ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ - ПЕТЕРБУРГА

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей № 329

Невского административного района г. Санкт – Петербурга

Адрес: 192029, г. Санкт – Петербург, пр. Елизарова д.5-7

Телефон/факс 417 – 27 – 18, e-mail: [school329@spb.edu.ru](mailto:school329@spb.edu.ru)

**ТЕМА ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ:**

**«СОЗДАНИЕ СЛАЙДШОУ ПО СЮЖЕТАМ ЯПОНСКОЙ МАНГИ»**

Руководитель проекта:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Зилинских Анна Васильевна учитель ИКТ

Работу выполнила:

Нагорянская Елизавета

9 «А» класс

Санкт-Петербург

**2015 год Оглавление**

[1. Введение 3](#_Toc412157015)

[2. Основные этапы развития японских комиксов 5](#_Toc412157016)

[3. Стиль и характерные черты Манги как современного направления в искусстве 9](#_Toc412157017)

[4. Популяризация японских комиксов в мире 15](#_Toc412157018)

[5. Создание слайдшоу по сюжету японской манги 19](#_Toc412157019)

[6. Заключение 30](#_Toc412157020)

[7. Список использованной литературы 33](#_Toc412157021)

[Приложения 34](#_Toc412157022)

Введение

Тема моей исследовательской работы «Создание слайдшоу по сюжетам японской Манги». Выбор темы был продиктован, прежде всего, тем, что в России многие люди относятся к манге не серьезно, но спешу заметить в мангу перевели такие произведения, как Ф.М. Достоевский «Преступление и наказание», У. Шекспир «Ричард III» и «Гамлет», «Ромео и Джжульетта», «Король лир», «Отелло», а в США вышло «Манга-пособие по молекулярной биологии», написанное преподавателем Токийского университета[1].

В Японии мангу читают люди всех возрастов, она уважаема и как форма изобразительного искусства, и как литературное явление, поэтому существует множество произведений самых разных жанров и на самые разнообразные темы: приключения, романтика, спорт, история, юмор, научная фантастика, ужасы, эротика, бизнес и другие.

Избранная нами тема исследовательской работы, актуальна сегодня тем, что в России распространение манги стало стремительным с конца 90-х годов прошлого века, и если в Японии с 1950-х годов манга превратилась в крупную отрасль японского книгоиздательства, с многомиллионными оборотами, то в России до сих пор возникает спор: является ли манга искусством?

На наш взгляд – современному российскому обществу стоит обратить внимание на изобразительный и визуальный потенциал этого направления, как и в искусстве, так и в книгоиздании. Популярность манги в современном мире, особенно в США, свидетельствуют о доступности и понимании манги современным молодым поколением, а интеграция России в мировую культуру не может проходить без развития данного направления в моей стране.

Своей работой нам хотелось подчеркнуть, что история манги – это, прежде всего, история изобразительного направления в искусстве. Ведь этот термин возник в конце XVIII — начале XIX века с публикацией работ художников Канкэй Судзуки «Манкай дзуйхицу» (1771 г.), Санто Кёдэна «Сидзи-но юкикай» (1798 г.) и др. Термин «манга» дословно означает «гротески», «странные (или весёлые) картинки».

В нашей работе мы определили две цели: практическую и теоретическую.

Практическая цель:

- создание слайдшоу по сюжету популярной Манги.

Теоретическая цель:

- определение основных этапов развития японских комиксов Ма́нга (комикку) и их роль в развитии мировой культуры.

Исходя из цели, основные задачи состояли в следующем:

1. определить основные этапы развития японских комиксов;
2. выявить стиль и характерные черты манги как современного направления в искусстве;
3. рассмотреть причины и условия популяризации японских комиксов в мире;
4. проанализировать программные средства для создания слайдшоу.

Основными литературными источниками сведений о данном направлении стали, прежде всего, интернет ресурсы и форумы.

# Основные этапы развития японских комиксов

История манги берёт своё начало со свитков, датируемых XII веком. Однако являлись ли эти свитки мангой или нет, до сих пор является предметом дискуссий – специалисты считают, что именно свитки впервые заложили основы чтения справа налево. Другие же авторы относят истоки возникновения манги ближе к XVIII веку.

Принято считать, что первые упоминания о создании в Японии историй в картинках относятся ещё к XII веку, когда буддийский монах Тоба (другое имя – Какую) нарисовал четыре юмористические истории, рассказывающие о животных. Животные пародировали людей из высшего общества и буддийских монахов, нарушавших устав. Эти истории представляли собой четыре бумажных свитка с рисунками тушью и подписями к ним. В настоящее время они хранятся в монастыре, где жил Тоба, ему же принадлежит идея замены картинок по ходу повествования.

В середине XVII века популярность среди населения Японии приобрело изобразительное искусство укиё-э[10], сыгравшее важную роль в развитии современной манги. Значительных успехов в нём добился японский художник Кацусика Хокусай. Хокусай ввёл в оборот термин «манга». Его произведение под названием «манга Хокусая», насчитывающее в общей сложности 15 томов, выходило с 1814 по 1878 года.

Большое влияние на развитие манги оказала европейская карикатура и американские комиксы, ставшие известными в Японии во второй половине XIX века.

