

СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМА НА ОСНОВЕ ПРИТЧИ

Лихварева В.К.

г. Самара, МБОУ № 43, 4 «В» класс

Руководитель: Артемова Д.Т., г. Сызрань, ГБОУ СОШ № 5, учитель математики высшей категории

Актуальность. Я очень люблю смотреть мультфильмы. Недавно я задумалась: а что же такое мультфильмы? Когда появились первые мультфильмы? Как их снимают? Какие бывают мультфильмы? Мультфильмы – излюбленный вид киноискусства у детей. Дети смотрят мультики каждый день: после школы, перед сном, на выходных, ходят в кинотеатры, чтобы посмотреть премьеру вновь вышедшего мультика. Но мало кто знает, как и когда появились мультики? Как назывался первый мультфильм? Кто был его автором? Как снимаются мультфильмы? Можно ли самому, в домашних условиях, снять свой мультик? Эти вопросы меня заинтересовали, когда я была ещё маленькой.

Цель: Создать собственный мультфильм.

Задачи исследования:

1. Изучить литературу, видеоматериалы об истории возникновения и развития мультфильмов. Рассмотреть классификацию мультфильмов.

2. Освоить основные технологии создания мультфильмов.

Гипотеза исследования. Получив определенные знания по данной теме, можно создать мультфильм в домашних условиях.

Объект исследования: мультипликация.

Предмет исследования: технология создания мультфильмов.

Методы: изучение литературы, просмотр видеоматериалов, анкетирование, анализ полученных данных, съемка мультфильма.

В процессе написания работы я использовала различные источники. Это интернет-источники, книги и статьи об истории и технологии изготовления мультфильмов, мастер-классы по созданию мультфильмов в домашних условиях.

Основная часть

1. Понятие анимации и мультипликации

Меня заинтересовало, почему мультфильмы называют и мультипликационными, и анимационными? Оказывается, слово «мультипликация» используют исключительно в русском кино (в переводе оно означает «умножение»), а в остальном мире ее называют анимация, в переводе с латинского означает «оживление».

Я сделала вывод – анимация и мультипликация – это разные определения одного и того же вида искусства.

Понятие «аниме» также используют в более узком значении – японская анимация. В отличие от анимации других стран, предназначенной в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростков и взрослых, и поэтому имеет популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов.

Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков, чтобы создать иллюзию движения: на плёнку снимают множество рисунков. Если взять в руки такую плёнку, то видно, что в каждом кадре неподвижный персонаж чутьочку изменяет своё положение по отношению к предыдущему кадру, и, когда кинолента отображается на экране со скоростью двадцать четыре кадра в секунду, зрителям кажется, что персонаж начинает двигаться. Эта иллюзия основана на способности глаза удерживать изображение в течение некоторого времени, пока на него не накладывается следующее.

Я определила мультфильмы как особый вид киноискусства, создаваемый мультипликаторами, которые используют для создания персонажей различные материалы и техники, а «оживление» происходит путем быстрой смены кадров.

2. История мультипликации

Принцип мультипликации был найден за полвека до изобретения кинематографа бельгийским физиком Жозефом Плато, который в 1832 году сконструировал особый устройство – «фенакистископ» (Приложение 1, рис.1.). Он состоял из двух дисков, вращавшихся на одной оси. Через отверстия в первом из них просматривались картинка на втором. Показывая серию скоро сменяющихся неподвижных изображений, фенакистископ создавал у зрителя иллюзию движущегося изображения.

Тот же принцип был положен венским доктором Симоном фон Штампефером в базу стробоскопа. Это был картонный барабан, насаженный на ось. На внутренней

стороне этого барабана, на картонной ленте находилась серия рисунков (от восьми до двенадцати), иллюстрирующих последовательные фазы движения человека либо животного, совершающего определенное действие, к примеру: бег страуса, ходьбу слона, скачку лошади, прыжки дитя со скакалкой и т.п. Каждый рисунок незначительно различался от предшествующего. Вставив ленту с рисунками в барабан с отверстиями, прорезанными против каждого рисунка, и вращая барабан вокруг оси, зритель видел быструю смену рисунков, которая создавала иллюзию их движения. Эффект движения при смене неподвижных изображений, сделанных на внутреннем диске, стал называться стробоскопическим эффектом.

