

КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

Автор:

Жуков Илья Васильевич

ученик 6 класса

Руководитель:

Афельд Вячеслав Эдуардович

учитель информатики и математики

БОУ «Тарская СОШ №5»

г. Тара, Омская область

СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМА. ПЕРВЫЕ ШАГИ В АНИМАЦИИ

Аннотация: все мы родом из детства. И нет ни одного человека, кто не любил бы смотреть мультипликационные фильмы или мультфильмы. Если немного подумать, то каждый из нас вспомнит свой любимый персонаж из оживших на киноплёнке историй. Чип и Дейл, Золушка, Винни-Пух, Иван царевич, Русалочка, Красная шапочка, Смешарики... Список можно продолжать бесконечно. Многие мечтали стать похожими на своих любимцев, ведь мультфильмы всегда были чем-то необыкновенным, сравнимым с маленьким чудом. Именно поэтому мы заинтересовались созданием анимационных (мультипликационных) фильмов.

Ключевые слова: мультипликационный фильм, анимационный фильм, анимация, пластилин, киностудия, этапы создания мультфильма.

Объект исследования: анимационные фильмы. Предмет исследования: создание анимационного фильма.

Цель исследования: создание пластилинового мультфильма по собственному сценарию.

Гипотеза: каждый человек, при наличии доступного технического обеспечения, может создавать тематические анимационные фильмы в домашних условиях.

Для достижения цели необходимо решить ряд задач:

- 1) изучить историю возникновения анимационных фильмов;
- 2) создать собственный мультфильм из пластилина.

Анимация, мультипликация, мультипликационное кино, анимационное кино – вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная анимация) или объёмных (объёмная или кукольная анимация) объектов.

С древних времён люди пробовали сделать рисунки движущимися. Рассмотрим способы «оживления» рисунков в разные времена.

Первое документальное упоминание о технологии создании подвижных узоров можно встретить в произведении «О природе вещей» стихотворца и мудреца Лукреций (ок. 70 г. до н.э.). В 10–11 веках появились первые теневые представления, похожие на мультфильмы современности. 15 век отмечен в истории мультипликации как период возникновения своего рода блокнотов, содержащих движущиеся узоры. Чаще всего это были движения животных или человека. В средневековье появились специальные механизмы, с помощью которых можно было делать картинки подвижными. В 17 веке изобретатель Киршер создал «чародейственный фонарь», позволяющий показывать изображения на гладкой поверхности, например, на стекле. Именно это и послужило началом целого ряда открытий в области мультипликации. Так, в 19 веке было установлено, что глаз человека устроен таким образом, что увиденное им изображение не может сохраняться на сетчатке надолго. Этот факт и является главным принципом, к которому нужно ссылаться при создании любого мультфильма. Примерно в это же время возникают известные всем комиксы – рисованные истории, герои которых и становились персонажами мультфильмов тех времён.

Одним из родоначальников мультфильмов считается французский инженер Эмиль Рейно. Ему принадлежит идея создания мультфильмов – изображение за изображением. С появлением кинематографа произошло вытеснение анимационных лент на некоторое время. Вскоре производственные компании стали снова выпускать мультфильмы.

В 20 веке в области производства анимационных фильмов произошли значительные изменения. Большой вклад здесь принадлежит Уолту Диснею, аниматору и владельцу самой крупной киностудией по производству анимационного кино Walt Disney Company.

Разработанные им принципы создания мультфильмов на сегодняшний момент используются большинством мультипликаторов в мире.

В нашей стране самой известной студией мультипликации является студия «Союзмультфильм», созданная в 1935 году. За годы существования здесь были выпущены тысячи мультфильмов, многие из которых становились лауреатами российских и международных конкурсов и фестивалей анимационных фильмов.

В последнее время отечественная индустрия переживает период возрождения. Специалисты связывают это с появлением новых компаний. К примеру, студия анимационного кино «Мельница» и мультипликационная «Пилот». Кассовые сборы анимационных фильмов, созданных российскими мультипликаторами, исчисляются миллионами долларов. Но самое главное, что в киноцентрах на эти мультфильмы стали приходить семьями.

Создавать собственный мультфильм – занятие очень интересное. Началом работы над пластилиновым мультфильмом послужило наличие свободного времени. Просматривая передачу «Мульт-студия» на одном из телеканалов, нас заинтересовала серия, в которой описывалось создание мультфильма о пластилиновых человечках. После просмотра этой телепередачи мы решили попробовать свои силы в анимации.

Работу над собственным фильмом мы разделили на следующие этапы:

1. Разработка сценария мультфильма. Самый первый и самый сложный этап в создании мультфильмов. Необходимо продумать полностью идею фильма, характерные черты и внешний вид каждого персонажа, развитие сюжета.
2. Создание персонажей из пластилина, декорационных материалов, выбор фона. Пластилин для этих целей подходит практически любой, кроме воскового (из-за его свойств).

3. Съёмка фильма на фотокамеру. Каждое движение персонажей фиксируется фотоаппаратом. После этого происходит смена фазы движения. Так происходит процесс съёмки всего фильма.

4. Монтаж мультфильма с помощью специальной программы. Для этой цели нами используется программа Fast Stone Image Viewer, так как она удобна по функционалу. Возможно также использование программы Windows Movie Maker.

На сегодняшний день все созданные мной анимационные фильмы являются немymi. Озвучивание персонажей – это одно из направлений для будущей работы.

После выполнения исследовательской работы, можно сделать следующие выводы:

– анимация (мультипликация) зародилась ещё до нашей эры и имеет богатую историю;

– на сегодняшний день крупнейшей студией по производству анимационного кино является компания Walt Disney Company, созданная Уолтом Диснеем;

– в домашних условиях возможно создание мультипликационных фильмов из пластилина.

Таким образом, гипотеза, выдвинутая в начале исследовательской работы, доказана.

Список литературы

1. Мультипликация (Искусство). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>

2. Студия Пилот [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>

3. Союзмультфильм [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>