

Создание мультфильмов в детском саду

в помощь педагогу

методическая разработка

воспитателя I кк

Колесниковой Надежды Александровны



г.Острогжск 2019 г.

В последние годы происходят существенные изменения в системе дошкольного образования. Быстрым темпом входят в нашу повседневную профессиональную жизнь различные компьютерные технологии. Это дает огромные возможности для создания различных инновационных проектов, которые развивают коммуникативные навыки и познавательный интерес у дошкольников.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Техника **создания мультфильмов** называется Stop Motion анимация – *остановка движения* («анимация» - от французского слова «animation» оживление или одушевление).

Технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения.

ПОЛЬЗА ТЕХНОЛОГИИ

СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ В ДОУ:

- *Формирование речевых навыков.*

В процессе озвучивания происходит обогащение словарного запаса, дети знакомятся с книжной культурой, развивается связная грамматическая речь, интонация, в том числе фонематический слух.

- *Развитие художественно-эстетического восприятия.*

Дети дошкольных образовательных учреждений в процессе изготовления персонажей учатся сопереживать персонажам своих произведений, вовлекаться в роль героя. Это содействует развитию творческого потенциала и приобретению полезных качеств.

- *Формирование познавательных навыков.*

Создание собственных мультипликационных произведений способствует формированию произвольного внимания, зрительной памяти, воображения.

- *Развитие социально-коммуникативных способностей.*

В процессе создания всеобщего продукта дети учатся общаться между собой и с педагогом, приобретают коммуникативные навыки, что очень необходимо во взрослой жизни.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

- Первым настоящим мультипликатором принято считать изобретателя из Франции Эмиля Рейно. В конце 19 века он придумал проектор (праксиноскоп).

- С изобретением кинокамеры в 1898 году Джеймсом Стюартом Блэктоном и Альбертом Смитом был снят первый мультфильм с участием кукол «Цирк лилипутов». Игрушки в нем были деревянными.

- Сначала **мультфильмы** были чёрно-белыми и «*немыми*». Первый **мультфильм со звуком** сделал У. Дисней. (1928 г) Это был **мультфильм «Пароход Вилли»**. Диснея принято считать отцом **мультипликации**. Его опыт берут за основу и сегодня.

- В России первый кукольный **мультфильм** появился в 1912 году (мультфильм Владислава Старевича «Прекрасная Люканида или Война рогачей и усачей»). Все роли в нем выполняли засушенные насекомые – жуки, муравьи, стрекозы.

В нашей стране **мультипликация** тесно связана с открытием в Москве крупнейшей в СССР киностудии «*Союзмультфильм*» в 1936 году.

ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

1. Плоскостная анимация

РИСОВАННАЯ (создается за счет множества рисунков, которые передают эффект движения персонажа)

Особенности - длительный, трудоемкий процесс; умение рисовать; фигурка рисуется множество раз с незначительными изменениями);

ПЕРЕКЛАДКА (использование куклы – марионетки)

Особенности - фон для мультфильма с плоскими марионетками может быть рисованный или фотографический; фигурка контрастна по отношению к фону и имеет черный контур; фигурка двигается только в плоскости экрана; для передвижения марионетки в глубину и из глубины кадра используют стекло; фиксация подвижной куклы в кадре при помощи пробки или ластика;

РИСУНОК СЫПУЧИМИ МАТЕРИАЛАМИ (манка, песок и др. Сюжет получается путём работы с песком на светящейся поверхности)

Особенности - процесс требует заранее продуманного сюжета; сформированный навык рисования; камера закреплена сверху и транслирует весь процесс рисования без остановки;

2. Объемная анимация

КУКОЛЬНАЯ (При создании используется сценарий и куклы-актёры. Сцена фотографируется по кадрам, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы))

Особенности - декорации изготавливаются в трехмерном пространстве; для показа мимики героя требуются дополнительные сменные головы; куклы сделаны из различных материалов; кукла может «работать» бесконечно;

ПЛАСТИЛИНОВАЯ (создается за счет фигур, вылепленных из пластилина);

Особенности - не требует сложных расчетов движения персонажа; пластилин должен быть не на водяной основе; следить не повреждена ли фигурка (отсутствие вмятин, грязи, волос и даже пыли); съемка в трехмерном пространстве и на плоскости; секрет успеха – использование фона в технике пластилинография;

ПРЕДМЕТНАЯ (превращает неодушевленные вещи в персонафицированные, причем часто применяют бытовые вещи часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии)

Особенности- сцена - это обычные, бытовые условия; легко осваивается маленькими детьми от 4-5 лет.