После реставрации Мэйдзи, когда японский железный занавес пал и началась модернизация Японии, в страну стали ввозиться западные комиксы. Художники начали учиться у своих иностранных коллег особенностям композиции, пропорциям, цвету – вещам, которым в укиё-э не уделялось внимания, так как смысл и идея рисунка считались более важными, нежели форма. В 1902 году начал издаваться юмористический комикс под названием «Tagosaki to Makube no Toukyou kenbutsu» авторства Ракутэна Китадзавы.

Данное произведение, созданное по подобию американских комиксов, стало первым в Японии «сериальным» комиксом. В период с 1900 по 1940 года манга не носила роль значимого социального явления, а была одним из модных увлечений молодежи.

После прихода к власти императора Тайсё мангаки стали экспериментировать с иностранными графическими стилями, а также начали обмениваться опытом с иностранными художниками. Ключевую роль в истории манги сыграла идея издавать наиболее популярные японские комиксы в виде отдельных книг – танкобонов.

В 1926-м году новым императором стал Хирохито. Политическая власть начала постепенно переходить к военным деятелям. Милитаризм нашёл своё отражение в массовой культуре Японии – пропаганда «японских национальных ценностей» и воспитания патриотического духа имела место в художественных произведениях того времени.

Многие детские комиксы, создание которых финансировалось японским правительством, были цветными (однако в дальнейшем стала преобладать именно чёрно-белая манга). Одним из самых популярных графических произведений (и одновременно художественным символом эпохи) стала выходившая с 1931-го года детская манга «Norakuro», сюжет которой повествует о псе Норакуро, проходящем службу в пародийной армии животных.

В 1943 году был опубликован фантастический комикс «Kagaku senshi New York ni shutsugen su» авторства Рюити Ёкоямы. В данном произведении была впервые задействована концепция «огромного боевого робота», сыгравшая одну из ключевых ролей в дальнейшем развитии как манги, так и аниме.

Современная манга, которую знает российский читатель, начала зарождаться в период оккупации (1945—1952). Она достаточно быстро развивалась в послеоккупационные годы (1952-начало 1960-х). Когда ранее милитаристская и националистическая Япония начала перестройку своей политической и экономической инфраструктуры.

В послевоенные годы было основано большое количество журналов манги, таких как «Manga kurabu», «VAN», «Kodomo manga shimbun», «Kumanbati» и другие. И хотя политика цензуры, введённая США, запрещала создание произведений искусства, восхваляющих войну и японский милитаризм, она не распространялась на иные публикации, в том числе и на мангу.

Кроме того, Конституция Японии (статья 21) запрещала любые формы цензуры, а американцы предоставили японским художникам больше свободы, чем было ранее.

Как результат, в этот период начался рост творческой активности. Произошло становление манги как формы искусства, которое предназначалось как для детей, так и для взрослых. Именно тогда были созданы две серии манги, которые оказали значительное влияние на всю будущую историю манги.

Первая манга была создана Осаму Тэдзукой, который считается основателем современной японской манги, и называлась «Mighty Atom» (в США известна как Astro Boy), вторая манга — «Sazae-san» авторства Матико Хасэгавы.

Тэдзука и Хасэгава стали инноваторами в плане стилистики рисования. «Кинематографичная» техника Тэдзуки характеризовалась тем, что кадры манги во многом напоминали кадры фильма— изображение деталей быстрого действия граничит с медленным переходом, а далёкое расстояние быстро сменяется крупным планом. Для имитации движущихся изображений Тэдзука объединял расположение кадров под скорость просмотра. Сосредоточение на темах повседневной жизни и женского опыта, отражённое в работе Хасэгавы, впоследствии стало одним из атрибутов сёдзё-манги.

В настоящее время в мир манги втянуто практически все население Японии. В свою очередь манга существует и как часть прессы

# Стиль и характерные черты Манги как современного направления в искусстве

Манга по графическому и литературному стилю заметно отличается от западных комиксов, несмотря на то, что развивалась под их влиянием. Сценарий и расположение кадров строятся по-другому, в изобразительной части акцент делается на линиях рисунка, а не на его форме.

Рисунок практически всегда чёрно-белый, хотя отдельные иллюстрации могут быть цветными. Стиль рисунка может варьироваться от фотореалистичного до гротескного. Однако популярным является стиль, характерной особенностью которого считаются большие глаза.

Дизайн многих персонажей отличается простотой рисунка, что зачастую обусловлено графиком работы автора (мангаки). Например, если автору необходимо в течение недели предоставить для публикации 30 страниц манги, то ему приходится работать быстро. Количество страниц в одной главе может быть от 20 и до 70 по желанию самого мангаки.

Показателем характера персонажа может быть его группа крови, по которой, как считается в Японии, можно определить характер человека, его сильные и слабые стороны.

Также персонажа обычно характеризуют его глаза. Например, большие и округлённые глаза свидетельствуют о юном возрасте и простодушии персонажа, узкие глаза с маленькими радужными оболочками характеризуют отрицательных персонажей. Причём женские персонажи традиционно имеют бо́льшие глаза, чем мужские.

Основными персонажами манги могут быть также и антигерои, обычно имеющие тёмное прошлое и склонные ради достижения своей цели пренебрегать моралью и законами. Персонажи-антагонисты не всегда являются злодеями, они просто могут стоять на другой стороне конфликта.

В манге обычно используется система символов – во многих произведениях изображаются одни и те же сцены или элементы, имеющие особый смысл. Например, капля пота на затылке означает боязнь чего-либо или волнение. Причём подобные приёмы зачастую используются даже в произведениях, претендующих на реалистичность.

