, погоди!», «Каникулы в Простоквашино», «Приключения кота Леопольда» и многие другие были созданы еще в прошлом веке. Но это не самые первые работы, которые увидел свет. Какие же мультфильмы были первыми?

История мультипликации начинается **20 июля 1877** года во Франции, когда инженер-самоучка **Эмиль Рейно** создал и представил публике первый праксиноскоп – от греч, prāxis – действо, scope - зритель (см. Приложение 1). 28 октября 1892 года **Эмиль Рейно** демонстрирует первую графическую ленту с помощью аппаратов «оптический театр», действующих иначе, чем кинопроектор, что происходит еще до изобретения кинематографа.

Анализ энциклопедической литературы показал, что зачинателем графической мультипликации в традиционном понимании является французский **художник-карикатурист Э. Коль**. В 1908 году во Франции был выпущен первый рисованный мультфильм. Самыми популярными рисованными персонажами были неуклюжий Картуш и динозавр Герти (см. Приложение 2).

1906 год — американская компания **Vitagraph Company of America** выпускает один из первых мультипликационных фильмов, снятых на кинопленку, — «Humorous Phases of Funny Faces» (см. Приложение 3).

Большое влияние на развитие мультипликационного кино оказало творчество американского режиссёра **Уолта Диснея**. В 1928 году в серии мультфильмов «Пароходик Вилли» Дисней впервые использует звук и включает в игру просто потрясающий персонаж — забавного мышонка с большими ушами и симпатичной мордашкой. Успех превзошел все ожидания — этот мультфильм создал имя режиссёру и положил начало триумфальному шествию Микки-Мауса (так сократили имя главного персонажа) по экранам всего мира. В 1932 году за создание этого персонажа Дисней удостоился «Оскара».

Во второй половине 1930-х годов на смену Микки-Маусу приходит новый персонаж — утёнок Дональд. А в 1937 году выходит первый полнометражный фильм студии Уолта Диснея «Белоснежка и семь гномов», ставший вершиной её коммерческого успеха — премия «Оскар», премия Венецианского кинофестиваля. Окрыленный успехом, Дисней выпускает такие полнометражные ленты, как «Пиноккио» (1940), «Дамбо» (1941), «Бэмби» (1942). И по сей день мультфильмы студии Уолта Диснея радуют зрителей всех стран мира.

**1.2. Как это было в России?**

В России первые объёмные мультфильмы были поставлены в начале 20 века.

В 1906 году балетмейстер Мариинского театра **Александр Ширяев** создаёт первый в мире кукольный мультфильм, в котором изображены 12 танцующих фигурок на фоне неподвижных декораций. Время по его созданию заняло три месяца. За время создания Ширяев протёр ногами дыру в паркете, поскольку постоянно ходил от кинокамеры к декорации и обратно. Кроме того, в архиве Ширяева обнаружено ещё несколько кукольных мультфильмов: «Играющие в мяч клоуны», «Художники Пьеро» и любовная драма со счастливым концом «Шутки Арлекина». Современные мультипликаторы ещё не могут разгадать секреты мультипликатора, поскольку куклы Ширяева не просто ходят по земле, но и прыгают и крутятся в воздухе.[[1]](#footnote-1)

В 1936 году на базе различных мастерских в Москве была создана студия мультипликационных фильмов — «**Союзмультфильм**». Именно здесь получили путёвку в жизнь такие замечательные мультфильмы как: «Серая шейка», «Конёк-Горбунок», «Золотая антилопа», «Чудесница», «Варежка», «Каникулы Бонифация», «Летучий корабль», «Чебурашка», «Крокодил Гена», «Бременские музыканты», «Левша», «Умка», «Трое из Простоквашино», серии фильмов «Приключения кота Леопольда», «Ну, погоди!» и множество других. В связи с этим нельзя не вспомнить несколько имён, сыгравших огромную роль в развитии советской мультипликации: **Котёночкин Вячеслав Михайлович** — российский кинорежиссер-мультипликатор, художник, — который поставил замечательную серию «Ну, погоди!» (1969—92), а также «Лягушку-путешественницу» (1965) и много других прекрасных мультфильмов; **Хитрук Фёдор Савельевич** — российский режиссер-мультипликатор, художник по мультфильмам «Винни-Пух» (1969—1972) и др. Все эти замечательные мультфильмы сыграли большую роль в воспитании нескольких поколений русскоговорящих людей и до сих пор собирают у экранов огромное количество зрителей всех возрастов.[[2]](#footnote-2)

**Выводы:**

1. Оживить рисунки пытались еще до нашей эры.
2. Мультипликация возникла раньше кинематографа. Она возникла во Франции в последней трети 19 века.
3. Мы сравнили развитие мультипликации в России и за рубежом и сделали вывод, что в России мультипликация возникла на три десятилетия позже. Однако ее успех настолько же велик, как и во многих других странах.