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

В 1888 году Эмиль Рейно усовершенствовал свой праксиноскоп, перенес картинки на целлулоидную ленту (35 мм) и высветил её на большом экране в кругу собственных родных и друзей. А 28 октября 1892 года в Париже в маленьком театре музея Гревен свершилась сенсационная премьера светящихся пантомим «Оптического театра» Эмиля Рейно, сопровождаемых музыкой, пением и различными звуковыми эффектами.

Первыми спектаклями этого театра были пантомимы «Бедный Пьеро» и «Вокруг кабины». В каждой ленте было около 500 рисунков, рассчитанных на показ в течение 12 минут. Эти пантомимы и явились первой художественной мультипликацией. Ленту «Вокруг кабины» французский историк кино Жорж Садуль назвал ключевым моментом в развитии анимационного кинематографа. Таким образом, Эмиль Рейно считается родоначальником, а дата 28 октября 1892 года – началом эпохи анимационного кино.

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

В этих фильмах участвовали специально разработанные Старевичем куклы разных

насекомых, которые на базе мягкой проволочной конструкции могли передвигаться, видоизменять свою форму, воспринимать разные позы и создавать разнообразные движения. Старевич старался отыскать в поведении собственных персонажей такие свойства, которые приближали бы их к людям.

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

Я описала лишь историю возникновения анимации, в последующие годы она бурно развивалась и достигла тех высот, которые мы сейчас можем видеть на экранах.

Изучив историю мультипликации, я сделала вывод: анимация – это вполне самостоятельное искусство, имеющее свою историю.

3. Классификация мультфильмов

Во время работы над проектом, у меня появилось мнение, что мультфильмы можно разделить по разным признакам: по странам – где созданы мультфильмы, по продолжительности, по возрасту, кому предназначены мультфильмы, по технологии изготовления.

Я попробовала провести классификацию мультфильмов, и вот что у меня получилось:

По странам-производителям:

– американские («Тачки», «Белоснежка и семь гномов»);

– французские (например, «Артур и минипуты»);

– японские (аниме) («Унесенные призраками», «Мой сосед Тоторо»);

– российские (советские) («Ежик в тумане», «Ну, погоди», «Пластиковая ворона», «Иван Царевич и Серый волк»);

– другие (английские, немецкие, китайские, канадские и других стран).

Есть мультфильмы, созданные совместно авторами разных стран.

По целям:

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

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

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

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

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

По продолжительности:

- короткометражные (длительностью до 45 минут) – «Варежка»;
- полнометражные (более 45 минут) – «Храбрая сердцем».

Так же существует множество мультсериалов, состоящих из нескольких коротких мультфильмов: «Смешарики» и другие.

По возрастным интересам:

- для детей – «Винни-Пух»;
- для подростков (аниме);
- для взрослых – «Дарю тебе звезду».

Многие мультфильмы предназначены для семейного просмотра и подходят зрителям всех возрастов – «Мадагаскар».

Больше всего меня заинтересовало, как создают мультфильмы.

По технологическому процессу мультфильмы делятся на:

- рисованные («Бременские музыканты»);
- кукольные («Чебурашка»);
- перекладочные («Ежик в тумане»);
- пластилиновые («Пластилиновая волна»);
- песочные/порошковые («Сказочка про козачку»);
- компьютерные («История игрушек»).

Рисованные мультфильмы. Первые мультфильмы были рисованными, так как они не требовали кинооборудования, поэтому появились задолго до появления кинематографа. Своей долгой жизнью они обязаны великому американскому аниматору Уолту Диснею, который один из первых внедрил ручную технику рисования.

Для того чтобы испытать её на практике, придётся потрудиться и подготовить целую картинную «галерею». В процессе рисования используются акварельные краски, фломастеры, цветные и грифельные карандаши, мелки и даже обычные шариковые ручки. Основой для рисования может выступить не только бумага, но и стекло. Для создания нового рисунка на стекле требуется лишь подправить предыдущий набросок, стерев при этом лишние линии. На бумаге каждое последующее движение придётся рисовать полностью от начала и до конца.

Отснятый таким образом рисованный материал переносится на компьютер, где при использовании подходящего видеоредактора (к примеру, Movie Maker) производится его последующий монтаж и озвучка.

