

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ПОЛЕССКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**



« Из истории российской мультипликации»

**Автор: Тарасенко Александр Николаевич
10 Б класса**



❖ **Цель:** создание собственного мультфильма.

❖ **Задачи:**

- ❖ Изучить историю развития мультипликации.
- ❖ Узнать основные технологии создания мультфильмов.
- ❖ Провести опрос среди ребят нашей школы «Что дети знают о создании мультфильма?»
- ❖ Освоить способы «оживления картинок».
- ❖ Изучить основы съемки и монтажа мультфильмов, создать свой первый мультфильм.

❖ **Объект исследования:**

мультипликация.

❖ **Предмет исследования:** процесс создания мультфильма.


❖ В своей работе я использую следующие **методы исследования:**

❖ - изучение литературы; сбор информации из разных источников;

❖ - анкетирование; анализ полученного результата;

❖ - просмотр видеоматериалов;

❖ - съёмка мультфильма.

- 
- ❖ **Актуальность** заключается, прежде всего, в том, что посредством создания мультфильма своими руками мы развиваем свои творческие способности, самостоятельность и воображение. И в том, что мультфильм можно показать учащимся, чтобы заинтересовать ребят процессом его создания. Результаты проекта могут использоваться на уроках.
 - ❖ Проект дает возможность понять основы фотографии, анимации. Приобрести знания и умения в создании мультфильма.

ПЛАН ИССЛЕДОВАНИЯ:

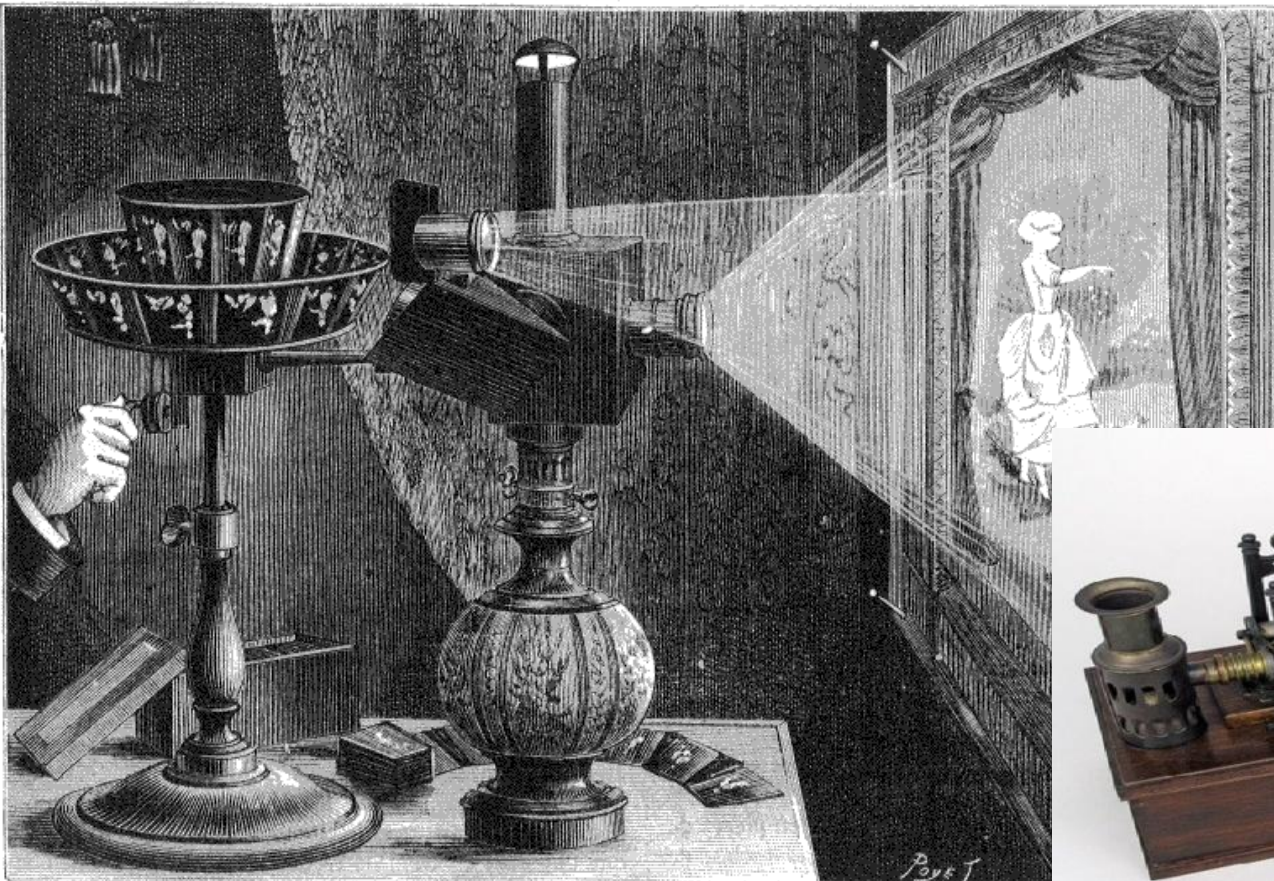
1. Узнать всё про мультфильмы.
2. Изучить технологии создания мультфильмов.
3. Составить анкету для опроса учащихся.
4. Определить этапы создания мультфильма.
5. Показать работу на каждом этапе.
6. Подготовить проект к защите.