**Глава 2. Мультипликация, как процесс**

**2.1. Что такое мультики и как они появляются на свет?**

Мультфильм производит завораживающее впечатление, но как он создается и что он из себя представляет?

**По технологическому процессу**:

**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 её 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. Причём для создания эффекта движения её положения каждый раз немного меняют. Родиной кукольной мультипликации является Россия. Именно в нашей стране в 1912 году был создан кукольный фильм о жизни жуков биологом Владиславом Старевичем. Процесс создания одного кукольного мультфильма очень трудоёмкий и состоит из нескольких этапов.

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 наложения и сведение в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами.

История рисованных мультфильмов берёт начало в 19 веке. Как же создаются рисованные мультфильмы, и кто их создаёт?

Сначала сценарист пишет сценарий. Он содержит и сюжет, и диалоги, и описание внешнего вида героев, и даже пейзаж на заднем плане.

Затем режиссер делает раскадровку – рисунки в виде комиксов. Из них потом складывается целый мультфильм.

Теперь записываются голоса героев, чтобы потом аниматор мог придумать движения, которые совпали бы с озвучкой и с характером героя.

Рисованная анимация также очень длительный и трудоёмкий процесс, занимающий несколько лет

**Песочная анимация** - рисовать песком могут все: и взрослые и дети. Сначала песок нужно просеять, что бы очистить от больших камешков. Его можно сделать цветным. Для этого песок раскрашивают гуашью. Главный инструмент в создании мультфильма – ладони и пальцы.

Рисуют песком на специальном столе. Поверхность должна быть стеклянной. Внизу под столом должна находиться лампа дневного света.

Рисовать нужно насыпью. Набирают песок в кулак и насыпают на поверхность, придавая форму предметам. Лишний песок убирают ладонью или пальцами. Всё фиксируют на фотоаппарат или камеру, обрабатывают при помощи компьютера, накладывают музыку. Мультфильм готов!

**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 плёнках или лепят из пластилина. Процесс создания первого компьютерного мультфильма очень трудоёмкий. 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 подъём, и новые качественные мультфильмы всё 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

**2.2. Как это делаем мы?**

Работа над каждым мультфильмом имеет свою технологию, которая представлена поочередными действиями (шагами). Таких шагов пять:

Шаг 1. Поиск идеи.

Шаг 2. Проработка сюжета.

Шаг 3. Изобразительная часть.

Шаг 4. Постановка и съемка.

Шаг 5. Просмотр.

**Алгоритм действия при создании мультфильма:**

Итак, мы переходим к составлению алгоритма действий при создании мультфильма.

1. Выбираем любую сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами), идея – сценарий.
2. Проработка сюжета, обсуждаем, планируем.
3. Подготовка к съёмке мультфильма, изготовление персонажей.
4. Подготовка декораций и фона.
5. Установка декораций на площадке для съёмки, моделирование персонажей.
6. Съёмка мультфильма - анимация (Взрослый или один из детей выполняет роль оператора, занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закреплённого на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом.)
7. Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются, в основном эту работу делает взрослый) переносим фотографии на линию мультфильма, изменяем свойства.
8. Музыкальное сопровождение, титры. Делает взрослый, т.к. для детей это трудоёмкий процесс, вызовет усталость и может погасить интерес.

**Практическая часть**

1. **Создание мультипликационного фильма. Приложение 4**

Мы решили, что наш мультфильм будет посвящен Сагаалгану, пластилиновым, короткометражным. Создавать мы его будем в технике «перекладки».

Для этого нам понадобились: лист ватмана, пластилин, альбом, цветные карандаши, фломастеры, краски, ножницы, скотч, компьютер, цифровой фотоаппарат, штатив.

Затем мы оборудовали рабочее место для создания мультфильма.

Производство мультфильма началось!

1. За основу сценария мы взяли Традиции празднования Сагаалгана. Тему выбрали, потому что хотели, чтобы все узнали о нашем празднике Белого месяца.