Изначально при рисованной технике каждый новый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко и отнимало много времени даже у большого

коллектива художников. Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных плёнках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом — неподвижные части тел персонажей, на третьем — подвижные и т. д. Это значительно уменьшило трудоёмкость работ, так как не нужно было рисовать каждый кадр с нуля. Впервые послойную технику применил Уолт Дисней.

В настоящий момент большинство рисованных фильмов производится в Японии и России. Студии Уолта Диснея переведены на 3D-технологии. Но большое количество мультсериалов продолжают делать по этой технологии.

Кукольные мультфильмы. Не менее интересны в технологическом плане кукольные мультфильмы. Известные мультики: «Чебурашка», «Варежка».

Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои особенности. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе, потребуется закрепить его в пространстве при помощи натянутой лески. Само «крепление» при этом остаётся практически незаметным для объектива фотоаппарата.

Кукольные мультфильмы, как и рисованные, «оживают» лишь при покадровой съёмке. Разница между ними заключается в том, что для изготовления кукольных персонажей требуются не только краски и бумага, но и масса других подручных материалов. Это могут быть лоскутки ткани, нитки, поролон, проволока, пуговицы, дерево, разнообразные плоды и др. Основой для создания кукольных мультфильмов может послужить также конструктор «Лего». Совсем неважно, из чего будет сделан кукольный герой, главное чтобы он был наделён индивидуальностью.

Отдельное место в кукольной анимации занимают спецэффекты. Так, обычная манка или соль поможет создать в кадре живописный зимний пейзаж и глубокие «снежные» сугробы.

Перекладочные мультфильмы. Технология создана советским мультипликатором Федором Хитруком. Перекладка – это среднее между рисованным и кукольным мультфильмом. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезанных из картона.

Перекладка также используется в пластилиновой анимации. В этом случае композиция состоит из нескольких слоёв персо-

нажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. В этой технике был снят мультфильм «Приключения капитана Врунгеля».

Перекладка сильно упрощает процесс создания мультфильма, который получается двухмерным, но, сделанный качественно, «перекладочный» мультфильм мало уступает рисованному.

Песочная анимация. Очень впечатляюще выглядит песочная анимация, технологию которой вполне можно освоить в домашних условиях. На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносится тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Изобретателем песочной анимации принято считать канадско-американского режиссёра-мультипликатора Кэролин Лиф. В 1969 году она продемонстрировала публике песочный сюжет «Песок, или Питер и Волк».

Для достижения художественного эффекта песочные картины следует «рисовать» на стеклянном столе с подсветкой. В идеале должен иметься песок различных оттенков. Эта задача легко решается путём его окрашивания. Примером мультфильма, выполненного в этой технике, может стать «Сказочка про козлявочку».

Пластилиновая анимация. Благодаря своей необычайной податливости пластилин на протяжении многих лет остаётся одним из самых любимых материалов мультипликаторов. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с изменением этих объектов в промежутках между кадрами.

Компьютерные мультфильмы. Это мультфильмы, созданные преимущественно при помощи компьютера. Компьютерные программы значительно упрощают процесс создания мультфильмов. На основании введённых параметров они позволяют без особых усилий строить базовые модели анимированных персонажей, промежуточные позы которых высчитываются автоматическим путём.

Наиболее известными компьютерными техниками являются захват движения, 2D- и 3D- мультипликация.

Захват движения (motion capture). При использовании этого метода на актёра надевается костюм с датчиками, он производит движения, требуемые по сценарию. Данные

с датчиков фиксируются камерами и поступают в компьютер, где сводятся в единую трёхмерную модель, на основе которой создаётся анимация персонажа. Также этим методом воспроизводится мимика актёра (в этом случае на его лице располагаются маркеры, позволяющие фиксировать основные мимические движения). С использованием этого метода были созданы мультфильмы «Полярный экспресс», «Последняя фантазия».

2D мультипликация – анимация, создаваемая на компьютере, и сохраняющая иллюзию плоского изображения движущейся картинки (рисованной графики). Ранее для мультфильмов использовали преимущественно двухмерную (плоскую) графику. Именно таким способом в программе Adobe Flash была создана «Масяня». Для создания 2D-анимации подходят такие программы как PowerPoint и GIF Animator.