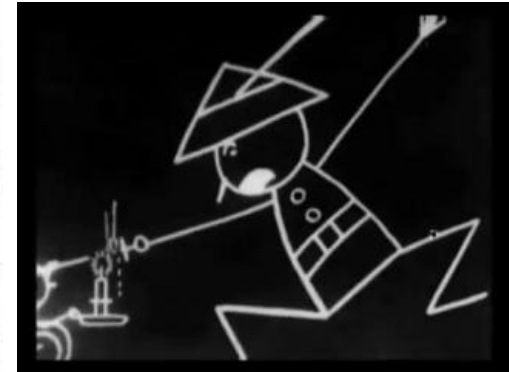
- Для исследования я отправился в библиотеку.
- **В толковом словаре С.И.Ожегова: прочитал, что мультики, «мультфильм, мультипликационный фильм, мультипликация»** — это всё одно и тоже так называют в нашем кино анимацию, что в переводе с латинского означает «душа», «одушевление» или «оживление».
- Термин «мультипликация» (в дословном переводе — «размножение») употребляют исключительно в русском кино как синоним термина «анимация»
- Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни.

*Первым настоящим
мультипликатором принято
считать француза
Эмиля Рейно.*



- 28 октября 1892 года Эмиль Рейно удивил зрителей новым развлечением «Оптический театр». Сконструировал -**праксиноскоп**. Цилиндр с картинками, а в середине зеркало. При вращении цилиндра картинки двигались.





- 1908 год – французский художник-карикатурист Эмиль Коль начинает активно заниматься графической мультипликацией, а два его очень важных открытия – отдельный рисунок для каждой фазы движения и съемки камерой, укрепленной вертикально, и сегодня остаются основными принципами работы в графической мультипликации. Он создал немой двухминутный мультипликационный фильм «Фантаσμαгория».
- «**Фантаσμαгория**» — немой короткометражный мультфильм



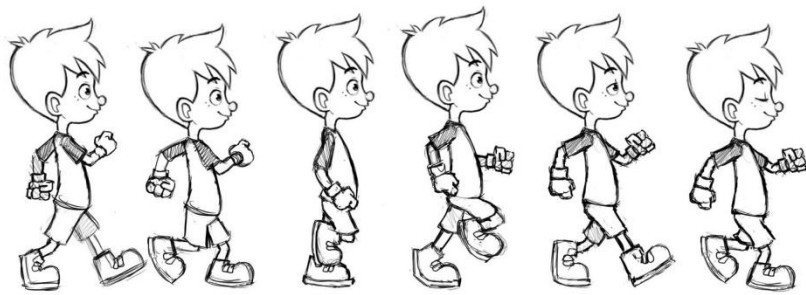
Из литературы я узнал, что мультфильм можно сделать разными способами или техниками.

Песочная анимация—используется любой сыпучий материал (песок, сахар, кофе) и специальный стол с подсветкой. Тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками). Под музыку мультипликатор вручную меняет изображение, которое проецируется на экран.



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

- **Рисованная анимация** – вид мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся рисунков, путём наложения и сведения в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами.



- **Кукольная анимация** – метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Кукла располагается прямо перед камерой и фотографируется покадрово, причем каждый раз в ее позу вносятся минимальные изменения, чтобы при последующей проекции создавалась иллюзия движения.



- **Силуэтная анимация**- для мультфильма вырезаются из бумаги или плотной ткани плоские фигуры. Затем они передвигаются в каждом кадре и снимаются на камеру.



Компьютерная анимация

Актёры в специальных костюмах с датчиками совершают движения, которые записываются камерами и анализируются специальными программами.



Эта технология позволяет добиваться высокого уровня достоверности движений персонажей.



Практическая часть

- **Методы исследования.**
- **Анкетирование.**
- 1. Знаешь ли ты, когда появились мультфильмы?
- 2. Знаешь ли ты, как создаются мультфильмы?
- 3. Хотел бы ты научиться делать мультфильмы?
- 4. Какие мультфильмы тебе нравятся больше?
- 5. Ты снимал мультфильм в домашних условиях?

Результат анкетирования

- В анкетирование приняло участие 85 учеников начальной школы:
- **1. Знаешь ли ты, когда появились мультфильмы?**
- Знаю 27
- Не знаю -58
- **2.Знаешь ли ты, как создаются мультфильмы?**
- Знаю -12
- Не знаю -42
- Сомневаюсь, что знаю -31
- **3.Хотел бы ты научиться делать мультфильмы?**
- Да-58
- Нет-4
- Не знаю-23
- **4.Какие мультфильмы тебе нравятся больше?**
- Отечественные-28
- Иностранные-57
- **5.Ты снимал мультфильм в домашних условиях?**
- Да -5
- Нет-80

