СОДЕРЖАНИЕ

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

Основная часть

1.1. Мультипликация и ее история……….…………………………..........4

1.2. Виды анимации …………………………………………………..........6

1.3.Особенности профессии....................................................................... 7

1.4. Создание мультфильма (практическая часть)………….......................7

Заключение………………………………………………………….............10

Литература…………………………………………………………..............11

Приложение

 **Введение**

В мире есть много профессий, без которых трудно обойтись. Среди них есть одна, которая мне интересна. Это профессия мультипликатора. В будущем я хочу создавать мультфильмы для детей. Я считаю, что эта профессия очень нужна, ведь все дети любят смотреть мультики и даже некоторые взрослые.

Однажды во время классного часа учительница показала нам мультфильмы, которые создали её ученики несколько лет назад, и мне захотелось проверить, а смогу ли я тоже создать мультфильм. А также мне стало интересно узнать об особенностях профессии мультипликатора и о том, как они создают свои мультфильмы. Так появилась тема моей работы.

**Цель моей работы:** узнать о профессии мультипликатора и попробовать создать мультфильм своими руками.

**Гипотеза:** если открыть секреты создания мультфильмов и иметь доступное техническое оборудование, то можно самостоятельно сделать мультфильм.

Я поставила перед собой следующие **задачи:**

1. изучить историю возникновения мультипликации;

2. узнать об особенностях профессии мультипликатора;

3. узнать про основные технологии создания мультфильмов;

4. придумать сценарий и создать мультфильм из пластилина.

В ходе работы я применяла такие **методы исследования,** как изучение научно-познавательной литературы, просмотр видеоматериалов, создание пластилиновых мультфильмов путём покадровой съёмки.

**Актуальность исследования:** использование элементов анимации во время уроков может заинтересовать ребят и облегчить процесс обучения.

**Практическая ценность проекта:** опираясь на данную работу, ребята смогут создать мультфильмы с помощью стоп-кадровой технологии и заинтересоваться профессией мультипликатора.

Мультфильм смотрю я от темна и до темна.

 Мультфильмы смотрит озорная детвора.

 И даже взрослые порой,

 Придя усталые домой,

 Сев у экрана, смотрят мультики со мной.

 Виктория Пивоварцева

**1.1. Мультипликация и её история**

Когда появились мультфильмы, точно неизвестно. С давних времён люди пытались «оживить» рисунки. Первые попытки запечатлеть движение в рисунках относят к палеолитическим пещерным рисункам, где животных изображали с множеством ног, перекрывающих друг друга.

В Шахр-и Сохта (Иран) был найден глиняный сосуд, возраст которого оценивается в 5000 лет (**Приложение 1**, рис. 1). На стенках сосуда сделано 5 изображений козла в движении. Также были найдены рисунки в Египте (относят к 2000 году до н.э.).

В настоящее время искусством мультипликации занимаются мультипликаторы. Название профессии - «мультипликатор» - является производным от вида киноискусства, к которому принадлежит художник. Мультипликация (от [лат.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Multiplicatio* - умножение) основана на изготовлении («умножении») большого количества кадров, отличающихся небольшими смещением элементов, движение которых нужно изобразить в их быстром последовательном показе. В англоязычных странах, а с некоторых пор и в России, художника-мультипликатора называют аниматором (от лат. *Animatio* - оживление), однако эти слова не являются полными синонимами. К аниматорам не относят художников, рисующих фон и создающих образы героев, хотя они участвуют в создании мультфильма и также являются художниками-мультипликаторами.

 Отцом современной мультипликации стал Эмиль Рейно, изобретатель и художник из Франции (**Приложение 1**, рис. 3).

