

Исследовательская работа

«Мультфильм своими руками. Сказки народов севера»

Авторы: Толстошеин Артём Александрович
Ученик 3 «б» класса
пгт. Октябрьское

Руководитель: Барихина Валерия Эдуардовна
научный сотрудник
МБУК «Музейно – выставочный центр»
пгт Октябрьское

2018

Оглавление

Введение

Глава 1 Сказки как один из видов творчества народов ханты и манси

- 1.1. Сказки в жизни коренных народов севера
- 1.2. Проблемы сохранения фольклора коренных народов – ханты и манси

Глава 2 Этапы выполнения исследовательской работы

- 2.1. Этап I. Теоретическая часть.
 - 2.1.1. Что такое анимация. Краткий обзор истории анимации;
 - 2.1.2 Выбор сказки, проработка сюжета.
- 2.2. Этап II. Практическая часть. Изучение программы по созданию анимации. Создание мультфильма «Как у бурундука спина полосатой стала»;
- 2.3. Проведение анкетирования. Выводы.

Заключение

Список использованной литературы

Приложения

Введение:

Моя мама работает в музее. Она изучает много разных интересных вещей. Например, разные древние предметы, здания, картины и конечно, историю нашего района (коренные народы, виды деятельности, которыми они занимались, природу среди которой они жили). Мама очень много рассказывает мне об этом. Особенно о разных легендах, мифах и сказках народов севера – ханты и манси. Эти сказки очень интересные и непохожие на привычные нам.

Всем нам давно известно, что сказки с древних времён обучали и передавали полезные знания и информацию. Ещё с пелёнок мамы и папы рассказывали своим детям в игровой форме, как устроен этот мир, какие законы жизни в нём действуют, что такое «хорошо» и что такое «плохо». Также было и у северных народов – ханты и манси. Сказки этих народов обладают своими особенностями, своими яркими персонажами и сюжетами и являются ценным наследием для всех кто интересуется историей в общем и историей северных народов, в частности.

Но я заметил, что в школе ребятам не очень это интересно и я не могу с ними обсудить то, что я узнал или прочитал. Поэтому я задумался, как можно заинтересовать моих друзей этой темой.

Проблемой данного научного исследования является – отсутствие интереса к народному творчеству и жизни коренных малочисленных народов севера, которые живут на территории Октябрьского района.

Цель: Самостоятельно создать мультфильм по мотивам сказки народов ханты.

Задачи работы:

- ознакомиться со сказками и историей происхождения сказок народов севера;
- провести анкетирование, сделать выводы;
- изучить программы по созданию мультфильмов онлайн;
- создать собственный мультфильм по мотивам сказки «Как у бурундука спина полосатой стала».

Гипотеза: Предполагается, что создание мультфильма может заинтересовать школьников начать читать сказки, мифы и легенды коренных народов севера.

Методы исследования: теоретические: изучение и анализ литературы, компьютерных программ, метод дедукции.

Экспериментально-теоретические: моделирование (имитационный метод), анкетирование.

Глава 1 Сказки как один из видов творчества народов Ханты и Манси

1.1. Сказки в жизни коренных народов севера

*Сказки эти, малыш, не я придумала...
Сочиняли сказки люди, народ ещё в те времена, когда и книжечек не было.
Но без сказок нельзя. Скучно без них жить. Когда я была такой же маленькой, как
ты, я очень любила слушать сказки.
Послушай, и ты.
Т. Чучелина*

Устное народное творчество ханты и манси непохоже на других, красочно, богато народной фантазией, реальностью и искренностью. В сказках показана борьба между злом и добром, бедными и богатыми, даётся представление о сотворении мира, а также вера в духов, владевших Верхним, Средним и Нижним мирами. Сказки передаются устно из поколения в поколение [1].

Мифология лежит в основании всей духовной жизни северных народов. Она оказала влияние на формирование сказок, быличек и прочих жанров народного творчества.