Читается манга справа налево, причиной чему японская письменность, в которой столбцы иероглифов пишутся именно так. Часто (но не всегда) при издании переводной манги за рубежом страницы зеркально переворачиваются, чтобы их можно было читать так, как привычно западному читателю – слева направо. Считается, что жители стран с письменностью слева направо естественным образом воспринимают композицию кадров в манге совсем не так, как это задумывал автор.

Некоторые мангаки, в частности, Акира Торияма, выступают против такой практики и просят иностранные издательства публиковать их мангу в оригинальном виде. Поэтому, а также благодаря многочисленным просьбам отаку, издатели всё чаще выпускают мангу в незеркалированном виде.

Например, американская компания Tokyopop, принципиально не зеркалирующая мангу, сделала это своим главным козырем. Случается, что манга выходит сразу в обоих форматах (в обычном и незеркалированном), как было с «Евангелионом» от Viz Media.

Некоторые мангаки не считают необходимым определять сюжетную линию раз и навсегда и публикуют несколько работ, в которых одни и те же герои состоят то в одних взаимоотношениях, то в других, то знают друг друга, то нет.

В Японии при создании манги компьютер применяется только в финальной доработке макета и вставке текста, а 98 процентов работы выполняется мангаками вручную, на бумаге. Никакие компьютерные программы в процессе создания манги не учавствуют, такой принципиальной подход позволил манге основательно закрепится в качестве направления в изобразительном искусстве.

При рисовании манги используются традиционные материалы: простые карандаши, тушь и специальные различные перья для неё, скринтоны, самоклеющиеся прозрачные пленки, которые вырезается по контуру тонируемого объекта и наклеиваются поверх изображения, специальная бумага для манги, лекала, линейки, корректирующая жидкость и многое другое.

Основные материалы для не цифровой (компьютерной) версии, на мой взгляд это:

1) карандаш – может быть простой или механический (четких критериев нет, кому как удобнее). Механические карандаши могут быть разной толщины – от 0.7 до 0.3, но чаще используются 0.5 и тоньше. Они же могут быть разной мягкости;

2) лайнеры, но изограф тоже, в теории, должен работать;

3) перья, кисти для туши и водонерастворимая тушь (зависят от персональных вкусов). В качестве универсального пера для начинающих обычно рекомендуют G-Pen, кисточку рекомендуют примерно второго размера;

4) бумага – для учебы и практики достаточно обычных копировальных листов или любой гладкой бумаги формата А4, но, если есть возможность, можно купить специальную бумагу для манги – она очень тонкая и хорошо держит чернила. Профессионалы работают на специальной «бумаге для рукописей» формата B4 – это немного меньше стандартного А4 листа (18 на 27 см);

5) линейки – простые, изогнутые, прорезные – любые, до тех пор, пока они помогают. Иногда есть смысл в чертежном столе или тому подобных приспособлениях. От руки линии в манге, как правило, не рисуют, если можно этого избежать;

6) белая коррекционная жидкость и кисточки для нее (замазывать ляпы).

Работа над мангой начинается с прописывание сценария. Он подчиняется множеству критериев и строится по определенным правилам. Это означает нарисовать героя в различных ракурсах, а также письменно составить описание его характера. Также на первом этапе художник должен прописать и визуально разработать всех действующих персонажей своей манги.

После написания сценария мангака приступает к созданию раскадровки, чернового наброска своей будущей манги. При ее создании он старается максимально интересно и понятно передать то, что написано словами, в форме рисунка. Как и сценарий, раскадровка имеет ряд четких законов, согласно которым ее необходимо рисовать. Например, существует несколько правил касательно формы и размера кадров, так как от этого зависит то, насколько верно воспримет читатель нарисованную историю.

Далее, согласно нарисованной раскадровке, мангака начинает рисовать чистовик. Для этого, как говорилось выше, он использует специальную бумагу для манги формата B4 либо A4, которая обладает высокой плотностью и достаточной гладкостью, что помогает не портить ее структуру при многочисленных стираниях ластиком и последующей обводке тушью. Мангаки стараются использовать для работы автоматический карандаш, так как это позволяет рисовать тонкие и аккуратные линии.

Следующий этап после рисования карандашом – это обводка нарисованного тушью с помощью пера.

Их существует несколько видов, и каждое из них предназначено для определенных целей, так как проводит линии разного рода. Иногда в арсенале художника появляются маркеры и, так называемые, ручки-кисточки, но только для заливки частей рисунка черным цветом и передачи бликов на волосах или одежде.

После того, как художник обведет свою работу, он исправляет все недочеты с помощью корректирующей жидкости.

Следующий шаг – это тонировка. В Японии существует огромное количество всевозможных скринтонов для передачи тона, фактуры, эффектов, материала, и даже с изображением различных задних планов.

После этого манга сканируется и с помощью различных компьютерных программ подбирается оптимальный шрифт.

Основной классификацией манги (в любом формате) является возраст и пол целевой аудитории. При этом на каждом томе имеются специальные пометки: «для шестилетних», «для среднего школьного возраста», «для чтения в пути». Существуют также отделы «манга на раз»: покупаешь за полцены, по прочтении возвращаешь за четверть суммы.

Поэтому издания для молодых людей и для девушек обычно легко отличаются по обложке и располагаются на разных полках книжного магазина.

Также в Японии распространены манга-кафе, в которых можно выпить чаю или кофе и почитать мангу. Оплата обычно почасовая: час стоит в среднем 400 иен. В некоторых кафе люди за отдельную плату могут остаться на ночь.

