"Usta secondary school"

Nizhny Novgorod region

Project:

 "The animation as a source of knowledges at the English lesson"

Written by: Gurina Anna

The 10th class student

Checked by: Baeva E.A.

English teacher

Usta 2021

Contents:

The introduction.

1. The theoretical part:
	1. The history of cartoons.
	2. The process of creation.
	3. Types of cartoons.
	4. Animation today.
2. The practical part:
	1. Choosing a program for animation.
	2. Choosing a theme for animation.

 2.3 Development of the plot.

The conclusion.

 Internet sources.

2

The introduction

Every daу, from lesson to lesson, children see the monotony, get used to it, then get tired, and negativity appears. To change the idea and interest the children, it was proposed to create your own cartoon in English. Knowing initially, both adults and children love to watch cartoons. Of course, the answer was “yes”. It remained to decide how, from what and what is needed for this.

The aim: Enhancing the cognitive activity of primary school students with the help of animation.

Tasks: 1.To study the history of occurrence, classification of cartoons;

2.To learn how cartoons are created, get information about the stages of creating cartoons;

3.To study a special computer programmes;

4. To arrange our project.

Relevance of the project:

In modern society, one must be a diversified personality, be “savvy” in any field. The computer, the English language are integral parts of our life, and cartoons simply help us to relax and unwind, which is also very important.

Research object: animation

Subject of study: delivering information in English in a simple form to children in the form of animation;

3

The history of cartoons.

The history of animation dates back to the 20th century, and it immediately became a separate branch of the film industry. The roots of animation are associated with the stroboscope - an optical toy invented by the Belgian inventor Joseph Plateau in 1832. The principle of this device was simple - a cyclic pattern was applied to the edge of the circle. For example, a running horse, which was depicted several times in different stages of movement. As the circle rotated, the drawing merged and developed the illusion of a moving object.

Nevertheless, Emile Reino is considered to be the father of animation. It was he who created the praxinoscope - an apparatus that consisted of a rotating drum, a lantern and mirrors. And in 1892 he launched an optical theater, which was a resounding success. The audience saw in it the movement of stars and other cosmic bodies, one such "performance" lasted about 15-20 minutes. Animation appeared in this way earlier than cinema, because the first screening took place only on December 18, 1895, when the Lumiere brothers demonstrated their work on Boulevard des Capucines, by the way, December 18 is considered the birthday of cinema.

The first cartoons were short and plotless, naive and simple. In 1900, James Stuart Blackton's Charming Drawing was released. The artist drew figures in front of the audience, which, with the help of today's uncomplicated editing, got movement, they came to life in front of the audience.

American cartoonists are becoming leaders in the global production of animated films. In 1911, the famous American cartoonist Winsor McKay released the first color cartoon "Little Nemo", and in 1914 "Dinosaur Gertie". This was the first time that the audience empathized with the protagonist.

Another prominent name in the history of world animation is associated with the Russian Empire. In 1912, Vladislav Starevich created the first puppet cartoon entitled "The Beautiful Lucanida, or the war of stags and barbel". This figure became famous for his love for insects. He shot a lot of films dedicated to them, and they looked very natural on the screen. Vladislav Starevich is a subtle psychologist and a talented artist. He cared not only about the pictorial side of cartoons, but also filled them with deep meaning.

4

Starevich was considered the first animator for a long time, but in 2009 historians discovered that the first animator was not Starevich, but Alexander Shiryaev, the ballet master of the Mariinsky Theater from St. Petersburg. In 1906, he created dancing figures on non-moving scenery. This creation process took 3 months, the cartoon was shot on 17.5 mm film.

5

What is the animation creation process.

1.Pre-production.

The first stage is pre-production, and it starts with sketches drawn in the sequential development of the story, in our language it is a script without which nothing can be created. When the script is ready, we move on to storyboarding, setting the scenery, characters and animatics.

Storyboarding.