2. Сначала мы распечатали на бумаге героев сказки и пейзаж, изображения дацанов, юрт. Обсудили, какие пропорции должны быть дацаны, юрты, части тела у людей и животных, какого цвета, движения. Затем слепили их из пластилина.

3. Слепили дацан и юрты, домашнюю утварь.

4. На большом листе бумаги нарисовали декорации и разукрасили красками фон, на котором будет сниматься мультфильм.

5. Подобрали музыкальное сопровождение, которое передаёт голоса героев мультфильма, для этого мы использовали аудиозапись голосов. Учили песни и слова. В озвучивании участвовали родители и мы.

6. Приготовили к съёмке фотоаппарат и компьютер.

7. Началась сама съёмка: на фоне мы разместили персонажей сказки начали двигать фигурки, некоторые элементы декорации по чуть-чуть и каждое их движение снимали на цифровой фотоаппарат.

8. Затем руководитель заканчивала обработку снятых кадров в программе ADOPE PREMER. Вставляет снятые кадры и соединяет их с озвучиванием. Наш фильм длится всего 7 минут. В последнюю очередь добавили начало и концовку. Мультфильм готов!

9. И вот мы разместили наш мультфильм в сети интернет, поделились с ребятами секретами создания мультиков.

**2) Практические рекомендации по созданию мультфильма.**

*1. Создавая декорации, следите за тем, чтобы передний план был открыт и декорации не загораживали основных персонажей.*

*2.Чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше -  тем более прерывистые.*

*3.Чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными.*

*4.Во время съёмки следите, чтобы статичные предметы (фон) не двигались.*

*5.Не забывайте, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось)*

*6. В кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени.*

*7.Чтобы движения персонажей получились чёткими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.*

*8.При необходимости записывайте текст небольшими кусочками.*

*9.Во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов).*

*10.Можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибоя...)*

**Выводы.**

В результате работы мы сделали следующие выводы:

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

Мультфильмы можно классифицировать по возрастным интересам, по цели, по способу создания, по продолжительности.

Познакомились с профессиями людей, создающими мультипликационные фильмы.

Зная основные секреты мультипликации, можно создать свой мультфильм.

Таким образом, мы сумели достичь цели нашего исследования.

**Заключение**

В ходе работы мы выяснили, что

1. Мультфильмы – это способ для ребенка выразить свой взгляд на мир, показать свои умения, раскрыть себя. Дети могут использовать мультипликацию как средство общения со взрослыми и сверстниками.

2. Мультипликация возникла раньше кинематографа, в последней трети 19 века во Франции. В России мультипликация возникла на три десятилетия позже. Однако ее успех настолько же велик, как и во многих других странах.

3. Существуют два основных вида мультипликации – графический и объемный. Оба эти вида возможно применять в детском творчестве.

Таким образом, наша гипотеза подтвердилась что**,**если изучить процесс создания мультфильмов, и будет наличие доступного технического обеспечения, то создать мультфильм в домашних условиях доступно даже ребёнку.

Создание мультфильма это процесс сложный и трудоёмкий, но творческий и увлекательный. Человек, который попробовал их делать, уже не может оторваться. Закончив работу над одним мультфильмом, ему хочется начать делать следующий. Ведь он знает, что его произведение будет интересно посмотреть другим людям.

Мультипликация не только развлекает, но и поучает. И поэтому она интересна не только тому, кто создает мультфильм, но и зрителям. Встреча с новым мультфильмом таит в себе радость открытия неведомого мира. Мира фантастического, волшебного, который создал автор. В нём происходят чудеса, в нём, возможно, всё самое невозможное.

Актуальность нашей работы открывает широкие перспективы в процессе создания мультфильмов. Стремительно развиваются компьютерные технологии. Поэтому, в будущем мы планируем продолжить исследование и изучить компьютерные программы для создания мультфильмов.

Созданием мультфильмов на киностудиях занимаются люди многих профессий. Они работают над мультфильмами годами (надо отдать должное их выдержке и работоспособности). Создавая свой мультик, эти качества пригодились и нам. И кто знает, может быть, когда мы вырастем, кто - то из нас тоже станет мультипликатором.

Перспективой данной работы является изучение звукового сопровождения мультиков, созданных в «домашних» условиях.

**Список источников и литературы**

Oxford. Большая энциклопедия школьника. – М.: Росмэн, 2009. С. 22.

Первая книга знаний для школьника / Пер. с нем. П. Лемени-Македона. – М.: Эксмо, 2012. – 160 с.

Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. – Новосибирск, 2011. – 59 с.