Манга-журналы публикуются почти каждым крупным издательством Японии. Первый журнал манги —Eshinbun Nipponchi — был создан в 1874 году. Большинство таких изданий, как «Shonen Sunday» или «Shonen Jump», выходит еженедельно, но есть и ежемесячные, например, «Zero Sum».

В просторечии такие журналы именуются «телефонными книгами», так как очень их напоминают и по формату, и по качеству печати. В них одновременно публикуется сразу несколько (около десятка) манга-сериалов, по одной главе (около 30 страниц) в каждом выпуске.

Японские комиксы выходящие в виде отдельных книг называются танкобонами. Танкобон, как правило, насчитывает около 200 страниц, имеет размер с обыкновенную книгу карманного формата, мягкую обложку, более качественную, нежели в журналах, бумагу, а также комплектуется суперобложкой.

Существует как манга, сразу вышедшая в виде танкобонов, так и никогда в виде томов не выходящая – недостаточно успешная. Кроме того, существует понятие айдзобан – специальное издание для коллекционеров. Так печатается только наиболее успешная манга, например, «Dragon Ball» или «Fruits Basket». Айдзобаны издаются ограниченным тиражом, на высококачественной бумаге и снабжаются дополнительными бонусами: футляром, другой обложкой, CD-драммой.

Были также организованы музеи, посвящённые манге: музей манги Осаму Тэдзуки, музей Гибли, киотский международный музей манги.

# 4. Популяризация японских комиксов в мире

Манга составляет примерно четверть всей публикуемой в Японии печатной продукции. Подавляющее большинство сначала выходит в толстых (от 200 до тысячи страниц) журналах, которых существует больше сотни, а популярные манга-сериалы позже переиздаются в виде отдельных томов, так называемых танкобонов.

Влияние манги на международный рынок существенно возросло за последние несколько десятилетий. Наиболее широко за пределами Японии манга представлена в США, Канаде, Германии, Италии, Франции, Испании и Польше, где существует несколько издательств, занимающихся мангой, и сформирована достаточно обширная читательская база.

Очень часто манга перед публикацией в других странах подвергается редактуре с целью адаптации к вкусам местной читательской аудитории. В этом случае возможны ситуации, когда отредактированная манга имеет значительные расхождения с японским оригиналом.

Америка была одной из первых стран, где начала выходить переведённая манга. В 1970-х и 1980-х годах она была практически недоступна для рядового читателя, в отличие от аниме. Однако на сегодняшний день достаточно крупные издательства, такие как Tokyopop, Viz Media, Del Rey, Dark Horse Comics выпускают мангу на английском.

Одним из первых поклонников манги в США стал художник и автор комиксов Фрэнк Миллер. В 1986 году предприниматель и переводчик Торен Смит основал издательство Studio Proteus, работавшее в сотрудничестве с Viz, Innovation Publishing, Eclipse Comics и Dark Horse Comics.

На Studio Proteus было переведено большое количество манги, включая Appleseed и «Моя богиня!». Успешные манга-серии были большей частью связаны с одноименными сериалами, например, известный «Призрак в доспехах», «Сейлор Мун», которая к 1995-1998 гг. была опубликована более, чем в двадцати трёх странах мира, включая Китай, Бразилию, Австралию, США и большую часть европейских стран.

В 1996 году было основано издательство Tokyopop, крупнейший на сегодняшний день издатель «америманги».

Структура рынка и предпочтения публики в США довольно сильно напоминают японские, хотя объёмы, конечно, всё равно несопоставимы. Появились свои манга-журналы: Shojo Beat с тиражом 38 тыс. экземпляров, Shonen Jump USA. Статьи, посвященные данной индустрии, появляются в крупных печатных изданиях: New York Times, Time, The Wall Street Journal, Wired. Американские манга-издательства известны своим пуританством: издаваемые произведения регулярно подвергаются цензуре.

В Европу манга пришла через Францию и Италию, где в 1970-х годах начали показывать аниме.

Во Франции рынок манги весьма развит и известен своей разносторонностью. В этой стране популярны, в том числе, работы в жанрах, не нашедших отклика у читателей других стран за пределами Японии, как, например, драматические произведения для взрослых, экспериментальные и авангардные работы.

Не особенно известные на Западе авторы, как, например, Дзиро Танигути, во Франции обрели большой вес. Это отчасти объясняется тем, что во Франции сильны позиции своей культуры комиксов.

В Германии в 2001 году впервые за пределами Японии манга начала издаваться в формате «телефонных книг» на японский манер. До этого на Западе манга публиковалась в формате западных комиксов – ежемесячными выпусками по одной главе, переиздаваясь потом в виде отдельных томов.

Первым таким журналом стал Banzai, рассчитанный на юношескую аудиторию и просуществовавший до 2006 г. В начале 2003 года начал выходить сёдзё-журнал Daisuki. Новый для западного читателя периодический формат стал успешным, и сейчас почти все зарубежные манга-издатели отказываются от отдельных выпусков, переходя на «телефонные книги».

Значительное распространение манга получила также и в странах Азии – Индонезии, Таиланде, Малайзии. Особым успехом здесь пользовались манги для детей, тогда как манга, рассчитанная на взрослую аудиторию, подвергалась различным цензурным ограничениям. Так или иначе, манга и её производные, помимо оригинальных произведений, существуют в других частях света.