The storyboard helps finalize the development of the cartoon story and is an integral part of the animation process. The storyboard is made from hand-drawn comic-style drawings to render the animation and help polish the idea. He describes scenes in detail, using recordings both above and below the pictures to describe an action, for example, the movement of a camera. But the story board is needed not only for a visual understanding of the story, but it is also used as a plan, which during production can be viewed and remembered what will happen next, what is the next frame.

Placement of decorations.

 When the story board has been approved, it is sent to the department for placement and creation of scenery, characters and environments. The director now works with designers to design locations and costumes for the characters. And when this stage is completed, they move on to creating various poses for the character frame by frame.

Model sheets.

 Model sheets are a group of drawings that show all kinds of facial expressions on the character's face, what our hero can do and what poses he can perform in the frame. These model sheets are specially created so that later the main characters could be copied by other animators during other frames, that is, so that the character would remain "himself" in each frame.When the development of the characters has already been completed, then all the developments are sent to the modelers, who will create computer images of the characters in three-dimensional space. And if we consider a two-dimensional cartoon, then the designers and artists will create the final color drawings of the characters for approval for production.

6

Animatics.

To understand the movement and sense of time (what is the movement of time? The character must move promptly and slowly, he must move in his unique role in the script) for the characters they use preliminary animated blocks and developed simple character models and this is called an animatic. Also animatic is used to preview complex visual effects in scenes. The department that deals with the visualization of the storyboard is called pre-visualization, or animatic for short.

2.Production.

Now comes the production stage. The preparatory work is completed and we are moving on to modeling, placing 3D objects in the scene, applying textures, lighting and the animation itself.

Placement of 3D objects in the scene.

During this stage, the director corrects camera movements, depth of field, and the placement of objects and clothing of the characters. When this stage has been completed, these materials are given to the fashion designers who build more detailed objects in the scene.

Modeling.

At the modeling stage, computer artists are divided into two departments: one is engaged in the creation of organic objects (characters, trees, animals), and the second is in the creation of the background, these are architecture, cars and various equipment.

Texturing.

This is the creation of textures for models and characters (that is, making skin for characters and fabric), they also create shaders (this is a physical model of the behavior of a material), which give realistic highlights and light transitions.

Lighting.

People who are engaged in lighting and create the right mood thanks to lighting tools and are forced to combine all objects in the scene into a beautiful picture, and when they finish they send the final version to the director and supervisors for checking.

7

3.Post-production. Post-production is the last stage in the creation of a cartoon, and this part of the work includes: video editing, video editing (color correction, adding depth of field, etc.), combining visual effects and characters, working with actors to voice the characters. Basically the third stage consists of compositing, video and audio editing.

Composing.

Coomposing combines all the 3D objects that were made in the previous stages to create the final picture, like on a cinema screen.

Sound.

At this stage, the voice of the characters and the sounds of the environment are superimposed, that is, the cartoon comes to life externally and begins to sound.

Video editing.

This is the creation of a single film from countless frames that have been prepared by other departments, also at this moment titles and small visual effects are added to refine the pictures.

It can be concluded that the very process of creating cartoons is a well-coordinated work of many departments, like a real Formula One team, and it is accurate and fast.

8

Types of cartoons.

Cartoons are divided:

1,By the way of creation:

* Plasticine animation is a kind of animation. Films are made by time-lapse shooting of plasticine objects with modification (these objects) in the intervals between frames.
* Hand-drawn animation is an animation technology based on time-lapse shooting of slightly different two-dimensional drawings.
* Puppet animation, puppet animation - a method of volumetric animation. When creating, the scene-layout and doll-actors are used. The scene is photographed frame by frame, after each frame minimal changes are made to the scene (for example, the pose of the doll changes). When the resulting sequence of frames is played back, the illusion of movement of objects appears. Allows the widest selection of materials and techniques for performing decorations, figures, objects.
* Computer graphics (also machine graphics) is an area of ​​activity in which computers, along with special software, are used as a tool both for creating (synthesizing) and editing images, and for digitizing visual information received from the real world for the purpose of its further processing and storage.
* A fiction film is a work of cinematography, a film as a product of artistic creativity, based on a fictional plot, embodied in a script and interpreted by a director, which is created using acting or animation.