Сказки сказывались по поводу и по случаю. Все родственники собирались в одном доме, в свободное от охоты и рыбалки время, рассказывали друг другу, детям, сказки, былины, легенды [1]. Рассказывание сказок у хантов происходило обычно вечером и нередко затягивалось до утра. Обычай запрещал рассказывать сказки днем, от этого могли выпасть волосы, потеряться память. Но все-таки сказки рассказывали и днём, например, их рассказывали, чтобы "укоротить" путь во время длинных переездов на лодке. Детям рассказывали сокращенные варианты больших произведений либо специальные детские сказки. Женщины и дети занимали места, оставшиеся от стариков. Разводился костёр в очаге, поджигалась чага (березовый гриб, нарост) в чашечке или баночке, которую ставили в передний угол на полку. На столе обязательно оставляли нож. Все это проделывалось в полном молчании. Возможно, для того, чтобы подготовить присутствующих, сосредоточить их внимание. Рассказчик садился на самое почетное место - в переднем углу и начинал свой рассказ. Женщины во время рассказа покрывали голову платком. Страшные сказки не рассказывались при маленьких детях. Среди хантов были известные сказочники, однако сказки знали и умели рассказывать многие. Было принято, что на промысле охотник, съевший голову глухаря, сваренного в общем котле, обязан был рассказать сказку [2].

Религия и фольклор ханты были тесно переплетены. Их мифология включала начальные донаучные представления о мире и человеке, историю общества, разные формы искусства, философию и религию. Нередко героями легенд были лес и вода, земля и небо, вода и огонь. Важное место в быту, традиционной культуре ханты и манси занимают растения, в том числе и деревья. Некоторые из них являются священными – береза [1]. Сказки рисуют яркие картины жизни и быта охотников, рыбаков и оленеводов, знакомят с их представлениями и обычаями. Здесь много волшебства, духов, разных мистических событий. Большое место в фольклоре народов Севера занимают сказки о животных. Они по-своему объясняют повадки и внешний вид животных [5].

Ценность сказок состоит в том, что они являются одним из немногих источников, сохранявших события прошлого бесписьменного народа. Сказки посвящены различной тематике, познавательны и поучительны по содержанию. Окружающий мир предстаёт в мансийских сказках реальным, без элементов фантастики. Ханты и Манси считали, что не следует водить детей в заблуждение, так как они должны познавать жизнь такой, какова она есть, со всеми её сложностями и трудностями.

Детские сказки по форме очень простые, но тем не менее такие сказки учат видеть окружающий мир, познавать окружающую действительность, активизируют внимание, наблюдательность, расширяют кругозор [3].

Вот так было у северных народов, всё так или иначе отражалось в устном народном творчестве народа не имевшем прежде письменности, но сумевшего создать свой мир поэзии. Развивали они свой разум, свою мудрость в лесах дремучей тайги, в высотах необъятных гор, один на один в борьбе с суровой природой [4].

1.2. Проблемы сохранения фольклора коренных народов – ханты и манси

Формирование любой культуры идёт веками, а исчезнуть она может в короткий срок. Изучение фольклора ханты и манси сегодня очень актуально. Эти маленькие по численности народы испытывают на себе влияние других народов, населяющих территорию ХМАО - Югры. Происходит утрата его самостоятельности и изменение его культуры. Вследствие отказа от традиционного уклада жизни в настоящее время треть обских угров не говорит совсем или едва говорит на своём языке и не помнят ни своих традиций, ни своей культуры. Поэтому сохранение и пропаганда культуры малых народов - это важная составная часть сохранения культуры в целом.

Известно, что на данный момент многие культурные учреждения занимаются сбором и изучением фольклора коренных народов Севера. В музеях и библиотеках хранятся воспоминания, книги, но, к сожалению, эти знания и все ценные материалы редко видят свет и ещё реже вызывают у кого-то интерес.

Сейчас, в XXI веке большее количество людей интересуется разными популярными вещами, которые предоставляет нам интернет. Я и все дети не являемся исключением. Комиксы, зарубежные фильмы, короткие видеоролики – вот что кажется интересным и на что обращают внимание. Это неплохо, но ведёт к некоторым последствиям. Ведь сейчас спрашивая у любого школьника что он знает о своём крае (это уже не говоря о том, что он знает о коренном населении территории), он чаще всего отвечает «Не знаю». И нисколько не волнуется о том, что знания эти являются началом его любви к малой родине, своей семье и истории, и конечно необходимы для расширения кругозора.