В частности на Тайване, в Южной Корее, в Китае, особенно в Гонконге, и называются соответственно манхва и маньхуа. Названия сходны потому, что во всех трёх языках это слово записывается одними и теми же иероглифами. Во Франции, «la nouvelle manga» (фр. новая манга) — форма комиксов, созданная под влиянием японской манги.

Комиксы в стиле манга, нарисованные в США, называют «америманга» или OEL, от английского original English-language manga – «манга англоязычного происхождения».

Из всех развитых европейских стран меньше всего манга представлена в России. Предположительно, это связано с низкой популярностью в России комиксов, так как их принято считать детской литературой, а манга рассчитана на более взрослую аудиторию.

По мнению директора компании «Эгмонт-Россия» Льва Елина, в Японии любят комиксы, связанные с сексом и насилием, а «в России за эту нишу вряд ли кто возьмется».

Как полагает рецензент журнала Деньги, перспективы «просто блестящие», «тем более что японские лицензии обходятся даже дешевле американских — $10-20 за страницу». Сергей Харламов из издательства «Сакура-пресс» считает эту нишу перспективной, но трудной в продвижении на рынок, так как «в России комиксы считаются детской литературой».

Что касается лицензий на переводы, то инициатива обычно исходит от русских издателей. На данный момент существуют несколько легальных издательств: «Сакура-пресс» (опубликовавшее «Ранма ½»), «Фабрика комиксов», «Палма Пресс» и другие.

В настоящий момент лицензиями на наиболее коммерчески успешные манга-серии владеет компания Comix-ART, созданная в 2008 году. В том же году Comix-ART, партнер издательского дома «Эксмо», приобрела права на «Тетрадь смерти», «Наруто» и «Блич», а также на некоторые другие работы, включая Gravitation и Princess Ai.

Русские издатели, как правило, публикуют не только мангу, но и манхву, причем не делают между ними разделения, именуя мангой и то, и другое. В частности, Comix-ART из коммерческих соображений называет мангой америмангу «Бизенгаст» и «Ван-Вон Хантер», а на официальном сайте издательства «Истари комикс» в разделе «Манга» находится, к примеру, маньхуа «КЭТ» тайваньского автора Фуна Йиньпана.

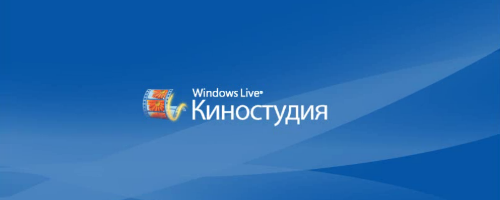
Так же, как и во всем мире, манга в России распространяется в виде любительских переводов – сканлейта.

Появились проекты, аналогичные журналам манги в Японии – альманах русской манги MNG от издательства «Фабрика комиксов», которое собирается печатать мангу, нарисованную в России. В июле 2008 года вышел первый крупный сборник любительской русской манги Manga Cafe.

# 5. Создание слайдшоу по сюжету японской манги

Предварительно изучив историю японской манги, мы подошли к этапу создания видеофильма по сюжетам одной из самых популярных Манг. В первую очередь мы познакомились с несколькими фильмами по сюжетам Манги и пришли к выводу, что в большинстве случаев данные видеофильмы являются слайдшоу (видео слайдами и.д.), в основе которых лежит статическое изображение с применением видео переходов между слайдами. Смена видео слайдов сопровождается титрами и надписями, а также весь фильм сопровождается музыкальным сопровождением.

Сделанные нами выводы помогли нам определиться с выбором программного обеспечения.



Создавать видео слайдов на компьютере можно с помощью программы Киностудия Windows Live. Она входит в состав Основных компонентов Windows Live, бесплатного пакета для загрузки, который также содержит средства для обработки фотографий, обмена мгновенными сообщениями, работы с электронной почтой и социальными сетями и для выполнения других задач.

Возможности Киностудии Windows Live:

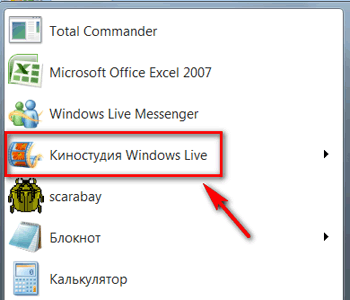
1. создание слайд-шоу,
2. запись видео с веб-камеры,
3. монтаж и редактирование видео,
4. редактирование звука.

Благодаря Киностудии Windows Live можно создавать фильмы на основе фотографий и видеозаписей, независимо от того, сохранены ли они на компьютере или все еще находятся в камере.

Для создания киношедевров используются специальные эффекты и темы Киностудии. Редактирование фильмов выполняется так же легко, как и перетаскивание сцен, фотографий и переходов в требуемое место. Кроме того, можно использовать функцию «Автофильм», чтобы Киностудия создала фильм самостоятельно.

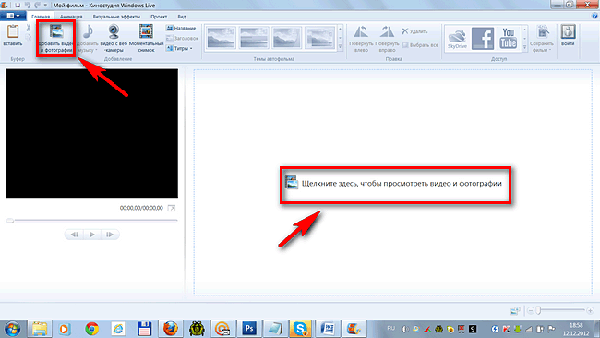
Легкий интерфейс программы позволяет использовать ее возможности не только профессионалу, но и новичку.