2. By duration:

* Feature-length cartoons: cartoons usually over 70 minutes long.
* Short cartoons (usually about 10-30 minutes).

3,By display method:

* Animated films are cartoons that are first shown in cinemas, and later can be shown on television and released on video. They are mainly represented by full-length cartoons (although sometimes, for example, in many Disney cartoons), although short cartoons were also presented earlier. Individual cartoons (both full-length and short films) with common characters, name, theme and author can form cartoon series or animation film cycles.

9

* Animated television films - animated films intended for broadcasting over the television broadcasting network due to the possession of certain artistic characteristics, based on the broadcast parameters. They are presented both as short films (in Russia during the Soviet period and the early post-Soviet period they prevailed, as well as cartoons themselves could form an animated series), and a relatively small number of full-length cartoons.
* Cartoons are cartoons consisting of separate episodes, united by common characters, script and visual concept, title and plot, and intended for regular broadcasting of individual episodes on television.
* Direct-to-video (a well-established English expression used to denote the category of low-budget or unsuccessful films from the point of view of film distribution prospects.) - animated films intended for distribution among the population on video media. They are mainly represented by full-length cartoons, which for some reason were not shown in the cinema, although in the early short period in some countries they were also represented by short cartoons.

Animation today.

In 1927 Walt Disney began its activity. His first animated film "Oswald the Rabbit" was widely recognized, and the cartoon hero opened a gallery of famous Disney characters, among which Mickey Mouse became the champion in popularity. Ten years later, Disney shoots its first full-length cartoon, Snow White and the Seven Dwarfs.

At the same time, the Soyuzmultfilm studio was organized in the Soviet Union, which united various schools of Soviet animation.

Many films of Soviet and Russian animators have received worldwide recognition. One of the most popular puppet films is the series about Cheburashka directed by R. A. Kachanov and artist L. A. Shvartsman.

In the 70s of the XX century, the development of computer animation began. In 1971, the USA began to use the CAESAR (Computer Animated Episodes Single Axis Rotation) system, created by Lee Garison, which made it possible to create a short animation, immediately view it on a color monitor and save episodes in the computer's memory. With the help of computer graphics, they began to produce a large number of logos, screensavers and television advertisements. The widespread dissemination of computer animation was also facilitated by the popularization of video games. In cinematography, computer graphics began to be used to create special effects.

10

In 1997, Pixar and Disney entered into an agreement to co-produce, using computer technology, feature-length animated films, which began to vie for public interest with fiction films. Around the same time, the Imax Corporation was developing techniques for creating three-dimensional stereoscopic animated films for Imax 3D cinemas. Computer technologies continue to improve, creating new technical possibilities for the development of animation.

11

The practical part.

Before moving on to the practical part, we studied the process of creating animation (pre-production, production, post-production) and types of animation (Plasticine, drawing, puppet, computer, art). Тhus we ran into problems:

1. The selection of the type of cartoons. Plasticine and puppet cartoons do not arouse the proper interest among elementary school students as computer animation.
2. The selection of a computer programmers for creating animation.

To begin with, we studied programmers for beginners, they turned out to be:

1. Adobe Animate.

2. Blender.

3. Pencil2D Animation.

4. Cartoon Animator 4.

5. Synfig Studio.

 6. Easy GIF Animator.

7. Pivot Animator.

8. FlipaClip

There were not many free ones and these are the programmers:

1. Adobe Animate.

2. Cartoon Animator 4.

3. Easy GIF Animator.

4. Flipaclip.

Then, we learned the training videos for each of these programs, the FlipaClip program turned out to be the easiest to understand. FlipaClip is a powerful and fun tool that makes it easy to create frame-by-frame animations. FlipaClip's flexible interface is ideal for drawing and animating. The intuitive controls are simple enough to learn, yet powerful enough to bring creative ideas to life.