30 августа 1877 года он запатентовал праксиноскоп - устройство, транслирующее с помощью специального фонаря последовательность изображений на небольшой экран (**Приложение 1**, рис. 2). Выглядел он так. На внутреннюю сторону вращающегося цилиндра помещалась лента с 8 или 12 картинками. В центре - ряд маленьких зеркал. Когда цилиндр приводился в движение, каждая картинка отражалась в зеркале и возникал эффект плавного движения. На глазах у изумлённой публики с помощью оптического прибора он продемонстрировал «Светящиеся пантомимы». Премьера небольших анимационных роликов состоялась двадцать восьмого октября 1892 года. И именно эта дата вошла в историю, как день рождения рисованной мультипликации.

 Одним из первых аниматоров нашей страны являлся В. Старевич – биолог, который задумал создать образовательную ленту про насекомых. В 1912 г. Старевич снимает первый в России и мире кукольный мультипликационный фильм. Однако во время съемок он столкнулся с проблемой: когда он устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться (**Приложение 1**, рис.4). Тогда для того, чтобы окончить фильм, биолог делает из жуков чучел, крепит к ним ниточки и выполняет съемку киноленты по кадрам. Эта картина была первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных кинокартин на тему насекомых, но теперь он использовал настоящие сценарии.

 В. Старевич заслуженно закрепил за собой звание создателя первого объемного мультфильма, став при этом еще и основоположником этого вида искусства в России. Сам же биолог стал в дальнейшем работать в кукольной анимации.

 Уолт Дисней был первым, кто использовал звук в анимации. Дисней также был одним из пионеров в использовании цвета в анимации. Одним из наиболее существенных нововведений студии Диснея было изобретение многоплоскостной камеры, позволявшей получать эффекты вытянутых форм фигур, глубины и нечеткости. Его студией создано множество анимаций, персонажи которых известны по сей день - Микки Маус, Плутто, Гуффи и т.д.

В 1934 году  Уолт Дисней подарил московскому кинофестивалю целую катушку качественной пленки с нарисованным всеми любимым мультфильмом про старого доброго Микки Мауса. Наш режиссер Федор Хитрук был настолько впечатлен плавной и незаметной сменой кадров и качеством прорисовки, что понял, что мы хотим так же! Однако в России пока были лишь кукольные постановки. В связи с желанием совершенствования в 1936 г. была создана студия "Союзмультфильм"

В послевоенное время наблюдался резкий подъем уровня производства мультфильмов. В 1952 году инженерами была создана точно такая же камера, как на студии "Дисней". Создавались новые способы съемки. Помимо короткометражек, снимаются полнометражные мультики, такие как «Снежная королева». В общем, с момента создания «Союзмультфильма» и начинается история мультипликации в России.

В 70-80-х годах появляются такие известные мультфильмы, как «Ежик в тумане», «Тайна третьей планеты», «Пластилиновая ворона».

В 90-е Россия начинает сотрудничать с зарубежными студиями, художники подписывают контракты и вместе с зарубежными специалистами создают полнометражные мультфильмы. Но все-таки самые патриотичные художники остаются на родине, с их помощью и продолжается история мультипликации в нашей стране.

В 2002 году мультипликаторы России впервые стали использовать компьютер для создания анимации, и даже несмотря на «смутное» время в истории мультипликации, работы российских аниматоров занимали почетные места на мировых конкурсах. В 2006 году в России возобновилось производство мультфильмов, вышли «Князь Владимир», «Карлик Нос», приключения богатырей. Появляются новые студии: «Мельница», «Солнечный Дом» и др.

Изучив историю мультипликации, я пришла к выводу, что она имеет глубокие корни и, несмотря на свой трудный путь становления, продолжает развиваться и при помощи художников-мультипликаторов достигать тех высот, которые мы видим на экранах.

**1.2. Виды анимации**

С момента своего появления и до настоящего времени анимация разделилась на несколько типов. Некоторые из них используются повсеместно, тогда как другие практически забыты.

Виды анимации:

1. **Традиционная анимаци**я – широко использовалась в 20-м веке при создании различных анимационных фильмов. Она также называется рисованной анимацией, поскольку все эскизы и рисунки рисовались на бумаге, которые затем складывались в последовательности. Этот вид анимации устарел в начале 21-го века.

