

Департамент образования Администрации г. Екатеринбурга

Управление образования Ленинского района

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение -детский сад № 195

620149 г. Екатеринбург ул. Громова, 144а, тел. 240-72-72, 240-93-00,

e-mail: mdou195@eduekb.ru, www.195.tvoysadik.ru

Мастер класс по созданию мультфильма

Учитель –логопед

Мешавкина И.В

Что на свете больше всего любят дети? Ну, конечно же, конфеты и мультфильмы! Интересные мультики, как и вкусные конфеты, никогда не надоедают – это вам скажет любой ребенок. И я тоже очень-очень люблю смотреть мультфильмы. А еще я давно мечтала создать свой собственный мультфильм. Но как его создать? С чего начинать? В чем заключаются секреты создания мультфильмов? Чтобы получить ответы на волнующие вопросы, я решила провести исследование.

На уроках мы часто видим презентации, которые демонстрируют нам учителя, создавая их в программе PowerPoint, входящей в состав пакета программ Microsoft Office. На слайдах рисунки и текст то появляются, то исчезают. Это привело к мысли о том, что в среде PowerPoint можно создать мультфильм за счет применения эффектов появления и исчезновения объектов, которые называются эффектами анимации.

Объектом исследования является – мультипликация, а предметом – процесс создания мультипликационного фильма в среде PowerPoint.

Цель работы: создание мультфильма в среде PowerPoint.

Гипотеза моей работы: каждый может научиться создавать мультфильмы с помощью программы PowerPoint, проявляя своё воображение и творческие способности.

Однако прежде, чем начинать создавать мультфильмы, необходимо владеть определенными теоретическими знаниями. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Выяснить что такое мультипликация, как и когда она появилась, какие бывают мультфильмы.
2. Экспериментальным путём создать мультфильм в среде PowerPoint, применив эффекты анимации для оживления персонажа.
3. Разработать практические рекомендации по созданию мультфильма в среде PowerPoint.

Методы исследования: сбор информации из разных источников, сравнение, анализ, наблюдение, создание мультфильма.

Мультипликация и анимация

Мультипликация – это удивительный мир, который окружает нас с детства. И даже, взрослея, мы любим вновь и вновь отправляться в новые мультипликационные приключения с любимыми героями...

Мультипликация, анимация, мультипликационное кино — вид кинематографа, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов.

Во многих странах мультипликацию называют анимацией. Слово “мультипликация” произошло от латинского слова “multiplicatio” — умножение, увеличение, возрастание, размножение. Понятно, почему им воспользовались, придумывая название для фильмов, в которых нужно многократно повторять, т.е. множить рисунки, чтобы персонажи на экране двигались. А слово “анимация” – от французского слова “animation”, означающего оживление или одушевление. Имеется в виду, что всё нарисованное выглядит в кино как настоящее, живое, одушевлённое. В нашей стране этот термин появился в 1980-е, сменив прежнее определение “мультипликация”. Получается, что оба названия подходящие. Поэтому люди в данный момент пользуются обоими.

Мультфильмы - конечный продукт мультипликации. Мультипликационного персонажа называют мультяшкой. Мультяшка (от английского слова toon) - персонаж со стилизованной гротескной внешностью и специфическими особенностями, отличающими его от людей.

История мультипликации

В некоторых пещерах, где жили древние люди, на стенах есть рисунки шестиногих оленей и восьминогих зубров. Современные учёные пришли к выводу, что таким образом художники каменного века пытались передать быстрое движение своей добычи.

А во времена фараонов вдоль дорог выстраивали длинные ряды огромных статуй воинов, совершенно одинаково одетых. Только у каждого следующего изваяния рука была поднята чуть-чуть выше, чем у предыдущего. Можно представить, как быстро они мелькали перед глазами несущихся на колеснице людей, и проезжающему фараону казалось, что каменные воины приветствуют его взмахом руки.

Оказывается, как давно люди начали изобретать способы оживления рисунков, добиваться впечатления движения при помощи неподвижных изображений. И, наконец, изобрели.

Искусство мультипликации родилось задолго до появления кино. В 1832 году бельгийский ученый Жозеф Плато, открыв свойство сетчатки человеческого глаза сохранять отпечаток увиденного, изобрел оптическую игрушку — *стробоскоп*, или *фенакистоскоп* (от латинского «фенакс» — обман).

Она представляла собой плоский диск из картона с прорезями по краям. Между ними Плато нарисовал фигурки жонглёра в разных позах. Если вращать диск, фигурки «оживали»: жонглер показывал свое мастерство, двигаясь непрерывно. Изображения можно было менять, что Плато и делал, рисуя то прыгающую девочку, то скачущую галопом лошадь. А первым его «сюжетом», говорят, был чертик, разжигающий жаровню в аду. Эту оптическую игрушку можно считать далеким предком современной мультипликации.