12

Choosing a theme for animation.

After analyzing the topics of the lessons in primary school, we decided to take the topics of the 2nd grade.

List of topics: 1. My hobbies.

2. The alphabet.

3. The family.

4. Colors.

5. Animals.

6. Counting up to 20.

7. Names of countries.

Based on this list, we have chosen a theme: "colors".

We conducted a survey that helped us find out which cartoon character children like the most. After all, thanks to this, we will be able to make our cartoon more interesting.

Evaluate the results of the survey, we can conclude that children are interested in such a cartoon character as Krosh, so we decided that Krosh will play the main role in our educational cartoon.

13

 Quiz

|  |  |
| --- | --- |
| The character | Number of voters |
| Krosh | 6 |
| Luntik | 4 |
| Crocodile Gena | 2 |
| Peppa Pig | 3 |
| Winnie the Pooh | 1 |
| Yezhik | 3 |
| Little Red Riding Hood | 2 |
| Cheburashka | 2 |
| Thumbelina | 1 |

14

Development of the plot.

Then we started developing the plot, and for this we watched several educational cartoons on the topic: “colors”. We took as a basis the video “What is your favorite color?” by Super simple song.

Earlier we talked about the fact that the main character of our cartoon will be Krosh. He will have a feature that will consist in the fact that he can change the color of his fur to the song from the video "What is your favorite color?". In addition, music is not only educational, but also entertaining, and this is important when teaching precisely primary school students.

And the next step was the process of creating a cartoon.

15

Conclusion.

Based on what we asked, if we should check whether the motivation of younger students when using animation in an English lesson.

The final result of our project is the animation for the song "What's your favorite color".

After creating the animation, we showed it to the students of the 2nd "a" class and conducted a survey: they would like to learn new topics with the help of animation. The result of the survey was 100% agreement.

Animation is a success among primary school pupils, it increases interest, not only in the English language, but also in the study of other subjects. From which we can conclude that the goal of the project has been fully achieved.

16

Internet sources:

* <https://domznaniy.school>
* <https://fantasticimago.com>
* <https://ru.m.wikipedia.org>
* <https://www.google.com/amp/s/mel.fm>
* <https://youtu.be/zxIpA5nF_LY>

17

ВВЕДЕНИЕ

Каждый день из урока в урок дети видят однообразие, к этому привыкают, потом устают, появляется негатив. Чтобы поменять представление и заинтересовать ребят, было предложено создать свой мультфильм на английском языке. Изначально зная, мультфильмы любят смотреть и взрослые, и дети. Конечно же, ответ поступил положительный. Оставалось определиться, как, из чего и что для этого надо.

Цель: Активизация познавательной деятельности учащихся начальных классов с помощью анимации.

Задачи:

1. Изучить историю появления, классификацию мультфильмов;
2. Узнать, как создаются мультфильмы, получите информацию об этапах создания мультфильма;
3. Изучить специальную компьютерную программу;
4. Подготовить наш проект.

Актуальность проекта:

В современном обществе надо быть разносторонне развитой личностью, быть «подкованным» в любой области. Компьютер, английский язык – неотъемлемые части нашей жизни, а мультфильмы просто помогают нам расслабиться и отдохнуть, что тоже очень важно.

Объект исследования: мультипликация;

Предмет исследования:

донесение информации на английском языке в простой форме детям в виде мультипликации;

Содержание:

Введение

1. Теоретическая часть:
	1. История возникновения мультфильмов.
	2. Процесс создания анимации.
	3. Виды мультфильмов.
	4. Анимация сегодня.
2. Практическая часть:
	1. Выбор программы для анимации.
	2. Выбор темы для анимации.
	3. Разработка сюжета.

История возникновения мультфильмов.