2.  **Стоп-кадровая (кукольная) анимация**. Размещенные в пространстве  объекты фиксируются кадром, после чего их положение изменяется и вновь фиксируется. Здесь широко используются куклы, глина и пластилин.

3. **Компьютерная анимация**. Это процесс, в котором создаются анимированные изображения, с помощью различных компьютерных программ. Она является преемницей стоп-кадровой анимации и делится на два подтипа:

А) **2D-анимация**. Является основной или ранней формой компьютерной анимации. Это процесс, в котором отдельные плоские объекты и слои созданы и расположены для создания иллюзии движения.

Б) **3D-анимация**. Современный и широко используемый вид компьютерной анимации, где все объекты построены с помощью трехмерных каркасов.

**4. Захват движения** – первое направление анимации, которое дает возможность передавать естественные движения в реальном времени. Датчики прикрепляются на живого актера. Движения актера в пространстве  передаются графической станции, и анимационные модели оживают.

Изучив различные виды анимаций и технологии их создания, сделала вывод, что свой мультфильм я буду снимать с применением стоп-кадровой технологии.

**1.3. Особенности профессии**

Хотя современные компьютерные программы намного упрощают процесс создания мультфильмов, есть такие виды творческих работ, которые не могут выполнить компьютерные программы.

На стадии подготовительного этапа  художник-мультипликатор создает эскизы персонажей и декораций, а также подбирает вместе с режиссёром художников разных специализаций, распределяет работу между ними и осуществляет контроль.

На стадии производственного этапа художник-мультипликатор организует процессы создания персонажей и фонов, прорисовки и заливки, занимается проработкой движений и мимики, раскадровкой и колорированием, анимирует ключевые и промежуточные фазы и принимает участие в создании чистовых компоновок.

В настоящее время профессия мультипликатора может быть востребована в мультипликационных студиях, киностудиях, на телевидении, в рекламных агентствах, студиях web-дизайна и компаниях по созданию компьютерных игр.

Проанализировав особенности работы мультипликатора, я поняла, что человек, владеющий этой профессией, должен обладать такими важными качествами как, пространственное воображение и мышление,наблюдательность ихудожественный вкус,актерские способности,терпение и работоспособность.

**1.4. Создание мультфильма (практическая часть)**

Для создания домашней анимационной студии понадобится следующее оборудование:

- цифровой фотоаппарат или документ-камера
- штатив
- компьютер для обработки снятых фотографий
- искусственные источники света
- стол
- пластилин

Этапы создания мультфильма:

* написание сценария;
* подготовка декораций;
* вылепливание героев из пластилина;
* съёмка и монтаж кадров;
* наложение звука;
* окончательная обработка мультфильма.

**Процесс создания пластилинового мультфильма.**

Определившись, что снимать свой мультфильм буду по стихотворению Агнии Барто "Дело было в январе", первым делом я приготовила фон. Для этого нашла в интернете подходящие картинки и распечатала их. Также для фона я вылепила елки из пластилина и расположила их на картинке. Для создания мультфильма я изготовила следующих пластилиновых персонажей: двух волков и зайчиху с зайчатами. Вылепить некоторых героев мне помогли мои одноклассники. На эту работу ушло два дня.

Затем я закрепила фон на столе с помощью клея. Это является обязательным условием при перемещении героев, чтобы фон не двигался, так как пластилин может прилипнуть к бумаге и сместить ее. Фотоаппарат на штативе я закрепила так, чтобы в объективе был только фон будущей сцены и ничего лишнего в кадр не попадало.  Теперь я был уверена, что кадры моего мультфильма не будут прыгать на экране.

Фотоаппарат закреплён. Штатив не шевелится. Можно приступать к съёмке. Двигать фигуры нужно медленно и в нужном направлении.  Фигурки на экране могут двигаться одновременно. Необходимо следить, чтобы во время съемки в кадре не было никаких лишних деталей - главным образом, ничьих рук.