Способы передачи фольклора, которые существовали раньше, в современных условиях уже не подходят. Поэтому новые методы знакомства с культурой народов ханты и манси очень важны. Учитывая, большой интерес современных школьников к компьютеру, разным компьютерным технологиям и программам. Я решил использовать одну из таких программ для привлечения внимания к сказкам народов ханты и манси. Интерес к созданию мультфильма, проработка сюжета, продумывание декораций – всё это увлекательный процесс, который меня очень заинтересовал.

Многие из моих друзей и одноклассников очень любят играть в компьютер и уделяют этому большое количество времени. Поэтому, мне кажется, что им будет очень интересно самим создать свой собственный мультфильм, который потом можно будет показать друзьям. Например, после того как я сделал свой первый мультфильм, мне захотелось сделать ещё один, что я и сделаю в своё свободное время, но уже по другой сказке или по собственному сюжету.

Глава 2 Этапы выполнения исследовательской работы

2.1. Этап I. Теоретическая часть.

2.1.1. Что такое анимация. Краткий обзор истории анимации

Анимация (animation) - от латинского "anima" - душа, анимация означает одушевление или оживление. Первые попытки создания движимых объектов были найдены на стенах

пещер, относящихся к палеолитической эпохе, они представляли собой рисунки животных, которые имели множество ног, наложенных друг на друга.

Настоящая история мультипликации начинается 20 июля 1877 году во Франции, когда инженер-самоучка Эмиль Рейно создал и представил публике первый праксиноскоп. 28 октября 1892 года Эмиль Рейно демонстрирует в парижском Музее Гревен первую графическую ленту с помощью аппаратов «оптический театр» ещё до изобретения кинематографа. Первые мультфильмы представляли собой рисованные и раскрашенные от руки пантомимы продолжительностью вплоть до пятнадцати минут. Уже тогда могло применяться звуковое сопровождение, совпадающее с изображением [11].

Бурное развитие анимации началось в начале 20 века. Сразу несколько человек примерно в одно время и независимо друг от друга начали работу над созданием анимационных фильмов. Среди них выделить: Стюарт Блэктона, который анимировал дым в сцене в 1900 году, Винзор МакКей создал первый анимационный мультфильм в 1906 году. Но особый вклад внёс один из самых известных и любимых всеми детьми мира – Уолт Дисней. Именно он был первым, кто использовал звук в анимации. Дисней также был одним из пионеров в использовании цвета в анимации. Одним из наиболее существенных нововведений студии Диснея было изобретение многоплоскостной камеры, позволявшей получать эффекты вытянутых форм фигур, глубины и нечеткости. Его студией создано множество анимаций, персонажи которых известны по сей день (Микки Маус, Плуто, Гуфи). Коммерческий успех первых аниматоров широкого показа создал почву для появления новых анимационных студий [11].

В остальном, независимо от бюджета и количества занятых в работе людей, до конца XX века процесс рисованной анимации остается практически неизменным. Анимация в этом времени знала многие техники – кукольную, пластилиновую, песочную, силуэтную, ротоскопическую (когда снятое на камеру киноизображение с реальными актерами тщательно отрисовывалось художником кадр за кадром, превращаясь в мультфильм). В разных странах сложились свои характерные стили – например в советские времена господствовал госзаказ на экранизации народных сказок с натуралистичным изображением персонажей, очень часто в пластилиновой форме. В Японии же после внедрения ТВ появился стиль «аниме»: чтобы оперативно заполнить телеканалы мультсериалами, для экономии времени тамошние мультипликаторы анимировали лишь часть изображения (отсюда пошло и засилье характерных статичных кадров, на которых у персонажа двигается только рот) [10].

Эра компьютеров очень изменила облик анимации. В чём же рисуются мультфильмы сегодня? Студии используют различные специализированные программы.

По словам многих высококвалифицированных аниматоров, когда-то один только подбор краски отнимал очень много времени, а сегодня к услугам рисовальщика 16 миллионов цветов, только протяни руку. Также стоит отметить тот факт, что прежде создание мультфильмов было делом опытных специалистов, которые очень долго и упорно, учились и умели счастье попасть хоть в одну из перспективных анимационных студий, сегодня же возможность высказаться в этой форме имеет любой человек, у кого есть компьютер и интернет [10].