История мультипликации берет свое начало в 20-м веке, и она стала сразу отдельной ветвью киноиндустрии. Корни возникновения мультипликации связаны со стробоскопом - оптической игрушкой, изобретенной бельгийским изобретателем Жозефом Плато в 1832 году. Принцип этого устройства был прост - на край круга наносился цикличный рисунок. Например, бегущая лошадь, которую изображали несколько раз в разных стадиях движения. При вращении круга рисунок сливался, и развивала иллюзия движущегося объекта.

Но тем не менее отцом мультипликации принято считать Эмиля Рейно. Именно он создал праксиноскоп – аппарат, который состоял из крутящегося барабана, фонаря и зеркал. А в 1892 году он запустил оптический театр, который имел оглушительный успех. Зрители видели в нём движение звёзд и других космических тел, одно такое «представление длилось» около 15-20 минут. Мультипликация появилась таким образом раньше кинематографа, ведь первый показ состоялся только 18 декабря 1895, когда братья Люмьер продемонстрировали своё творчество на Бульваре Капуцинов, кстати, именно 18 декабря считается Днём рождения кинематографа.

Первые мультфильмы были коротенькими и бессюжетными, наивными и простыми. В 1900 году вышел «Очаровательный рисунок» Джеймса Стюарта Блэктона. Художник на глазах у зрителей рисовал фигуры, которые с помощью незамысловатому на сегодняшний день монтажу получили движение, они ожили на глазах у зрителей.

Мультипликаторы из США становятся лидерами в мировом производстве анимационных фильмов. В 1911 году известный американский мультипликатор УинзорМаккей выпускает первый цветной мультик «Маленький Немо», а в 1914 году «Динозавр Герти». Это был первый случай, когда главному герою сопереживали зрители.

Старевич достаточно долго считался первым мультипликатором, но в 2009 году историки обнаружили, что первым мультипликатором является не Старевич, а Александр Ширяев, балетмейстер Мариинского театра из Санкт-Петербурга. В 1906 году он создал на не движущихся декорациях танцующих фигурок. Этот процесс создания занял 3 месяца, мультфильм был снят на 17,5 мм пленку.

Еще одно яркое имя в истории мировой мультипликации связано с Российской империей. В 1912 году Владислав Старевич создал первый кукольный мультфильм под названием «Прекрасная Люканида, или война рогачей и усачей». Этот деятель прославился своей любовью к насекомым. Он снял массу фильмов, им посвященным, и выглядели они на экране очень натурально. Владислав Старевич – тонкий психолог и талантливый художник. Он заботился не только об изобразительной стороне мультфильмов, но и наполнял их глубоким смыслом.

Процесс создания анимации

1.Пре-Продакшен

Первая стадия - это пред-продакшн, и он начинается с набросков, нарисованых в последовательном развитии истории, на нашем языке это сценарий, без которого ничего не может создать. Когда сценарий готов, мы переходим к сторибордингу, размещению декораций, персонажей и аниматик

Сторибординг.

Сториборд (storyboard) помогает финализировать разработку истории в мультфильме и является неотъемлемой частью анимационного процесса. Сториборд сделан из нарисованных рисунков от руки виде комикса, что позволяет визуализировать анимацию и помогает отшлифовать идею. Он описывает сцены детально, используются записи как над картинками, так и под ними для описания действия, например, движения камеры.

Но сториборд нужен не только для зрительного понимания истории, но также его используют как план, который вовремя продакшена можно посмотреть и вспомнить, что будет происходит дальше, какой следующий кадр.

Размещение декораций.

Когда сториборд был утверждён, его отправляют в отдел по размещению и созданию декораций, персонажей и окружения. Теперь режиссёр работает вместе с дизайнерами для разработки локаций и костюмов для персонажей. А когда закончен этот этап, то переходят к созданию различных поз для персонажа покадрово.

Модельные листы.