Создание мультфильма с детьми дошкольного возраста – современный вид проектной технологии, очень привлекательный для детей.

ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА:

1.Продумывание замысла (продумываем для чего, с какой целью создается мультфильм, в какой технике, что мы хотим рассказать зрителю)

2.Составление сценария (авторского или на основе произведений художественной литературы)

3.Подготовка фона и создание героев (в зависимости от той техники мультипликации, которую вы с детьми выбрали)

4.Раскадровка (своеобразный план вашего мультфильма, где вы, в карандаше, без акцента на эстетику, делаете для себя зарисовку будущих сцен и их последовательность)

5.Подготовка рабочего места и оборудования

Вам потребуются:

- цифровой фотоаппарат.
- Штатив
- Освещение (предпочтительно искусственное)
- Стол, где будет располагаться сцена мультфильма либо специальный стол
- Микрофон

- Ноутбук

6.Съемка (Здесь важно показать детям, что плавности движений героев мультфильма можно добиться лишь тогда, когда на сцене герой совершает очень малые передвижения)

7.Монтаж работы (целиком работа взрослого).

Программы для монтажа:

Windows Movie Maker

Sony Vegas

Coral video

Movavi

Киностудия Windows Live

и др.



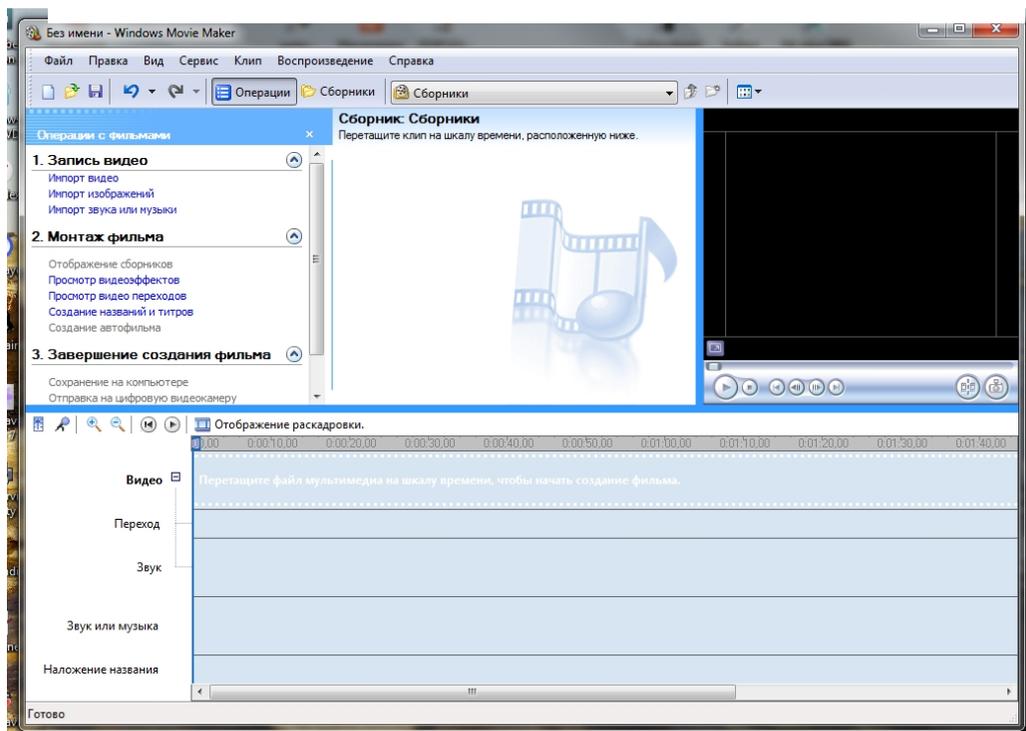
8.Озвучивание (видеодорожка смонтирована, приступаем к подбору мелодий для фона; реплики героев (детей) записываем отдельно (многократное повторение реплик, чтобы выбрать потом наиболее удачную), создаем для каждого героя свой файл; после этого начинается монтаж звука)

9.Создание титров (В титрах вы можете не только указать фамилии педагогов и детей – создателей м/ф, но и включить видео или фото материалы самого процесса создания м/ф)

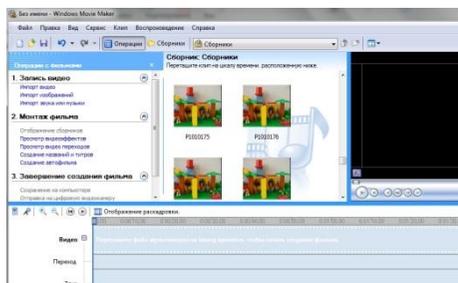
10.Запись (Сохраните видео в следующем формате: MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV)

Монтаж будущего мультфильма.

