

Создаем «звёздный» мультфильм.

Мультипликация, Федорова Анастасия Александровна, 8 Б класс, МБОУ «СОШ №12» г. Новочебоксарск, Чувашской Республики.

Научный руководитель: Локтева Фериде Рустамовна, учитель математики, руководитель школьного мультимедиа кружка «Волшебники мультипликации», МБОУ «СОШ №12» г. Новочебоксарск, Чувашской Республики.

Якунина Татьяна Владимировна, учитель русского языка и литературы, МБОУ «СОШ №12» г. Новочебоксарск, Чувашской Республики.

Мультфильм – это вид киноискусства, создаваемый мультипликаторами с использованием различных материалов и техник. Рисованные и кукольные персонажи ведут себя как живые. Просматривая мультики, я часто задавалась вопросом: «Как же удастся мультипликаторам оживить героев?». Моя мечта с детства - раскрыть секреты создания мультфильмов и стать художником мультипликатором.

Меня заинтересовал процесс создания мультфильма, и я решила попробовать сделать свой собственный мультфильм. У меня нет возможности сделать его при помощи компьютера, поэтому я стала искать возможность создать его на своем мобильном телефоне.

Проблема, решению которой посвящен проект: как создать мультфильм на мобильном телефоне? Какие приспособления и материалы необходимы для его создания? Чтобы получить ответы на волнующие вопросы, нужно было провести исследование.

Тема создания мультфильма особенно **актуальна** в наши дни, потому что кино давно и прочно вошло в нашу жизнь. Почти каждый ребёнок с раннего детства знаком с компьютером и телефоном. Данное исследование помогло бы привлечь окружающих к искусству мультипликации.

Гипотеза: мы предположили, что современный ученик способен создать мультфильм на мобильном телефоне, если предоставить ему необходимые материалы.

Цель: создание собственного мультфильма.

Задачи:

1. Познакомиться с известными мультипликаторами Чувашии.
2. Узнать основные технологии создания мультфильмов.
3. Провести опрос среди ребят нашей школы «Что дети знают о создании мультфильма?»
4. Освоить способы «оживления картинок».
5. Изучить основы съёмки и монтажа мультфильмов.
6. Создать свой первый мультфильм на мобильном телефоне.

Объект исследования: мультипликация.

Предмет исследования: процесс создания мультфильма.

В своей работе я использовала следующие **методы исследования:** изучение литературы; сбор информации из разных источников; опрос; анализ полученного результата; просмотр видеоматериалов; съёмка мультфильма.

Практическая значимость: в результате проведенной работы был создан «звёздный» мультфильм, который может быть полезен классным руководителям для проведения классных часов и уроков «Разговоры о важном», посвященных 12 апреля («День космонавтики»), 12 декабря («День Героев Отечества»). Кроме того, материалы работы могут использоваться на профориентационных уроках «Россия – мои горизонты». Также наш мультфильм могут использовать работники «Музея краеведения и истории города» и работники библиотек на тематических беседах с ребятами дошкольного и школьного возраста.

Я посмотрела выпуск «Шоу профессий» от 13 сентября 2022. Это профориентационный проект, который представил школьникам компетенцию «Художник-аниматор». Новый эпизод проекта «Мульт вселенная» познакомила учащихся с процессом создания анимационных фильмов в различных техниках и форматах.

Художник-аниматор – профессия, связанная с «оживлением» нарисованных героев. Аниматоры занимаются раскадровкой, создают фазы движения персонажей, наделяют их мимикой и эмоциями. В современном мире эта специальность очень востребована: художники-мультипликаторы задействованы в создании рекламы, мультфильмов и мультсериалов, видеоигр, вовлечены во многие отрасли современного искусства.

Участники показали свое мастерство по компетенции «Художник-аниматор» на всех этапах работы с мультфильмом и создали анимированную заставку «Шоу профессий», используя логотип проекта.

Ребята продемонстрировали учащимся различные форматы анимации: одна команда выполнила задание в технике 2D-анимации на компьютере, а вторая – создала ролик в технике перекладки под камерой. При решении задачи командам нужно было проявить креативность и развитое воображение, владение техниками создания мультфильма, умение работать в команде.