Модельные листы — это группа рисунков, что показывают всевозможные выражения мимики на лице персонажа, что может сделать наш герой и какие позы он может выполнить в кадре. Эти модельные листы специально создаются для того, чтобы потом главных персонажей могли скопировать другие аниматоры во время других кадров, то есть что бы персонаж оставался в каждом кадре «самим собой».

Аниматика.

Чтобы понять движение и чувство времени (Что такое чувство времени? Персонаж должен двигаться без опозданий и медленно, он должен перемещаться в своем чувстве времени и играть свою уникальную роль по сценарию) для персонажей используют предварительные за анимированные блоки и наработанные простые модели персонажей и это называется аниматик. Также аниматик используется для предварительного просмотра сложных визуальных эффектов в сценах. Отдел, которой занимается визуализацией сториборда называется превизулизацией, коротко — аниматиком.

2.Продакшн.

Теперь наступает стадия производства. Подготовительная работа закончена и мы переходим к моделированию, размещению 3д объектов в сцене, наложению текстур, освещению и самой анимации.

Размещение 3д объектов в сцене.

Вовремя этой стадии режиссёр исправляет движения камеры, глубину резкости также размещения объектов и одежду персонажей. Когда эта стадия была закончена, отдаются эти материалы к модельерами, которые выстраивают более детальные объекты в сцене.

Моделинг.

На стадии моделинга компьютерных художников разделяют на два отдела: один занимается созданием органических объектов (персонажи, деревья, животные), а второй созданием заднего фона, это архитектура, автомобили и разная техника.

Текстурирование.

Это создание текстур для моделей и персонажей (то есть изготовления кожи для персонажей и ткани), также они занимаются созданием шейдаров (это физическая модель поведения того или иного материала), который дают реалистичные блики и световые переходы.

Освещение.

Люди, которые занимаются освещением и создают правильное настроение благодаря световым инструментам и вынуждены соединить все объекты в сцене в красивую картину, а закончив отправляют финальную версию на проверку режиссёру и супервайзерам.

Пост-продакшен.

Пост-продакшен – это последняя стадия в создании мультфильма, и в эту часть работы входят: монтаж видео, редактирование видео материала (цветокоррекция, добавление глубины резкости и т.п.), совмещение визуальных эффектов и персонажей, работа с актерами для озвучки персонажей.В основном третья стадия состоит с компоузинга, монтажа видео и звука.

Компоузинг.

В композинге соединяются все 3д объекты, которые были изготовлены на предыдущих этапах для создания финальной картинки, как на экране кинотеатра.

Звук.

На этой стадии накладывается голос персонажей и звуки окружающей среды, то есть мультфильм оживает внешне и начинает звучать.

Видео монтаж.

Это создание цельного фильма из бесчисленного количества кадров, которые были подготовлены другими отделами, также в этот момент добавляются титры и маленькие визуальные эффекты для доработки картинок.

Можно подвести вывод о том, что сам процесс создание мультфильмов является слаженной работой многих отделов, как настоящая команда Формулы один, и она точна и быстра.

Виды мультфильмов.

Мультфильмы делятся:

1.По способу создания:

* Пластилиноваямультипликация — вид [мультипликации](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%29). Фильмы делаются путём покадровой съёмки [пластилиновых](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%BD) объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.
* Рисованнаямультипликация — технология [мультипликации](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%29), основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков.
* Кукольнаяанимация**,** кукольнаямультипликация— метод объёмной [мультипликации](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F). При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Позволяет самый широкий выбор материалов и техники выполнения декораций, фигур, объектов.
* Компьютернаяграфика (также машинная [графика](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0)) — область деятельности, в которой [компьютеры](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (синтеза) и редактирования изображений, так и для оцифровки [визуальной информации](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F), полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения.
* Художественныйфильм — произведение [киноискусства](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE), фильм как [продукт художественного творчества](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0), имеющий в основе [вымышленный](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B2%D1%8B%D0%BC%D1%8B%D1%81%D0%B5%D0%BB) [сюжет](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%8E%D0%B6%D0%B5%D1%82), воплощённый в [сценарии](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B9) и интерпретируемый [режиссёром](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D0%B6%D0%B8%D1%81%D1%81%D1%91%D1%80), который создаётся с помощью [актёрской игры](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D1%91%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) или средств [мультипликации](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%29).