3D мультипликация – создаваемая на компьютере, и сохраняющая иллюзию объемного изображения объектов и их движения в пространстве (как в кукольной анимации). Одна из первых компьютерных программ по созданию 3D объектов с возможностью их анимации – 3D MAX. Первым полнометражным полностью компьютерным мультфильмом стал мультик «История игрушек», он стал настоящим пионером в истории компьютерной мультипликации. Это первый полнометражный мультфильм, выполненный полностью с помощью компьютерной графики. Он создавался четыре с половиной года. «История Игрушек» открыла новую эпоху в мультипликации — эпоху популярности компьютерных мультфильмов.

Часто мультфильмы снимают в комбинированной технике, например «Кунг-фу панда» (рисованный/3D – анимация).

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

4. Анализ популярности мультфильмов

Я решила узнать, любят ли мои одноклассники мультфильмы, что они знают о мультипликации и какие мультфильмы наиболее популярны среди моих друзей.

В опросе участвовало 17 человек. Все мои одноклассники любят мультфильмы. Большинство ответили, что любят русские мультфильмы (9 человек), иностранные мультики предпочитают 4 человека, остальные одноклассники любят те и другие.

На вопрос «Назови 3 самых любимых мультфильма» ответили так. Самыми любимыми мультфильмами оказались «Лунтик», «Смешарики», «Ну погоди» и «Том и Джерри». Среди любимых мультфильмов мои одноклассники также назвали мультфильмы «Винни Пух», «Каникулы в Простоквашино», «Храбрая сердцем», «Щенячий патруль», «Мадагаскар», «Рапунцель», «Кунг-фу Панда», «Крокодил Гена» и другие.

Проанализировав технологию создания вышеперечисленных мультфильмов, я сделала вывод, что мои друзья предпочитают смотреть рисованные и компьютерные мультфильмы. Так же среди любимых был назван один кукольный («Крокодил Гена») и один перекладочный мультфильм («Приключения капитана Врунгеля»). Ни один из ребят не назвал в числе любимых пластилиновый или песочный мультфильм. Я думаю, это потому, что современные мультфильмы выполняются, в основном, в технике перекладки, компьютерной и технике рисования.

Среди самых любимых героев, на которых мои друзья хотели бы быть похожи, оказались персонажи из «Лунтика», «Смешариков», «Мадагаскара» и «Рапунцель».

На вопрос «Назови режиссера-мультипликатора» никто не смог ответить.

Я сделала вывод, что мои одноклассники мало знают о характеристиках мультфильмов, технологии их создания, не умеют их классифицировать.

Большинство моих одноклассников (12 чел.) смотрят мультфильмы каждый день. В основном по телевизору (13 чел.), 8 человек смотрят мультфильмы по компьютеру и никто не смотрит в кинотеатре (в нашем селе кинотеатра нет). 5 человек из моего класса смотрят мультфильмы в одиночестве, 9 человек – с семьей, остальные предпочитают смотреть с друзьями.

Можно сделать вывод, что мои одноклассники любят смотреть мультфильмы, смотрят их подолгу и часто, но не интересуются, кто автор мультфильма. Я решил выяснить, так ли вредны мультфильмы, не зря ли родители запрещают нам часто сидеть у экрана.

5. Вредны или полезны мультфильмы?

Довольно часто можно услышать от взрослых, что мультфильмы вредны, что их не стоит смотреть. Я решила разобраться, почему. Почитала, поговорила с мамой и узнала, что большинство родителей не ограничивают своих детей в выборе мультфильмов. А мы чаще всего смотрим иностранные мультфильмы. Они яркие, интересные и качественнее выполнены по сравнению с

русскими мультиками. Но взрослым не нравится, что многие главные герои в зарубежных мультфильмах – жестокие. Кроме того, большинство из них полнометражные, а длительный просмотр вреден для здоровья.

Но я думаю, что много хороших мультфильмов, которые стоит посмотреть. Есть мультфильмы, которые заставляют нас задуматься о дружбе, любви, верности, ответственности и других хороших вещах. Так же есть много обучающих мультиков, в которых просто и понятно объясняют явления природы, учат истории, физике, химии и даже иностранному языку.