2.1.2 Выбор сказки, проработка сюжета

На данный момент существует множество различных сборников сказок, как выпуска прошлых десятилетий, так и современных книг. Автором и руководителем проекта были просмотрены книги под редакторством Винокурова В.В. «Сказки народов севера», Е.Н. Самойлова «Сказки народов севера», И.Н. Шесталова «Сказки манси», И.Н. Шесталова «Хантыйские сказки», Е.В. Ковган «Сказки народов Ханты».

Основными темами сказок являются:

- Сказки о животных;

- Сказки о подвигах, героях;
- Бытовые сказки;
- Сказки о любви;

Очень часто образы животных используются для того, чтобы показать многие слабости человека, отрицательные качества людей. В сказках о животных речь в основном идёт о таких животных как: зайцы, медведи и различные птицы. Часто можно встретить сюжет, основанный на противопоставлении сильному слабым. Особое отношение на протяжении всего изучения сказок прослеживается к медведю. Ведь это животное считается священным в культуре Хантов и Манси. Нет сомнений в том, что в мансийских сказках сохраняется уважительное отношение к этому персонажу. Нередко он выступает в качестве владыки среди животных.

Ещё одной темой является героическая тема – о персонажах сильных, храбрых, отличающихся острым умом и справедливостью. Чаще всего эти герои противостоят злым духам и плохим людям и выходят из этих сражений победителями. В народных сказках хантов и манси наблюдается обязательный сюжет справедливого возмездия врагам. Врагами могут быть многоголовые чудовища – драконы (менквы, людоеды-великаны, таррены и их потомство), которых уничтожают точно так же, как в русских былинах Добрыня Никитич расправляется с коварным змеем. По законам сказки её герои всегда защищают правду и справедливость. Сказки северных народов сурово наказывают носителей таких пороков, как предательство, обман и коварство. Также в таких сказках присутствует любовная линия, магические вещи и различные духи. Эти произведения учат быть смелыми, храбрыми и дают первоначальное представление о том, что такое «хорошо» и что такое «плохо».

Ещё одной темой являются бытовые сказки о мудрых женщинах и девушка. В них выражается восхищение духовным богатством народа, мудростью женщины, её высокими моральными качествами. На первое место выдвигаются ум и нравственные качества, а не материальные предметы.



Рис. 1 Книга «Сказки народов Ханты» под ред. Е.В. Ковган, Н.Б.Кошкарёв, В.Н. Соловар

Из всех прочитанных мной сказок мне наиболее понравились следующие: («Как у бурундука спина полосатой стала», «Золотой топор», «Три мудрых слова», «Хочу не хочу»), из книги «Сказки народов Ханты» (рис. 1). Затем из них я выбрал самую интересную и подходящую сказку «Как у бурундука спина полосатой стала». Она сразу же запомнилась мне и понравилась как сюжетом, там и героями. В этой сказке повествуется хантыйская легенда, о том, почему у бурундучка появились полосы на спине.

После выбора нужного сюжета мы вместе с куратором разбили сказку на отдельные смысловые части, для того чтобы определить сцены из которых будет состоять мультфильм.

Сказка была поделена на 4 части.

1. Завязка (2 сцены);
2. Основная часть (3 сцены);
3. Кульминация (1 сцена);
4. Концовка (1 сцена).

После подготовки теоретической части, я перешёл к выбору программы для составления мультфильма и конечно к созданию своей анимации.

2.2. Этап II. Практическая часть. Изучение программы по созданию анимации

1. Поиск программы

Поиск программы для создания анимации занял у меня долгое время, так как интернет предлагает большое количество всяческих программ и приложений, которые обладают похожими функциями. Но главная проблема заключается в том, что многие из этих программ являются сложными для тех, кто занимается созданием анимации впервые. Многие из программ также являются платными или платными являются часть функций.

По своим функциям все программы делятся на:

- Программы – редакторы с прорисовкой персонажей и сюжетов. Например, «Мультатор», «OpenCanvas», «МОДО» и другие;
- Программы для создания анимационных роликов отдельными кадрами. То есть создание декораций и персонажей не на компьютере, а своими руками (пластилиновая анимация, перекалывание предметов, объемная анимация, рисуночная), каждая сцена воссоздаётся отдельно, затем фотографируется и подгружается на компьютер, из этих кадров и создаётся мультфильм в редакторе. Примеры программ: «МультиПульти», «Styckz»;
- Программы – многопрофильные, в которые можно загружать и свои файлы и, что самое главное, использовать файлы, которые находятся встроенной библиотеке приложений. Чаще всего это различные анимированные декорации и персонажи. К ним относят программы: «Animatron», «Animaker» и другие.