**Список интернет – источников**

1. ВСЭ – Википедия – Свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница> (дата обращения: 31.01.2019).
2. <http://www.iralebedeva.ru/informdm2_1.html> (дата обращения: 02.02.2019).
3. <https://infourok.ru/proekt-multiplikaciya-sozdanie-multiplikacii-1642466.html> (дата обращения: 02.02.2019).

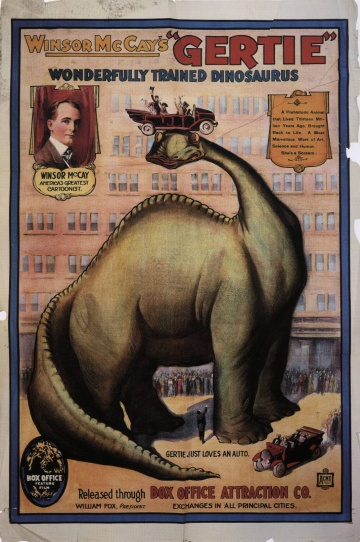
Приложение 1

Праксиноскоп



Приложение 2.

Неуклюжий Картуш и динозавр Герти



Приложение 3

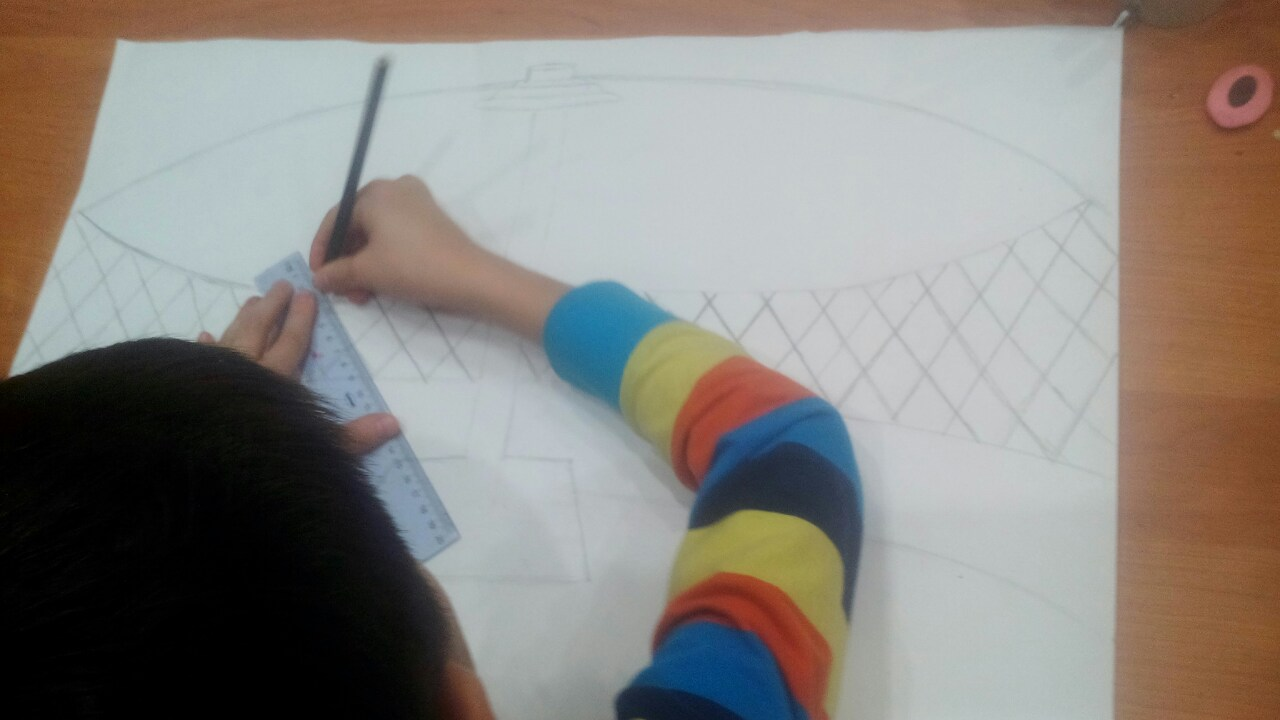
Смешные лица





Приложение 4

Создание мультфильма «Сагаалган»











1. ВСЭ – Википедия – Свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница> (дата обращения:31.01.2019) [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://www.iralebedeva.ru/informdm2_1.html> (дата обращения: 02.02.2019). [↑](#footnote-ref-2)