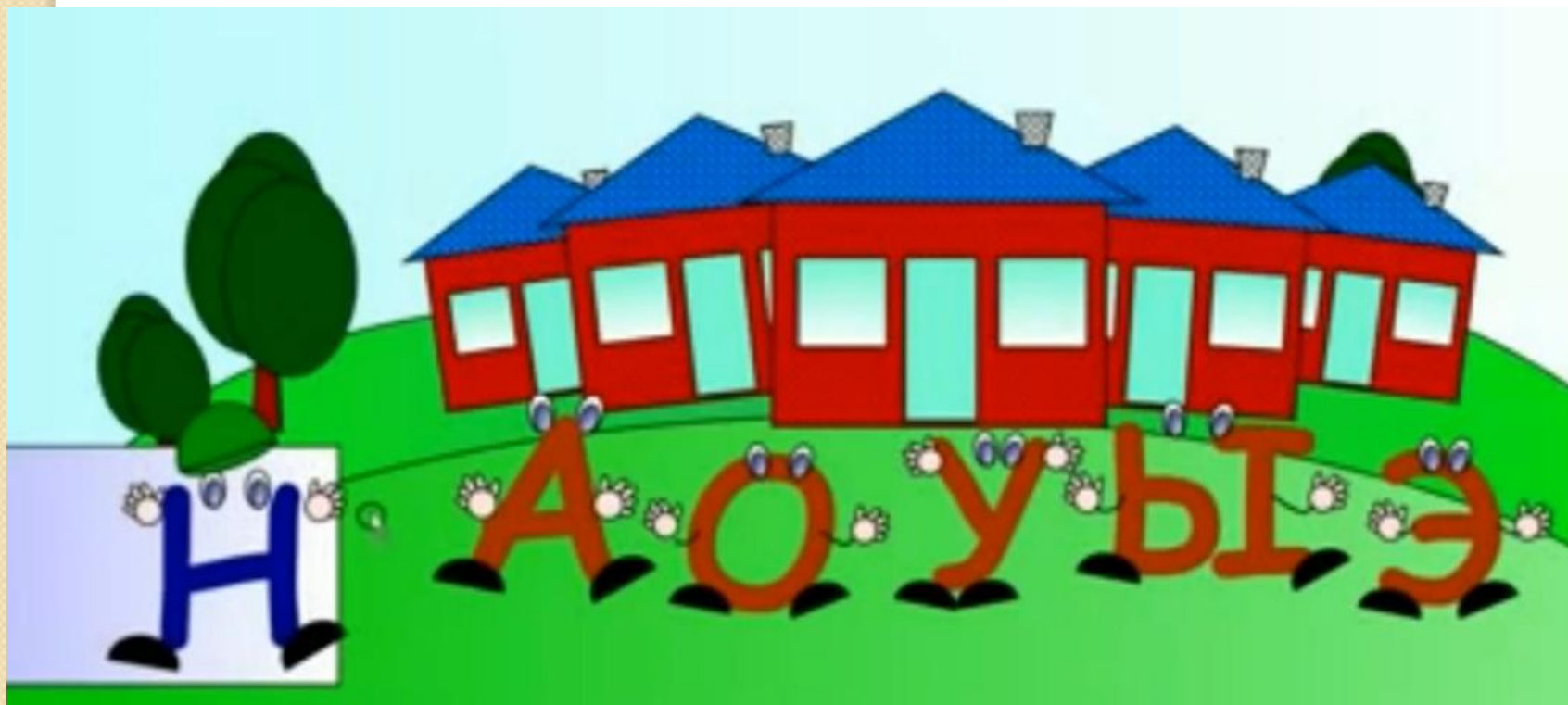


Для защиты проекта продолжу
исследование по темам:

- ❖ Освоить способы «оживления картинок, фигурок».
- ❖ Создать свой первый мультфильм.

Ход работы:

- 1. Определился с темой мультфильма- «Город букв».
- 2. Написал сценарий, так чтобы этот мультфильм помог ребятам 1 класса изучить гласные буквы, как при помощи согласных появились, твердые и мягкие звуки.



Ход работы.

- При помощи компьютерной анимации
- Создал сюжет, и при помощи фотографий передвигал силуэты букв. Освоил способы оживления картинок.
- Итог работы собрал в мультфильм.
- «Город букв».



Заключение

- Ни для кого не секрет, что большую часть времени современные дети проводят за компьютером и просмотром телевизора. Мультипликационные фильмы – это тот вид искусства, который особенно привлекает детей. Именно мультики формируют представление о добре и зле, показывают, как надо себя вести. А создание собственного мультфильма решает и много других задач.
- В итоге, проделав немало работы над созданием собственного мультипликационного фильма, можно с полной уверенностью утверждать, что поставленная в начале работы цель достигнута, задачи выполнены.
- **Вывод:** проделав немало работы над созданием собственного мультипликационного фильма можно полной уверенностью утверждать, что поставленная в начале работы гипотеза подтверждается.
- **Проект обретет свою популярность среди детей 1 класса:**
- вызовет определенный интерес, благодаря интересному сценарию и качественной подготовке материала;
- возможно по этой теме в школе будет открытый кружок.
- Цель достигнута, задачи выполнены.