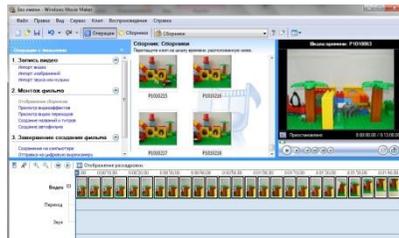
Запускаем программу Windows Movie Maker.



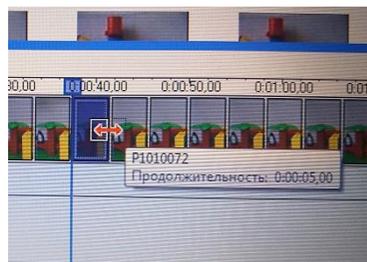
загрузка фото в программу. На боковой панели меню в разделе «1. Запись видео» выбираем команду «Импорт изображений». В появившемся диалоговом окне находим наш фотофайл и выделяем его. Нажав кнопку «Импорт», начинаем загрузку фотофайлов, которые отобразятся иконкой в центральном окне.



После этого перенесём их в нужном нам порядке на «Панель монтажа изображения и звука» на дорожку «Видео», на которой увидим надпись «Перетащите файл мультимедиа на шкалу времени, чтобы начать создание фильма». Таким образом, начинаем формировать наш видеоряд.



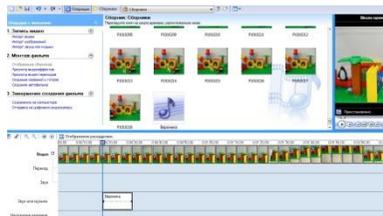
Продолжительность демонстрации фотографии настраивается вручную. Для этого выделите мышкой на ленте времени иконку фотографии и подведите курсор мышки к самому краю, пока не появится красная двусторонняя стрелочка. Передвигая мышку при нажатой кнопке вправо и влево, вы можете увеличить или уменьшить продолжительность демонстрации этой фотографии.



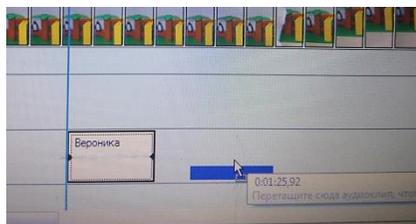
Озвучка. Можно добавить музыкальный файл или запись с диктофона (микрофона) (в программе Movie Maker на дорожку «Звук или музыка» можно разместить или только фоновую музыку, или только ваши записи).

Загрузим в наш сборник, в котором уже есть фотографии, выбранную музыку (операция аналогична той, которую мы делали для загрузки фотографий).

На боковой панели меню в разделе «1. Запись видео» мы выбираем команду «Импорт звука или музыки», а дальше все действия повторяются.



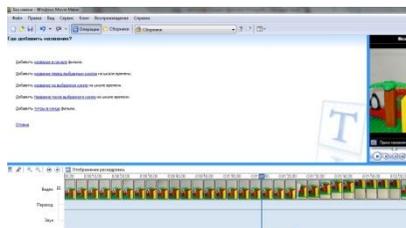
Двигая мышкой музыку влево и вправо по дорожке «Звук или музыка» выбираем точное место начала нашего звукового ряда относительно видеоряда. Во



время перетаскивания синяя линия будет указывать нам новое положение.

Создание названий и титров.

Выбираем на боковой панели меню в разделе «2. Монтаж фильма» команду «Создание названий и титров». В открывшемся окне нам предлагаются разные варианты добавления названий. В титрах вы можете указать фамилии педагогов и детей.

