

**X городская (открытая) научно-практическая конференция  
«Мир глазами ребенка», посвящённая Году экологии**

## **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ**

**на тему: «Мультфильм нашими руками»**

**Выполнила:  
ученица 4 е класса  
МБОУ «СОШ №32»  
Руднева Александра Владимировна**

**Руководитель:  
учитель начальных классов  
Свистунова Ольга Андреевна**

## **Гипотеза:**

Я предположила, что если раскрою секрет создания мультфильма, то смогу создать свой мультфильм.

**Цель проекта:** создание мультфильма.

## **Задачи:**

Изучить литературу и историю возникновения и развития мультфильмов.

Познакомиться с процессом создания мультфильма.

Рассмотреть классификацию мультфильмов.

Освоить технологию создания мультфильма.

Представить результат своей работы.



**На летних каникулах мне и моей бабушке предложили поучаствовать в проекте по созданию мультфильма. Это было в творческой студии «Пластелин». Я с большой радостью согласилась, так как и все дети очень люблю смотреть мультфильмы.**

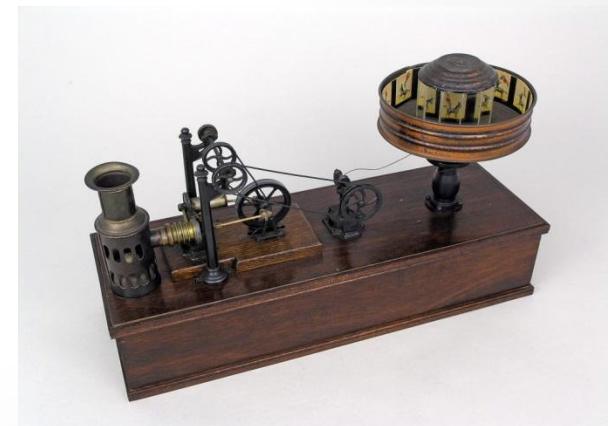
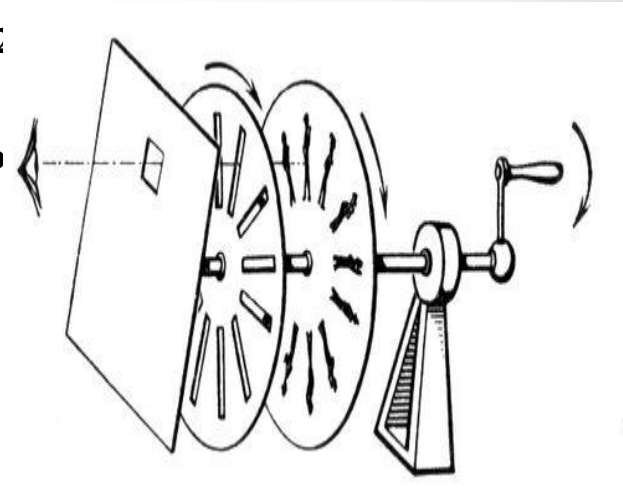
**Актуальность проекта в том, что данная тема волнует многих детей, потому что все дети смотрят мультфильмы и любят их. Но какая история создания мультфильма и как они получаются для детей загадка.**

# История возникновения и развития мультфильмов.

История возникновения мультипликации связана с именем бельгийского ученого Жозефа Плато. Он известен тем, что в 1832 году создал игрушку под названием стробоскоп. Вряд ли мы, дети, стали бы играть с такой игрушкой в современном мире, но ребятам 19 века такое развлечение было по нраву. На плоский диск наносился рисунок, например бегущая лошадь (как это было у Плато), причём последующий немного отличался от предыдущего, то есть рисунки изображали последовательность действий животного при скачке. Когда диск крутился, складывалось впечатление движущейся картинки.

Но как бы ни старался Жозеф Плато совершенствовать свою установку, создать полноценный мультфильм у него не получилось. Он уступил место французу Эмилю Рейно, который создал похожий аппарат под названием праксиноскоп, который состоял из цилиндра с нанесёнными на нём такими же поэтапными рисунками, как в стробоскопе.

Так и началась история мультипликации.



# Классификация мультфильмов.

## По технологическому процессу:

- Песочные
- Пластилиновые
- Кукольные
- Компьютерные
- Рисованные

## По цели создания :

- Развивающие
- Образовательные
- Обучающие
- Воспитательные
- Познавательные
- Развлекательные

## По производству:

- Российские
- Японские
- Французские
- Американские
- Английские

## По продолжительности:

- Короткометражные
- Полнометражные

## По возрастным интересам:

- Детские
- Взрослые
- Для подростков

# Основные технологии создания мультфильмов.

- Песочная анимация
- Пластилиновая анимация
- Кукольная анимация
- Рисованная анимация

В 70-е годы двадцатого века появился новый вид – компьютерная анимация, которая вытесняет все ранее известные виды анимации.

# Создание собственного мультфильма.

## Необходимое оборудование:

1. Цифровой фотоаппарат
2. Штатив
3. Компьютер

## Материалы:

1. Бумага, белый картон.
2. Краски, карандаши, фломастеры.
3. Куклы
4. Пластилин
5. Ножницы, скотч.

## Этапы работы над мультфильмом:

1. Идея
2. Сценарий
3. Создание персонажей
4. Создание фона
5. Съёмка сцен
6. Монтаж
7. Озвучивание
8. ● Сохранение