Рис. 2 Логотип программы – редактора для создания анимации «Animatron»

Некоторое затруднение вызывают платные функции в этих приложениях и программах. Например, добавление звука, запись голоса, использование множества картинок, сохранение готового ролика в нужном формате. Ещё одной проблемой в большом выборе программ был высокий уровень подготовки и опыт работы с подобными программами. Моделирование персонажей, создание декораций — это сложный процесс, которому обучают на специальных курсах и в домашней обстановке сделать подобное очень сложно.

Попробовав поработать в разных программах, в итоге мы с куратором решили выбрать программу - Animatron - редактор для создания анимационных роликов. Это программа наиболее проста в использовании, имеет обширную библиотеку встроенных элементов и функций, а также возможность добавлять собственные файлы (рис.2).

2. Создание мультфильма

При создании мультфильма автор придерживался следующего алгоритма:

- Подбор подходящих по содержанию декораций;
- Создание сцены с названием и окончанием мультфильма;
- Подбор главных героев для каждого нового поворота сюжета;
- Добавление второстепенных фоновых элементов, чтобы оживить кадр;
- Добавление текста, музыки или озвучки по мере необходимости;
- Просмотр и корректировка нужных моментов.

Используя раскадровки, то есть примерные сцены, выбранной сказки, я приступил к созданию мультфильма в программе. Раскадровка помогает понять еще до начала создания анимации, как примерно будет выглядеть мультфильм. В начале для каждой сцены был выбран подходящий фон и необходимые фоновые элементы: деревья, растения, солнце, звезды и много другое. Также такие элементы помогают оживить пейзажи, сделать их интереснее и ярче.

Обязательным условием для каждого мультфильма является создание названия проекта, которое и означает начало анимации. В нашем случае название сказки звучит так: «Как у бурундука спина полосатой стала». Выбор фона происходил по принципу того, что первый кадр всегда является привлекающим кадром и должен быть ярким и красочным.

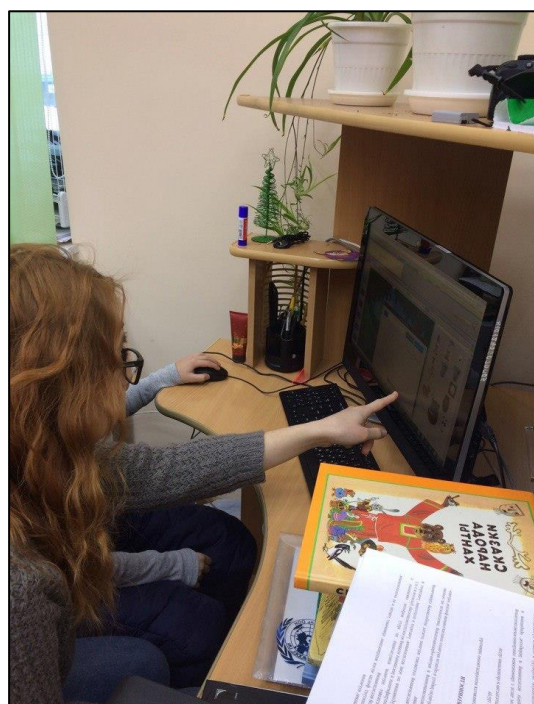
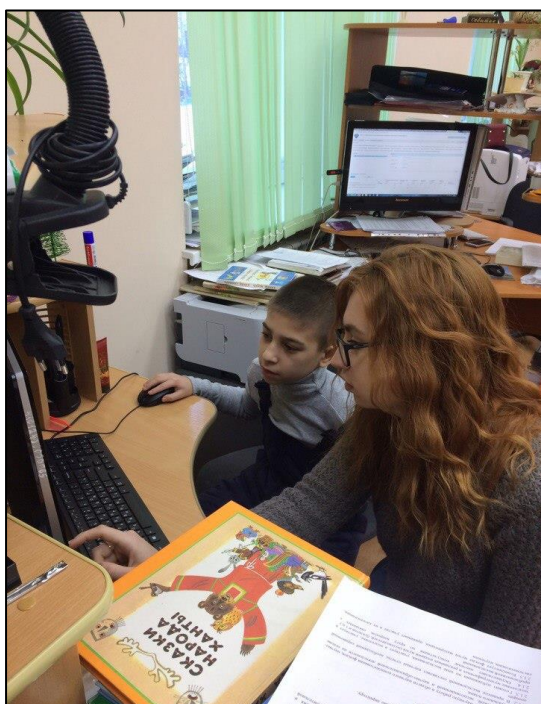