### 2. По продолжительности:

* [Полнометражные мультфильмы:](https://ru.m.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1) мультфильмы длительностью обычно более 70 минут.
* [Короткометражные мультфильмы](https://ru.m.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D1%8B&action=edit&redlink=1) (обычно около 10-30 минут).

### 3. По способу показа:

* Мультипликационные [кинофильмы](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC)  — мультфильмы, которые сначала показывают в кинотеатрах, а позже могут демонстрировать по телевидению и выпускают на видеоносителях. Представлены преимущественно полнометражными мультфильмами (хотя иногда, например, у многих диснеевских мультфильмов), хотя ранее были представлены также и короткометражные мультфильмы. Отдельные мультфильмы (как полнометражные, как и короткометражные) с общими персонажами, названием, тематикой и автором могут образовывать мультипликационные серии или циклы мультипликационных фильмов.
* Мультипликационные [телефильмы](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC) — мультипликационные фильмы предназначенные для трансляции по сети телевизионного вещания в силу обладания определенными художественными характеристиками, исходя из параметров трансляции. Представлены как короткометражными (в России в советский период и ранний постсоветский период преобладали, также как и собственно мультфильмы могли образовывать мультипликационные серии), так и сравнительно небольшим количеством полнометражных мультфильмов.
* Мультсериалы - мультипликационные фильмы, состоящие из отдельных эпизодов, объединённых общими персонажами, сценарной и изобразительной концепцией, названием и сюжетом, и предназначенный для регулярной трансляции отдельных серий по телевидению.
* Direct-to-video (устоявшееся [англоязычное выражение](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%B7%D0%BC%D1%8B), используемое для обозначения категории малобюджетных либо неудачных с точки зрения [кинопрокатных](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D1%82) перспектив кинокартин.) — мультипликационные фильмы предназначенные для распространения среди населения на видеоносителях. Представлены преимущественно полнометражными мультфильмами, который по какой-то причине не стали показывать в кинотеатре, хотя раннее непродолжительный период в некоторых странах были представлены также и короткометражными мультфильмами.

Анимация сегодня.

В 1927 году начинает свою деятельность Уолт Дисней. Его первый анимационный фильм «Кролик Освальд» получил широкое признание, а герой мультфильма открыл галерею знаменитых персонажей Диснея, среди которых чемпионом по популярности стал мышонок Микки-Маус. Через десять лет Дисней снимает свой первый полнометражный мультфильм «Белоснежка и семь гномов».

В это же время в Советском Союзе была организована студия «Союзмультфильм», объединившая разные школы советской мультипликации.

Многие фильмы советских и российских мультипликаторов получили всемирное признание. Одним из наиболее популярных кукольных фильмов стал сериал о Чебурашке режиссёра Р. А. Качанова и художника Л. А. Шварцмана.

В 70-е годы XX века началось развитие компьютерной анимации. В 1971 году в США начали использовать систему САЕSAR (Соmputer Animated Episodes Single Axis Rotation), созданную Ли Гарисоном, позволявшую создавать короткую анимацию, сразу просматривать её на цветном мониторе и сохранять эпизоды в памяти компьютера. С помощью компьютерной графики начали производить в большом количестве логотипы, заставки и рекламу на телевидении. Широкому распространению компьютерной анимации способствовала также популяризация видеоигр. В кинематографе компьютерную графику стали применять для создания спецэффектов.

В 1997 году компании «Pixar» и «Disney» заключили договор о совместном производстве с использованием компьютерных технологий полнометражных анимационных фильмов, которые стали всерьёз соперничать за интерес публики с игровым кино. Приблизительно в это 9 же время компания «Imax Corporation» разрабатывает технические приёмы создания трёхмерных стереоскопических анимационных фильмов для кинотеатров Imах 3D. Компьютерные технологии продолжают совершенствоваться, создавая новые технические возможности развития анимации.