Мой вывод: мультфильмы смотреть можно, только их выбор должен быть правильным и смотреть их нужно умеренно.

Я предлагаю рекомендации по выбору мультфильмов.

Мультфильмы должны учить дружить, любить животных, уважать окружающих, помогать изучать окружающий мир.

2) Мультфильмы не должны мешать учебе, обязанностям по дому и не должны заменять общение с друзьями и семьей, прогулки и чтение книг.

4) Смотреть мультфильмы можно не больше 2-3 часов в неделю.

5) На мультфильмы можно смотреть не только как на развлечение, но и как на особый вид искусства, изучая приемы мультипликации и расширяя свой кругозор.

Мне кажется, если следовать этим правилам, то просмотр мультфильмов поможет нам развиваться, быть добрее.

Я рекомендовала своим одноклассникам к просмотру мультфильмы:

- образовательные – «Фиксики», «Энциклопедия всезнаек», «В мире животных»;
- развивающие – «В мире динозавров», «Пин-код»; «Рыжик»;
- воспитательные – «Лунтик», «Про бегемота, который боялся прививок», «Уроки тетюшки совы»

6. Создание собственного мультфильма

Изучив историю, техники создания мультфильмов, мне захотелось попробовать себя в роли создателя мультфильма. Я решила, что мой мультфильм будет короткометражным, для детей и взрослых. Познакомившись с классификацией технологий изготовления мультфильмов, я решила создать пластилиновый мультфильм по прочитанной мною притче. (Приложение 1). Сюжет моего мультфильма прост: притча «О Божье коровке». Я подумала, что он будет интересен и взрослым, и детям. Этот несложный мультфильм покажет зрителю, как серенькая букашка превращается в красивую Божью коровку делая доброе дело.

Мой мультфильм сопровождается музыкой, которую я наложила после сборки кадров, и озвучила его. (Приложение 2 – кадры из мультфильма «Микробы»)

Я изучила литературу, в которой рассказывалось, как сделать мультфильм своими руками, и узнала, что сначала необходимо обдумать идею, сюжет будущего мультфильма. Поэтому прежде чем начать снимать мультфильм нужно продумать и разработать сценарий.

Для создания домашней анимационной студии понадобилось некоторое оборудование:

- цифровой фотоаппарат,
- компьютер,
- искусственные источники света (лампа),
- фон (картон),
- материал для изготовления персонажей,
- монтажный стол.

В качестве монтажного стола я использовала подоконник и кухонный стол. Процесс создания мультфильма:

Редактируем видео на Андроид в видеоредакторе KineMaster KineMaster представляет собой удобную и функциональную программу для редактирования видеороликов на «Андроиде», посредством которой возможно решать различные задачи. В редакторе можно использовать специальные эффекты обрабатывания видео, что дает возможность получать достаточно привлекательный материал. Скачать можно по ссылке <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree&hl=ru> Источник: <http://composs.ru/redaktor-video-kinemaster/>.

Редактируем видео на Андроид в видеоредакторе KineMaster. KineMaster представляет собой удобную и функциональную программу для редактирования видеороликов на «Андроиде», посредством которой возможно решать различные задачи. В редакторе можно использовать специальные эффекты обрабатывания видео, что дает возможность получать достаточно привлекательный материал. Скачать можно по ссылке <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree&hl=ru> Программа позволяет: покадрово нарезать и монтировать видео; работать как с видео, так и с фото, текстами; предварительно просматривать результаты на любой стадии обработки файла; регулировать цветовую гамму, яркость и насыщенность; выбирать подходящую скорость показа материала. Источник: <http://composs.ru/redaktor-video-kinemaster/>

1. Появляются герои из куска пластилина два микроба и хозяйка. Засняла кадр .

Немного изменила их расположение и снова сделала один кадр. И так на протяжении всей съемки.

Таким образом я сняла весь мультфильм: немного меняя положение фигурок, я фотографировала все мельчайшие изменения картинок. Для того, чтобы движение объекта было естественным, разница между смежными рисунками должна быть небольшой.

2. Затем оформила титры наложила текст и название мультфильма – по той же методике.