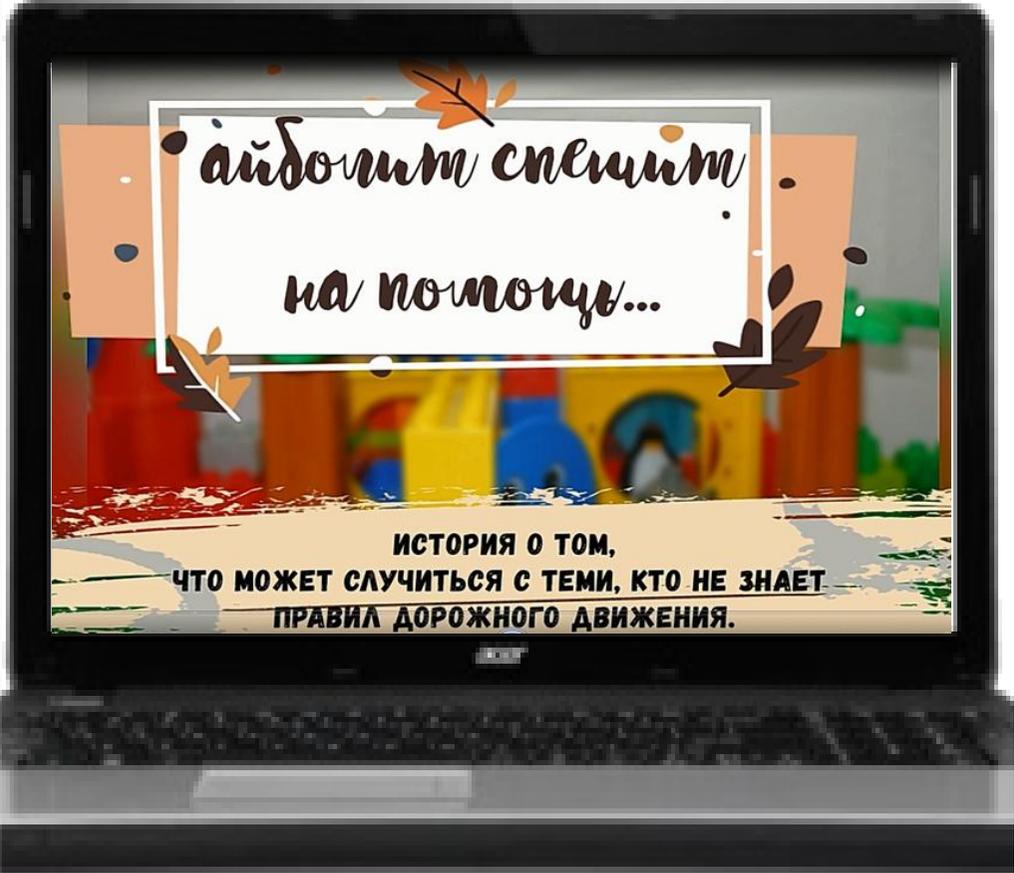


Запись. На боковой панели меню в разделе «3. Завершение создания фильма» выбираем команду «Сохранение на компьютере».

Мультфильм

готов.

Внимание на экран!



*айболит спешит
на помощь...*

**ИСТОРИЯ О ТОМ,
ЧТО МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ С ТЕМИ, КТО НЕ ЗНАЕТ
ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.**

СЕКРЕТЫ УСПЕХА:

- 1. Передний план открыт и не загораживает персонажей**
- 2. Статичные предметы (фон) неподвижны в кадре**
- 3. Чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат в штативе, не удаляя и не приближая изображение**
- 4. В декорациях могут происходить изменения**
- 5. Совсем не обязательно делать каждое движение героя, можно их**

**позже скомбинировать на
компьютере, например, кивок головой
– можно снять 2-3 кадра, а потом их
повторить**

**6.В кадр не должны попадать
посторонние предметы (тени, руки
аниматоров, если это не
предполагается по режиссерскому
замыслу);**

**7.Во время записи звука – абсолютная
тишина в «студии»!**

**8.Приветствуется наличие звуковых
эффектов (скрип двери, лай собаки,
шум моря).**

9. перед началом съемки сделайте 2-3 кадра пустого фона Потом появляются персонажи. (Персонаж появляется от самой границы кадра, движется приблизительно на 1 см).

Расчет времени: 4-6 кадров в секунду

Минута фильма = 240 фотографий.

СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ ПОД СИЛУ КАЖДОМУ ИЗ НАС!

Литература

- А.Плотникова «Семейная мультипликация в действии», 2018 г.
- А.Почивалов «Пластилиновый мультфильм своими руками» М., 2015 г.