Чтобы активировать программу, необходимо зайти в Меню Пуск, щелкнуть на Киностудии Windows Live.

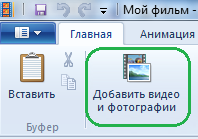
[](http://pro250.ru/wp-content/uploads/2012/12/kino2.gif)

На экране монитора появится окно программы. Слева, в темном квадрате, будут отображаться кадры из загруженных рисунков, фотографий или видео. Справа – рабочая часть, здесь идет редактирование клипов.

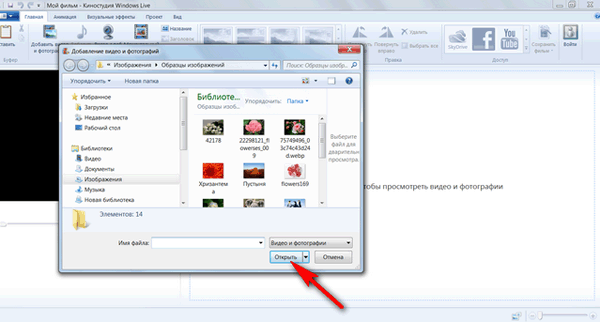
Добавить изображение или видео можно из верхнего меню или из правой рабочей части окна программы, щелкнув по соответствующим вкладкам. После этого откроется диалоговое окно, через которое выбираются файлы для загрузки.

[](http://pro250.ru/wp-content/uploads/2012/12/kino3.gif)

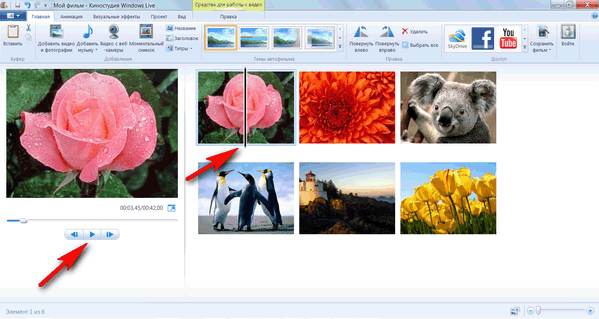
Можно загружать файлы по одному или, удерживая кнопку Ctrl на компьютере выбрать все нужные файлы



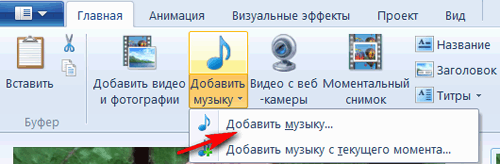
Затем указав расположение фотографии, нажимаем на кнопку «Открыть».



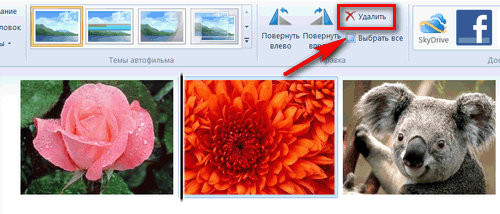
Справа появится курсор, который можно двигать, выбирая клип для редактирования.



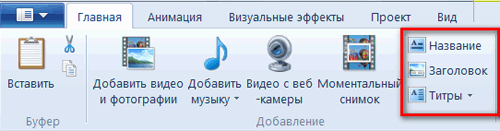
В меню программы в Киностудии Windows Live есть вкладка Добавить музыку, с помощью которой одним щелчком по этой вкладке и выбирают соответствующую команду.

[](http://pro250.ru/wp-content/uploads/2012/12/kino6.gif)

Если какой-либо элемент ошибочно добавлен на правую панель окна программы, его необходимо выделить и нажать на кнопку удалить.

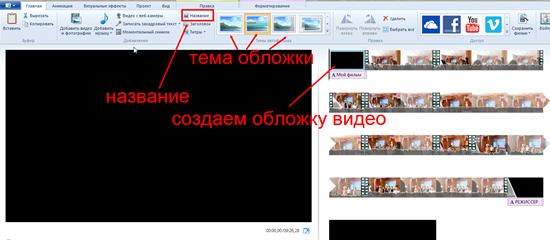


Затем приступают к монтажу будущих видео слайдов, чтобы они выглядели как завершенный фильм. В меню необходимо найти вкладки Название, Заголовок, Титры.

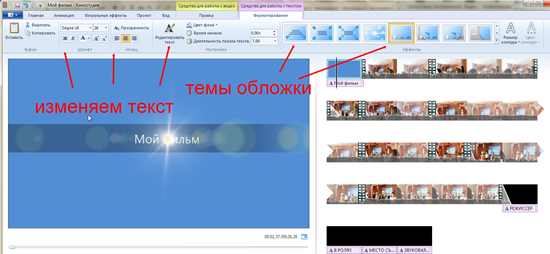


* Название – добавление нового названия перед выбранным элементом.
* Заголовок – добавление текста, который будет отражаться на выбранных элементах.
* Титры – текст, который будет плавно двигаться снизу вверх.

Можно также добавить обложку (заставку) видео – ставим ползунок перед видеороликом на видеодорожке, нажимаем в главном меню на кнопку “Название видео”, выбираем тему обложку. Сразу после этого мы попадаем во вкладку редактирования текста.