3. Полученные снимки обрабатывались на компьютере с помощью специальной программы видеоредакторе KineMaster, где смена кадров происходила с определенной скоростью. В этой же программе была наложена музыка и озвучка. Мультфильм получился длительностью чуть меньше минуты.

И вот мой первый мультфильм готов!

Второй мультфильм по притче о Божье коровке.

Сложная работа – снимать мультфильмы, но очень интересная. Теперь я знаю, что мультфильм – это кропотливое, трудоемкое, но очень интересное занятие! Для создания хорошего мультфильма нужны талант, фантазия и творческое отношение к работе.

Заключение

Полученные в ходе проектной деятельности знания помогают мне относиться к мультипликационным фильмам с еще большим интересом. Я научилась анализировать, сравнивать, классифицировать.

В работе были трудности. Нужно, чтобы фон оставался неподвижным. Я решила эту проблему – сделала несколько фонов, зафиксировала клеем детали на основе. При изменении форм героев пластилин начинал ломаться. Приходилось восстанавливать фигурки. Трудно было подыскать музыку для фона – мне в этом помогла мама. Трудно было работать в компьютерной программе. В этом мне помогла моя учительница.

Основные выводы:

1) мультипликация – это особый вид киноискусства, который имеет свою интересную историю и особую технологию;

2) мультфильмы различаются по странам – где созданы мультфильмы, по продолжительности, по возрасту, кому предназначены мультфильмы, по технологии изготовления;

3) дети в возрасте 8-9 лет любят смотреть мультфильмы, но плохо знают историю мультипликации, технологию изготовления мультфильмов, не знают авторов мультфильмов;

4) можно создать собственный мультфильм в домашних условиях без профессионального оборудования.

Значимость полученных результатов

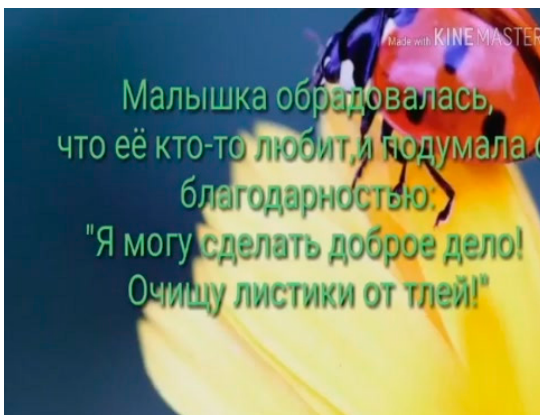
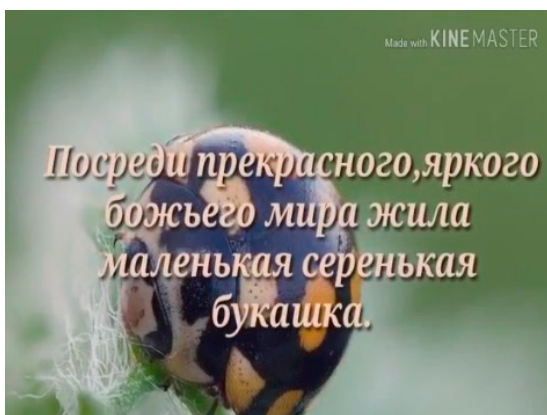
Я самостоятельно изучила виды мультфильмов, разработала их классификацию, скомпоновала известные мне мультфильмы согласно разработанной классификации, проанализировала популярность мультфильмов среди сверстников, разработала рекомендации по выбору мультфильмов для просмотра, создала собственный мультфильм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