Датой рождения мультипликации принято считать 1892 год, когда Эмиль Рейно открыл в Париже так называемый «оптический театр», где стробоскоп соединился с проекцией на экран. Ленты у Рейно по тем временам были длинными. Каждая из них демонстрировалась в течение 12 минут, и в каждой было по 500 рисунков. Показы сопровождалась музыкой, пением и разнообразными звуковыми эффектами. Поначалу в театре было много народу, но вскоре поток зрителей стал уменьшаться: видимо, насмотрелись, и интерес к зрелищу начал пропадать. Рейно был в отчаянии и почти все свои фильмы бросил в Сену.

Следует отметить, что первый сеанс «движущихся картинок» состоялся в оптическом театре Эмиля Рейно 28 октября 1892 года, то есть за три года до изобретения кинематографа братьями Люмьер.

Эмиль Рейно в оптическом театре

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А.А.Ханжонкова разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. Так, в 1912

г. В.А.Старевич выпустил пародийные мультипликационные фильмы "Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами" и другой под названием "Авиационная неделя насекомых".

Куклы-жуки В.А.Старевича

В 1913 г. В.А.Старевич создает мультипликационный фильм "Стрекоза и муравей". Это произведение, сделанное по известной басне Крылова, имело огромный успех и принесло ему мировую известность. Он разошелся в количестве 140 копий, что для кинематографии того времени было невероятным явлением.

Американские фирмы несколько раз предлагали Старевичу продать секрет конструкции его кукол и перейти к ним работать, но он категорически отвергал эти предложения. И лишь после Октябрьского переворота в 1917 году Старевич уехал во Францию.

Виды мультипликации по используемой технологии

Рисованная

Объемная

Компьютерная

Как же стать волшебником?

Экспериментальным путём мне удалось оживить персонажа мультфильма, применив эффекты анимации в среде PowerPoint. Для этого мы выполнили следующие шаги:

Шаг 1. Создала сценарий мультфильма

- Придумала сценарий.

Шаг 2. Создала рисунки (кадры)

- Открыла графический редактор Paint.
- Создала рисунок (1 кадр), сохранила.
- Скопировала 1 кадр и вставила в программу Paint.
- Произвела необходимые изменения в рисунке (2 кадр), сохранила.
- Произвела 2-4 шага до тех пор пока задуманный сценарий был завершен.

Шаг 3. Сборка мультика.

- запустила PowerPoint, выполнив команду *Пуск - Программы - Microsoft PowerPoint.*

- Оформила титульный слайд.
- Выполнила команду: *Вставка – Слайд.*
- Выполнила команду: *Вставка – Рисунок (кадр 1)*

- Вставила все рисунки (кадры)
- Оформила заключительный слайд.

Шаг 4. Организовала смену слайдов (кадров)

- На вкладке *Анимация* в разделе *Переход к этому слайду* выбрала эффект смены слайдов.
- Установила скорость смены слайдов, щелкнув стрелку около кнопки *Скорость перехода*, а затем выбрала нужную скорость.
- Выбрала способ смены слайдов *Автоматически после 1 секунды.*

-
- Для подтверждения выбранных параметров нажала кнопку *Применить ко всем.*

Шаг 5. Просмотр мультфильма

- На вкладке *Показ слайдов* в разделе *Начать показ слайдов* выбрала *С начала*.
-

Шаг 9. Сохранение мультфильма

- Нажала кнопку , затем выбрала *Сохранить*, задав имя моего мультфильма.

Итог проделанных шагов – мультфильм “*Мерцание звёзд*» Результаты проведенного эксперимента позволяют сделать вывод о том, что стать волшебником может каждый. Необходимо выполнить все предложенные шаги по порядку и проявить свою фантазию и творческие способности.

Заключение

В своем проекте я рассмотрела лишь частичку удивительного мира, который окружает нас с детства, а также попыталась стать непосредственным участником процесса создания мультфильма. Необходимо отметить, что создание мультфильма – это трудоёмкий процесс, но он приносит удовлетворение, когда видишь плод своей работы.

Я считаю, что цель проекта достигнута, а поставленная гипотеза полностью доказана. Экспериментальным путем, применяя эффекты анимации, мне удалось создать мультфильм в среде PowerPoint. Благодаря разработанным практическим рекомендациям создать собственный мультфильм может каждый, проявляя своё воображение и творческие способности.