Рис. 3,4 Процесс создания мультфильма «Как у бурундука спина полосатой стала»

Подбор главных действующих лиц – медведя и бурундука подбирался также для каждой сцены отдельно, чтобы соответствовать смыслу текста: эмоции, жестикуляция, характер. Сложность заключалась в поиске подходящих картинок из интернета, в формате PNG, хотя и была выбрана сказка с минимальным количеством задействованных персонажей.

Завершающим этапом было добавление текста, добавление подходящих эффектов перехода между кадрами, настройка музыки. При предпросмотре были выявлены неточности и недочёты, которые впоследствии были устранены и сохранён готовый вариант в видео-формате.

Тем не менее при всех плюсах программа Аниматрон имеет один большой недостаток – это платные функции. Поэтому для того, чтобы добавить музыкальное сопровождение к нашему мультфильму и сохранить его – нам пришлось приобрести платную месячную подписку.

2.3.Проведение анкетирования. Выводы.

Для того чтобы действительно узнать, будет ли интересно моим знакомым и друзьям, и другим ребятам делать мультфильмы, подтвердить это наглядно и статистически, я решил провести опрос. Для этого я составил подходящие вопросы, с помощью куратора напечатал их в программе Word и готовый вариант раздал своим знакомым. Готовый вариант анкеты приводится ниже (рис. 3)

Анкета:

1. Знаете ли Вы сказки, легенды народов Ханты и Манси?
☐ Да ☐ Нет

2. Интересно ли Вам читать такие сказки?
☐ Да ☐ Нет

3. Вы любите мультфильмы?
☐ Да ☐ Нет

4. Хотели бы Вы сделать мультфильм по сказке народов Ханты и Манси?
☐ Да ☐ Нет

Рис.3 Анкета к научному исследованию «Мультфильм своими руками. Сказки народов севера»

Проведя анкетирование и проанализировав все результаты, я сделал следующие выводы:

Заключение

Основной целью данного научного исследования было выявление предположения: предполагается, что создание мультфильма на компьютере может заинтересовать школьников изучать и читать сказки, мифы и легенды коренных народов севера.

Для этого были изучены различные литературные источники, о сказках народов севера на основании которых был создан анимационный ролик с помощью видео-редактора «Animatron». После создания мультфильма мной было проведено анкетирование, для того чтобы узнать мнение окружающих о данном способе привлечения внимания к изучению устного творчества народов ханты и манси.

Результатом выполненных работ стали следующие выводы и утверждения:

- Создание мультфильма увлекает и побуждает интерес к повышению уровня владения компьютером;
- Посредством создания анимации развивается творческие способности и воображение;
- Возникает желание изучать творчество коренных народов Севера для того чтобы создавать серию мультфильмов на определенную тему;
- Происходит приобщение к деятельности, в процессе ходе раскрываются скрытые возможности и желание создавать собственные сюжеты и персонажей.

В будущем мне бы очень хотелось попробовать создать анимационных фильм с использованием декораций и персонажей, сделанных своими руками (с помощью пластина, рисунков и прочего) с моими одноклассниками и друзьями.