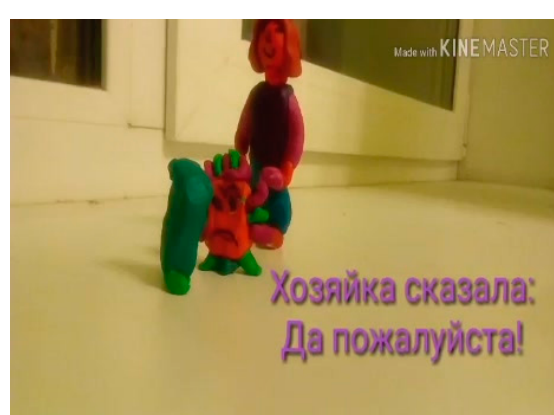
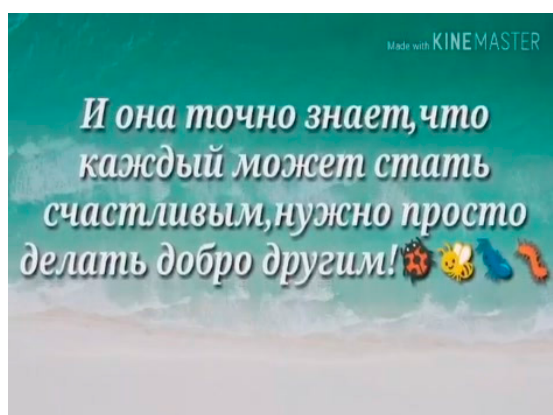
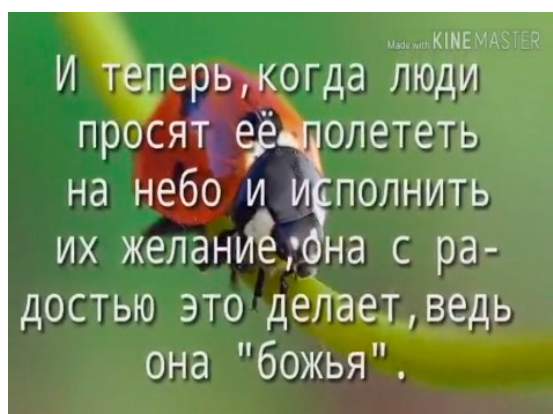
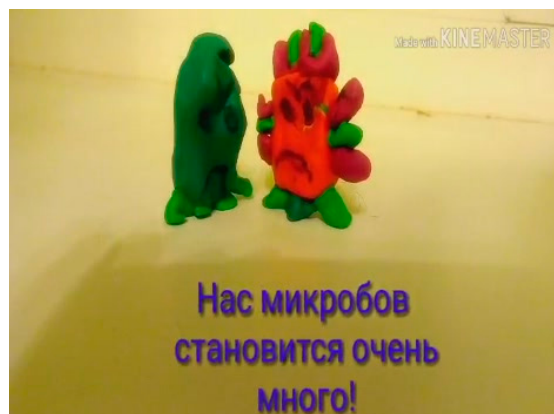
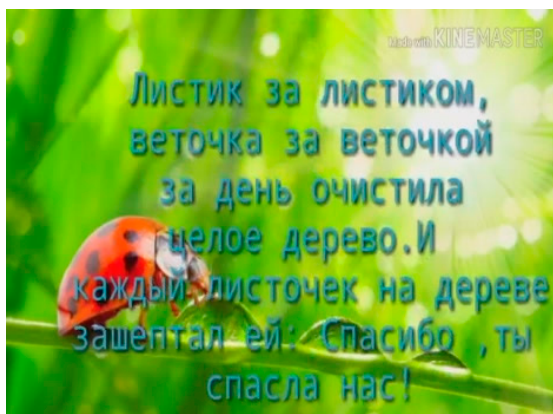
В результате работы цель была достигнута, задачи решены, гипотеза подтвердилась. В будущем я хочу продолжить исследование технологий создания мультипликационных фильмов. Я планирую овладеть компьютерной 2D и 3D технологиями, и попробую создать компьютерный мультфильм.

Список литературы

1. История анимации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.osm.od.ua/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>.
2. Технологии мультипликации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kiddymult.ru/2011/08/tehnologii-multiplikatsii/>.
3. Эволюция мультипликации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://j-times.ru/iskusstvo/evolyuciya-multiplikacii.html>.
4. Мультфильм своими руками. Инструкция. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.
5. Как делают мультфильмы? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://potomy.ru/begin/3033.html>.
6. Фильмы и анимация. Эмиль Рейно. Первая анимация. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.youtube.com.
7. 1. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964.
8. Иванов-Вано И.П. Советское мультипликационное кино. – М.: Знание, 1962.
9. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. – М., 1950.
10. Красный Ю., Курдюкова Л. Мультфильм руками детей. – М., 1990.
11. Красный Ю., Курдюкова Л. Взаимодействие искусств и анимации // Искусство в школе (тематический выпуск). – М., 2006.

Приложение 1





Приложение 2