Редактируем заставку средствами для работы с текстом:

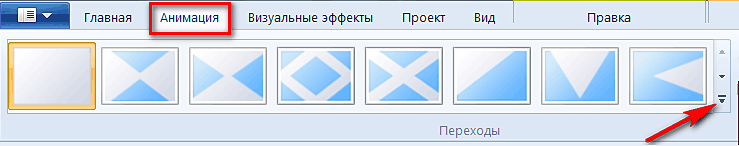


Нажатие на вкладку, помогает попасть в раздел ее редактирования. Здесь можно задать цвет фона, выбрать шрифт и размер для текста, длительность показа текста на экране и добавить эффекты.

kino9

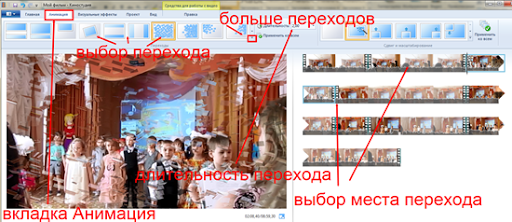
При создании видео слайдов нужно добавить Переходы, т.е. способ перетекания одного кадра в другой. Это позволяет сделать ролик интересным и запоминающимся.

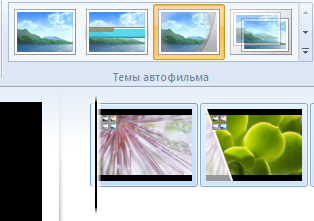
Для этого необходимо выбрать в меню раздел Анимация. Далее в рабочей области программы необходимо щелкнуть на клипе, а потом – на одном из видов переходов, чтобы изменить переход между клипами.

[](http://pro250.ru/wp-content/uploads/2012/12/kino10.gif)

К переходам можно добавить эффекты, переходя из одного раздела меню в другой.

Перемещая ползунок на видео дорожке в нужное место и выбирая переход из предложенных, можно изменить длительность показа слайда на экране:





выбираем переходы

(Рисунок 3)

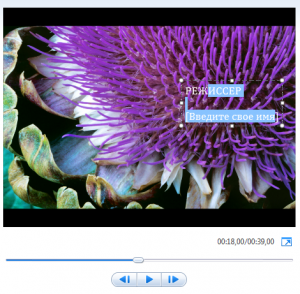
Изменить последовательность видео можно при помощи простого перетягивания с помощью мышки на видеодорожке:



Во вкладке Визуальные эффекты можно сделать видео черно-белым, применить сепию и др.

Программа удобна тем, что на протяжении работы, время от времени можно просматривать фильм в окне предварительного просмотра.

После выбора необходимых переходов, можно добавить поля с надписями – для этого необходимо выбрать фотографии с надписями «Режиссер», «В ролях» и т.д. и по очереди кликнуть на экране два раза, вписывая свой текст.

[](http://www.lamer-stop.ru/wp-content/uploads/2011/06/kinostudia-nadpis-regisser.png)

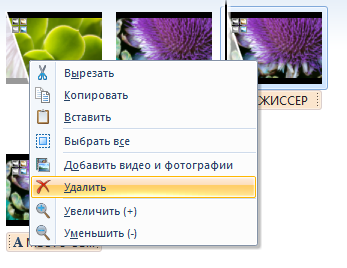
Вписываем свой текст

(Рисунок 5)

Записать закадровый текст (комментарии) – соответствующая кнопка на главном меню.

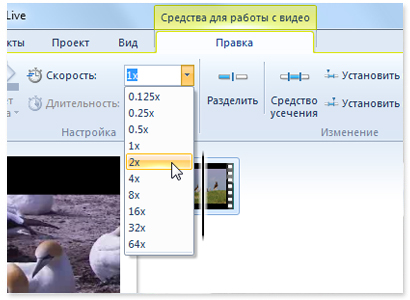
Можно так же удалить лишние фотографии или фотографии, созданные автоматически во время выбора темы автофильма.

Для этого необходимо выделить фотографию, кликнуть правой кнопкой мыши и выбрать в контекстном меню «Удалить».

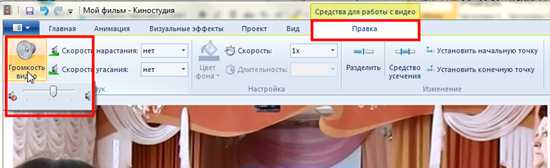


удалить лишние фотографии

(Рисунок 6)



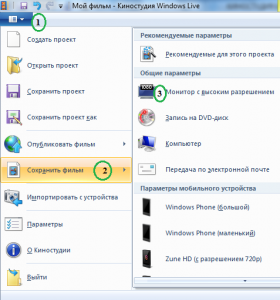
Изменяем громкость видео – вкладка “Правка” –> Громкость видео:



Во вкладке “Правка” можно изменить скорость видео, обрезать видео, сделать нарастание или угасание звука.

Завершив редактирование клипов и создание фильма, необходимо щелкнуть на кнопке «Сохранить фильм» на панели задач программы. В выпадающем окне необходимо выбрать параметр Компьютер. Программа сохранит фильм в виде одного файла в библиотеке Видео.

После выбора параметра необходимо ввести имя смонтированного фильма и нажать на кнопку Сохранить. Windows создаст фильм, выбрав подходящий размер файла и качество, соответствующее выбору пользователя. Также можно сохранить проект для последующего редактирования. Когда пользователь решает закрыть программу, выйдет окно с предложением сохранить проект по его выбору.