Во время съемки нежелательно использовать вспышку фотоаппарата, так как она дает блики на фоне.

После того как закончила съемки кадров мультфильма, я перенесла их на компьютер. Там их нужно было обработать специальной программой.  Для этого я выбрала программу видеоредактор ФотоШоу PRO, в которой можно создавать мультфильмы.

Для озвучивания мультфильма я решила взять из Интернета запись стихотворения, которое читает актриса Вера Васильева.

Затем я оформила титры и название мультфильма. Работать в компьютерной программе и монтировать мультфильм мне помогала моя учительница.

Результатом работы является анимационный фильм продолжительностью 1 минута 5 секунд. В процессе съемки было сделано 110 кадров.

На следующий день я показала свою работу одноклассникам. Им тоже захотелось поучаствовать в создании мультфильма, и мы решили сделать мультфильм к 8 Марта. За его основу было взято стихотворение Ольги Высоцкой "Гришины подарки". Но этот фильм я решила сделать не на плоскости, а в объёме. Для это необходимо было сделать фон в двух плоскостях - в горизонтальной и вертикальной - и объединить их. По сюжету надо было использовать два фона, на одном из которых ребята помогли дорисовать необходимые элементы. Героев мультфильма, деревья и мебель мне также помогли вылепить одноклассники.

Озвучить этот мультфильм я решила сама, главного героя мне помог озвучить одноклассник. Во время записи текста на телефон я столкнулась с такой проблемой, как посторонние шумы. Поэтому пришлось несколько раз переписывать звук и обрабатывать его в специальной программе. Дополнительно я добавила музыкальный фон.

В результате получился мультфильм из 122 кадров длиной 2 минуты.

Создавая свои мультфильмы, я поняла, что для работы над ними необходимы усердие, творческое отношение к работе и фантазия, и смогла почувствовать себя настоящим мультипликатором.

**Заключение**

Работая над темой своего проекта, я узнала много нового о мультипликации и профессии мультипликатора, научилась сравнивать и анализировать, познакомилась с компьютерной программой по созданию фильмов. Для ребят нашей школы я сделал памятку по созданию пластилинового мультфильма (**Приложение 4**).Ещё я поняла, что съемки собственного мультфильма - это хоть и интересное, но трудоемкое занятие. Чтобы создать свои первые мультфильмы, мне понадобилась помощь одноклассников и учительницы. Мы вместе подбирали фоны и музыку, вылепливали героев, выбирали произведения для сценария и озвучивали. Потом, когда я снимала сцены, нужно было менять положение героя, и пластилин часто деформировался, поэтому приходилось восстанавливать фигурки или лепить заново. Съёмка сцен занимает много времени. Работать в компьютерной программе по монтажу тоже было нелегко. Теперь я понимаю, почему над созданием мультфильма трудится большая команда мультипликаторов.

Я считаю, что эта профессия очень важна и для детей и для взрослых. Она несёт радость и делает людей добрее.

В будущем я планирую научиться делать мультфильмы не только из пластилина, но также кукольные и компьютерные. И возможно, когда я вырасту, я стану мультипликатором.

В результате своей работы я поняла, что цель, которую я поставила, достигнута, а моя гипотеза подтвердилась.

**Список используемой литературы**

1. Всё обо всём. «Слово» АСТ. Москва, 1999г.

*Интернет-ресурсы:*

https://animationclub.ru/blogs/4024/2750/10

http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-istorija-animacii

https://greatstories.club/cinema/istoriya-uspeha-disneya

https://histrf.ru/biblioteka/b/kak-zarozhdalas-sovietskaia-multiplikatsiia

https://homsk.com/trombon/iz-istorii-animatsii-ili-multiplikatsii

https://ru.wikipedia.org/wiki/Старевич,\_Владислав\_Александрович

https://ru.wikipedia.org/wiki/Категория:Книги\_об\_анимации

https://ru.wikipedia.org/wiki/Праксиноскоп