Практическая часть.

Перед тем как перейти к практической части мы изучили сам процесс создания анимации (пре-продакшн, продакшн, пост-продакшн) и видами анимации (Пластилиновые, рисованные, кукольные, компьютерные, художественные).Таким образом мы столкнулись с проблемами:

1. выбор вида мультфильма. Пластилиновые и кукольные мультфильмы не вызывают должного интереса у младшеклассников как компьютерная анимация.
2. выбор компьютерной программы для создания анимации.

Для начала, мы изучили программы для новичков, ими оказались:

1. Adobe Animate.

2. Blender.

3. Pencil2D Animation.

4. Cartoon Animator 4.

5. Synfig Studio.

6. Easy GIF Animator.

7. Pivot Animator.

8.FlipaClip.

Бесплатных оказалось немного и это программы:

1. Adobe Animate.

2. Cartoon Animator 4.

3. Easy GIF Animator.

4. Flipaclip.

Затем, мы ознакомились с обучающими видео по каждой из этих программ, наиболее простой для понимания оказалась программа FlipaClip.FlipaClip - мощный и интересный инструмент, позволяющий легко создавать покадровую анимацию. Гибкий интерфейс FlipaClip идеально подходит для рисования и анимирования. Интуитивное управление достаточно простое в освоении, но вместе с тем достаточно мощное для воплощения творческих идей.

Выбор темы для анимации.

Проанализировав темы уроков в начальной школе, мы решили взять темы 2-го класса.

Список тем: 1. Мои увлечения.

2. Алфавит.

3. Семья.

4. Цвета.

5. Животные.

6. Счет до 20.

7. Название стран.

Исходя из этого списка, мы выбрали тему: «цвета».

Мы провели опрос, который помог нам выяснить какой персонаж из мультфильмов нравится больше всего детям. Ведь благодаря этому, мы сможем сделать наш мультфильм более интересным.Оцените результаты опроса можно сделать вывод, что детям интересен такоймультипликационный герой как Крош, поэтому мы решили, что главную роль в нашем обучающем мультфильме будет играть Крош.

Опрос

|  |  |
| --- | --- |
| Персонаж | Количество голосующих |
| Крош | 6 |
| Лунтик | 4 |
| Крокодил Гена | 2 |
| Свинка Пеппа | 3 |
| Винни Пух | 1 |
| Ëжик | 3 |
| Красная шапочка | 2 |
| Чебурашка | 2 |
| Дюймовочка  | 1 |

Разработка сюжета.

Далее мы занялись разработкой сюжета, и для этого мы посмотрели несколько обучающих мультфильмов по теме: “цвета“. За основу мы взяли видеоролик “What is your favorite color?" автор: Super simple song.

Ранее мы говорили о том, что главный герой нашего мультфильма станет Крош. У него появится особенность, которая будeт заключаться в том, что он cможет менять цвет своей шерстки под песню из видео "What is yourfavorite color?". К тому же музыка бывает не только познавательной, но и развлекательной, а это важно при обучении именно учеников начальной школы.

И следующим этапом стал процесс создания мультфильма.

Заключение

На основе заданной нами, если мы должны проверить ли мотивацию у младшешкольников при использовании мультипликации на уроке английского языка.

Конечным результатом нашего проекта стала анимация на песню "what's your favorite color".

После создания анимации, мы продемонстрировали ее учащимся 2 "а" класса и провели опрос: хотелось бы им изучать новые темы с помощью мультипликации.

Результатом опроса стало 100- процентное согласие.

Анимация имеет успех у младшеклассников, увеличивает интерес, не только к английскому языку, но и к изучению других предметов.

Из чего мы можем сделать вывод о том, что цель проекта была полностью достигнута.