Проект «Шоу профессий» инициирован Министерством просвещения Российской Федерации в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование». Федеральным оператором проекта выступает Институт развития профессионального образования. [3]

Также я посмотрела передачу «Цифровой код», в которой брали интервью у известного Чувашского мультипликатора Иванова Павла Владимировича. Павел Владимирович – руководитель мульти студии «Брио». В передаче он рассказал, какими техниками и приемами он с учениками пользуется, создавая мультфильмы. Основная техника — это перекладка. А перекладывать можно все: нарисованных героев, лего, кукол и. Можно даже создавать «вкусные» мультики при помощи необычного печенья и мармелада.

Существует несколько видов анимации:

1. Классическая анимация.

Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Классическую анимацию делают, рисуя на

прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная. Самая долгая по продолжительности создания. Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии "Союзмультфильм".

2. Перекладная анимация.

Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в тумане" режиссера Юрия Норштейна.

В конце 2023 года В рамках XVII Большого фестиваля мультфильмов Юрий Норштейн прочёл лекцию на тему: «Искусство как преобразование мира», в которой дал ценные советы по созданию анимации перекладка.

3. Кукольная анимация

Кукольная анимация, как следует из названия, использует кукол в качестве основных объектов видео, а не какие-либо другие предметы. Это одна из старых и традиционных форм развлечения, обычно используемая в детских мультфильмах и фильмах.

4. Пластилиновая анимация

Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

5. Песочная анимация.

Сыпучая анимация или техника порошка - это направление изобразительного искусства, а также технология создания анимационных сюжетов. Песочная анимация – новый вид творчества, который все шире и шире распространяется. Он имеет огромный потенциал. Тот, кто хоть раз увидел песочную анимацию или картину, сделанную из песка на световом

столе, не остается равнодушным. Кроме своего эстетического значения, песочная анимация обладает и огромным терапевтическим эффектом.

б.Компьютерная анимация.

Последовательный показ заранее подготовленных графических файлов, а также компьютерная имитация движения с помощью изменения формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения. В настоящее время получила широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной, учебной и деловой сферах. Различают 3D - и 2D - анимацию. [1]

Мне захотелось создать компьютерный мультфильм на мобильном телефоне. Для этого я рассмотрела ряд бесплатных и доступных всем программ. Это программы You Cut Video и Cap Cut. В этих мобильных приложениях можно перемещать элементы. Задавать им движения. Для создания самих элементов мне уже была нужна программа рисования. В программе ibisPaint X я уже умела работать, поэтому выбрала ее.

В плеймаркете мобильного телефона множество программ по работе с анимацией. Я решила рассмотреть именно бесплатные программы, доступные всем. Конечно, в этих программах есть и платные функции, но без них можно обойтись при создании анимации.

Отличие программ You Cut Video и CapCut: интерфейс работы в программах одинаковый. Обе программы имеют временную шкалу, вкладки работы со звуком, с задним фоном, видео переходами и текстом. Отличия состоят в том, что, например, видео переходов на выбор в программе Cap Cut больше. Больше анимации вывода текста. Рассмотрим отличие программ в таблице 1.

Таблица 1 – Сравнительные характеристики мобильных приложений.

Программа:	Временная шкала	Работа со звуком	Стандартный фон на выбор	Работа с анимацией текста	Работа с анимацией объектов
------------	-----------------	------------------	--------------------------	---------------------------	-----------------------------

You Cut	+	+	+	+	+
Video					
CapCut	+	+	+++	++++	++

По данным таблицы 1 видно, что наиболее эффективным приложением для создания анимации является CapCut.

При выборе приложения я обратила внимание именно на работу с анимацией. Создание анимации в CapCut получается плавнее.

Алгоритм создания мультфильма:

1. Выбираем тему.

Волшебство анимации в том, что вы можете придумать самый необычный сюжет, какой только можно вообразить, и воплотить его в жизнь. Анимация дает возможность создать уникальный сюжет, проявив свое богатое воображение. Например, в мультфильме вы можете стать кем угодно: космонавтом, художником, душой компании.

2. Работаем над сценарием.

В процессе работы над сценарием можно использовать план-схему, которая значительно облегчает сочинение.

Составляем сказку по схеме:

Ж - Жил был

!- Что с ним случилось....

К - Чем всё закончилось...

➔ - Когда двигаемся по стрелочке, рассказываем подробности о жизни главного героя (с кем дружит, чем любит заниматься в свободное время...)

3. Делаем раскадровку.