[](http://www.lamer-stop.ru/wp-content/uploads/2011/06/kinostudia-soxranit-film.png)

сохраняем фильм

(Рисунок 7)

Для публикации фильма может понадобиться длительное время, которое нужно на организацию всех клипов, создание переходов, звуковых треков и объединение всего в одном файле.

Изучив технические возможности Киностудии, мы определили для себя план выполнения фильма:

1. Получить набор отсканированных изображений выбранной нами Манги.
2. Редактирование отсканированных изображений.
3. Подбор музыкального сопровождения.
4. Монтаж и сохранение фильма.
5. Внесение изменений в проект с целью его редактирования.
6. Демонстрация фильма для заинтересованных зрителей.
7. Получение откликов после демонстрации фильма.

# 6. Заключение

В ходе написания данной работы мы смогли убедиться в том, что манга является нечто большим, чем вид искусства. Также мы нашли ответы на поставленные нами вопросы и решили все поставленные задачи по достижению наших целей. Нами создан видео фильм по сюжету Манги.

В России мангу выпускает 1-2 журнала, они то и дело становятся банкротами, но потом появляются новые, ведь всегда есть авторы (художники) которые готовы рисовать на энтузиазме. В Японии, к примеру, более сотни издательств занимаются только мангой, а журналов, в которых ее печатают – несколько тысяч. Причем мангу печатают даже в журналах посвященных моде, кулинарии и науке. Короче говоря, в Японии работа для мангаки есть, в России с работой для мангаки гораздо хуже.

Таким образом, Манга, так же как и аниме явление достаточно новое для территории РФ.

Можно смело сказать, что сейчас 99% доступной манги на русском приходится на любительские переводы фанатов, которые тратят свои силы для перевода манги и ее распространения в интернете. За это в большинстве случаев они не просят денег, то есть переводы распространяются бесплатно и любой желающий может их скачать и прочитать.

Что касается коммерческого рынка, то тут все не очень радужно. Компаний, специализирующихся именно на переводах и издательстве манги, можно перечислить по пальцам одной руки. Это действительно прискорбная ситуация, но мы все вместе можем переломить эту ситуацию. Сделать каждый из нас должен крайне простую и приятную вещь – пойти в книжный магазин и купить томик манги. Лучший способ поддержать издателя это ваш рубль.

Нет ли клинча в том, что любительские переводы распространяются бесплатно, не вредит ли это интересам издателей? Для ответа на этот вопрос нужно четко понять одну вещь – рынок манги (как и аниме) в России не сформирован. И как бы парадоксально это не было, но официальные издатели не смогут его сформировать самостоятельно, по банальной причине нехватки ресурсов.

Сейчас официальные издательства работают на довольно узкую группу людей – тех, кто любит мангу, а эта группа сформировалась во многом благодаря тем самым любительским переводам манги о которых речь шла вначале это статьи. В интересах издательств, чтобы эта группа людей становилась больше, и именно любительские переводы манги популяризируют это явления японской культуры.

В Японии человек который покупает аниме Макото Синкая понимает что тем самым он поддерживает режиссера, а значит таким образом вкладывается в новое аниме от этого режиссера.

И даже если есть возможность это аниме скачать, он его все равно купит, чтобы поддержать любимого режиссера и его произведение.

К сожалению, советский образ мыслей среднестатистического россиянина этой логики рыночной экономики не понимает. Уж очень много времени содержание полок в магазинах диктовал не спрос, а указ партии, а это не способствует формированию представления о нормальных рыночных отношениях спроса и предложения.

Так что смысла бороться с любительскими переводами нет абсолютного никакого, и, как нам кажется, издатели манги в России это понимают. Грубо говоря, больше шансов, что человек прочитав любительский перевод манги «Волчица и пряности» пойдет в магазин и купит ее в печатном виде, чем, в случае если не будет любительского перевода манги. Да, человек не прочитает мангу бесплатно, но и покупать ее он скорей всего не будет.

Подводя итог, нам хотелось бы надеяться, что манга и аниме скоро прочно войдут в нашу действительность и манга появится на полках российских книжных магазинах во всем японском многообразии.

Произойдет ли это или нет во многом зависит от тех энтузиастов, которые сейчас заняты в аниме-манга бизнесе, и тех людей, которые делают любительские переводы манги и аниме.

# 7. Список использованной литературы

1. [Электронный ресурс]: <http://otvet.mail.ru/question/44378637>.
2. [Электронный ресурс]:  [http://readmanga.me/pandora\_hearts](%20http://%20http://readmanga.me/pandora_hearts)
3. [Электронный ресурс]: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%B0>
4. [Электронный ресурс]: <http://www.youtube.com/watch?v=UtLdC0T2CxI>
5. [Электронный ресурс]: <http://zerkalo-anime.org/manga/portret.html>
6. [Электронный ресурс]: <http://vk.com/club7988786>
7. [Электронный ресурс]: <http://www.tury.ru/sight/id/9316>
8. [Электронный ресурс]: [http://dear-](http://dear-pandora.tumblr.com/post/82380807359/memories-warm-you-up-from-the-inside-but-they)

[pandora.tumblr.com/post/82380807359/memories-warm-you-up-from-the-inside-but-they](http://dear-pandora.tumblr.com/post/82380807359/memories-warm-you-up-from-the-inside-but-they)

1. [Электронный ресурс]: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D0%B8%D1%91-%D1%8D>
2. [Электронный ресурс]: <http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows7/products/features/movie-maker>

# Приложения

****

****