Список литературы:

1. Стаканова Л.П. Мансийский фольклор: его использование в работе детского этнического стойбища «Мань Ускве» [Текст] / Л.П. Стаканова Фольклор в истории народа и его место в современной культуре - Томск: 2005 – 133 с.;
2. Новик Е.С. Мифологическая проза малых народов Сибири и Дальнего Востока [Текст] - Вып. IV. Томск, 1982;
3. Кашлатова Е.М. Отечественная история изучения мансийских сказок во второй половине XX век [Текст]: фольклор коренных народов Югры и Ямала: общее и особенное. Материалы межрегиональной научно-практической конференции / Е.М. Кашлатова, М: Полиграфист: Ханты-Мансийск, 2008 – 213 с.;
4. Ромбандеева Е.И. История народа манси и его духовной культуры (по данным фольклора и обрядов) [Текст] / Е.И. Ромбандеева – Сургут: АИИК «Северный дом», 1993;
5. Винокурова В.В., Сема Ю.А. Сказки народов севера [Текст] В.В. Винокурова, Ю.А. Сема – Л.: Просвещение, 1991. – 143 с. – ISBN 5-88908-001-6;
6. Самойлова Е.Н. Сказки народов севера [Текст] / Е.Н. Самойлова, - — СПб.: Алфавит, 1995. — 160 с.— ISBN 5-88908-002-4.;
7. Шесталов И.Н. Сказки Манси [Текст] / И.Н. Шесталов – И: Белый журавль, с.17;
8. Шесталов И.Н. Хантыйские сказки [Текст] / И.Н. Шесталов – Ханты-Мансийск - Ленинград, 1991. – с.37;
9. Григорян А.Б., Зуева У.Н. Основы формирования нравственного облика подростков на традициях народной педагогики [Текст] / А.Б. Григорян, У.Н.Зуева – Ханты – Мансийск ГУИПП «Полиграфист», 2002. – 72 с.;
10. Кинословарь. Анимация. [Электронный ресурс]: национальный кинопортал. Всё о кино <https://www.film.ru/>;
11. История анимации [Электронный ресурс]: Одесская студия анимации - <http://animation-ua.com/ru>

Техника безопасности при работе с компьютером

При работе с компьютером *запрещается*:

- трогать соединительные провода, электрические розетки;
- прикасаться к тыльной стороне всех устройств;
- включать и выключать электрический щит;
- самим устранять любые неисправности в работе аппаратуры;
- класть вещи на клавиатуру.

Терминологический словарь

- Анимация — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой;
- Алгоритм — набор инструкций, описывающих порядок действий исполнителя для достижения некоторого результата;
- Быличка — жанр устного народного творчества: рассказ очевидца о встрече с «нечистой силой»;
- Дедукция — метод мышления, следствием которого является логический вывод, в котором частное заключение выводится из общего;
- Декорация — в широком значении слова — художественное украшение предмета или помещения;
- Жестикуляция — это выражение мыслей, чувств и эмоций человека с помощью жестов;
- Менквы – злые лесные духи;
- Пантомима — вид сценического искусства, в котором основным средством создания художественного образа является пластика человеческого тела, без использования слов;
- Палеолитическая эпоха — первый исторический период каменного века с начала использования каменных орудий гоминидами (род homo) (около 2,5 млн лет назад);
- Передний угол — часть жилого помещения, в котором располагались почитаемые религией предметы;
- Персонаж — действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры и тому подобное. Персонажи могут быть полностью вымышленными или взятыми из реальной жизни (истории).
- Порок — нравственный, духовный недостаток, отрицательное моральное качество человека;
- Праксиноскоп — оптический прибор для демонстрации движущихся рисунков;
- Пропаганда — распространение различных идей через общение и средства массовой информации (журналы, радио, телевидение);
- Раскадровка — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов;
- Ротоскопическая анимация — вид анимации, когда снятое на камеру киноизображение с реальными актерами тщательно отрисовывалось художником кадр за кадром, превращаясь в мультфильм;

Таррен — кровожадное чудовище из Нижнего мира;

Фольклор — устное словесное и музыкальное народное творчество

Чага — берёзовый гриб, нарост из которого настаивался целебный отвар.

Я также как другие ребята очень люблю играть в компьютер. И недавно в интернете я наткнулся на статью, где говорилось, что есть программы, в которых можно создавать мультфильмы, даже таким новичкам, как я.

И тогда мне пришла идея - в одной из таких программ я решил создать мультфильм по мотивам одной из хантыйских сказок. Этот процесс меня очень увлёк, и я понял, что именно так можно заинтересовать ребят читать и узнавать творчество коренных народов севера.