Внимание современных детей привлекают динамичные видео, у которых каждые 5 секунд меняется картинка. В мультфильме важно, чтобы за одно мгновение зритель понял, что вы хотите ему сказать. Важно знать, как заставить

взгляд зрителя идти туда, куда вы хотите, чтобы он смотрел, а не фокусировался на неважных частях эскиза.

В наши дни мультипликаторы должны использовать все инструменты, чтобы помочь рассказать историю наилучшим образом. Обычно это означает: больше сцен (локаций), больше движений и больше поз персонажа. Одно из важных правил раскадровки - за один раз должна быть представлена только одна идея.

Раскадровка - это последовательность рисунков, визуально рассказывающая сюжет постановки или сценария. Неважно, насколько детальной или минималистичной будет раскадровка, основное ее предназначение — позволить получить четкое представление о том, как воплотить сюжет в жизнь. Она помогает визуально представить, каково видение режиссера и рассчитать частоту кадров, продолжительность сцены. [2]

4. Рисуем фон (локацию) и элементы в приложение ibisPaint.

ibisPaint похож на ряд компьютерных программ для рисования. В нем есть такие инструменты, как: кисть, ластик, выделение, заливка. Отличие от программы Paint состоит в том, что можно выбрать прозрачный фон. А для создания анимации именно это нам и надо.

5. Создаем анимацию.

Заходим в приложение CapCut, выбираем наш основной фон. Далее жмем вкладку *стикер*, выбираем *элемент*. Данный элемент можно увеличить или уменьшить. Когда элемент добавлен на экран, начинаем его анимировать при помощи инструмента *движение*. Этот инструмент выглядит как фигура ромб, около которой + или -. Выбрав изначальное положение объекта, мы нажимаем +, затем передвигаем временную шкалу, снова ставим + и передвигаем объект.

6. Озвучиваем мультфильм.

Для того чтобы выработать дикцию, перед озвучиванием мультфильма мы читаем скороговорки. В кружке есть волшебная коробочка «Вытяни меня», в которой лежат заранее нарезанные разной сложности скороговорки. Работа со скороговорками ведется для чёткости и умением внятно говорить.

Ученики: -Белые бараны били в барабаны.

Учитель: -Давайте произнесём эту скороговорку так, как будто у вас болит зуб. Передайте своё состояние.

«Что же должен уметь актёр, чтобы озвучить героев мультфильма за кадром? - Знать текст, говорить выразительно, уметь делать звуковые спецэффекты.»

7. Создаем титры. Сохраняем.

Создаем «звездный» мультфильм:

Представленный ранее алгоритм я использовала при создании своего мультфильма.

Свой собственный мультфильм я решила снять после того, как начала посещать кружок «Волшебники мультипликации». В кружке я узнала, как оживить своих маленьких героев и заставить их двигаться. Я выбрала компьютерную анимацию, придумала место действия и начала работать над сценарием.

Создание мультфильма проходило в несколько этапов:

1. Подготовительная работа.

На данном этапе мною были определены идея и цель создания мультфильма. Был разработан сюжет и подготовлен сценарий будущего мультфильма.

2. Подготовка рабочего места.

На данном этапе я установила на телефон программы создания анимации.

3. Съёмка начальной сцены

В школе с руководителями кружка сняли первую сцену, где я читаю книгу про космос и мечтаю о космическом путешествии.

4. Подбор звукового сопровождения.

Свой выбор я остановила на фоновой музыке без плагиата. Есть специальный сайт «Фоновая музыка без плагиата».

5. Вёрстка.

На данном этапе посредством компьютерной программы, а также с помощью руководителей, я «склеила» полученные кадры, произвела их монтаж, наложила звуковое сопровождение и сохранила мультфильм.[4]

В итоге получился «звездный» мультфильм.

Анимация – очень интересный, с богатой историей, динамично развивающийся вид современного искусства. Очень здорово, что анимация развивается и в нашей Республике. В ходе выполнения проекта я узнала много нового об анимации и поняла, что съемки собственного мультфильма – интересное и не очень сложное занятие.

Наша гипотеза подтвердилась, современный ученик способен создать мультфильм на мобильном телефоне, если иметь необходимые знания.

Цель была достигнута, я создала «звездный» мультфильм.

Библиографическая ссылка

1. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. – М.:ВГИК, 2005.-320с.
2. Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор. - М.: Гаятри, 2007 - 608 с.
3. <http://шоупрофессий.рф/s3e3>
4. Учимся рисовать на компьютере и планшете. – М.: Бомбора, 2023 – 304 с.