

**Проект в подготовительной группе
«Да здравствует, мультфильм!»**



**Выполнила: Воспитатель
И.И.Мамбетова**

Актуальность исследования: необходимо проведение этого исследования так как:

- 1) хочется узнать секрет создания мультфильмов, для того, чтобы попробовать создать свой собственный мультфильм;
- 2) данное исследование помогло бы привлечь окружающих к искусству мультипликации.

Цель исследования: раскрыть секреты создания мультфильмов.

Задачи исследования:

- 1) изучить историю возникновения мультипликации;
- 2) провести классификацию мультфильмов;
- 3) изучить процесс создания мультфильма и создать свой первый мультфильм.

Гипотеза: я предполагаю, что если раскрою секреты создания мультфильмов, то смогу сама создать свой первый мультфильм.

Объект исследования: мультипликация.

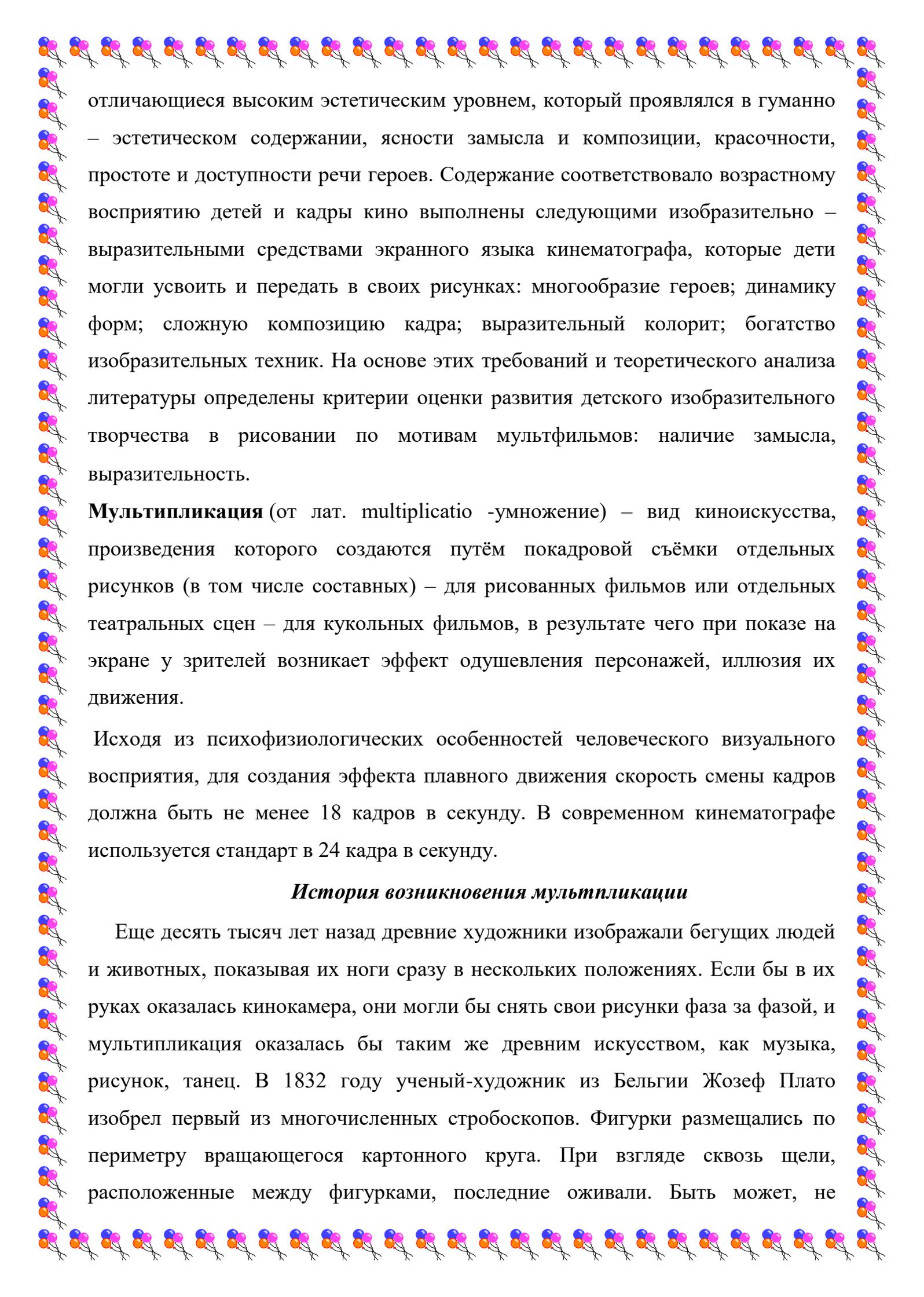
Предмет исследования: процесс создания мультфильмов.

Методы исследования: сбор информации из разных источников, сравнение, наблюдение, съемка мультфильма.

Изобразительно-выразительные средства мультипликационного кино как вида искусства.

Кинематограф – сложное, разнообразное, разнородное по своему составу явление, это в прямом смысле слова новое искусство, анализировать которое сложно в категориях традиционных искусств, так как понятие «нормы» и даже отступления от неё, здесь постоянно нарушается.

В создании мультфильмов художники – мультипликаторы используют закономерности и выразительные средства изобразительного искусства, что являлось основанием для организации и проведения эксперимента, направленного на целенаправленное научно – обоснованное приобщение детей к кино как к средству развития детского изобразительного творчества в рисовании. В результате многочисленных исследований учеными были выявлены определенные требования к мультфильмам. Это мультфильмы,



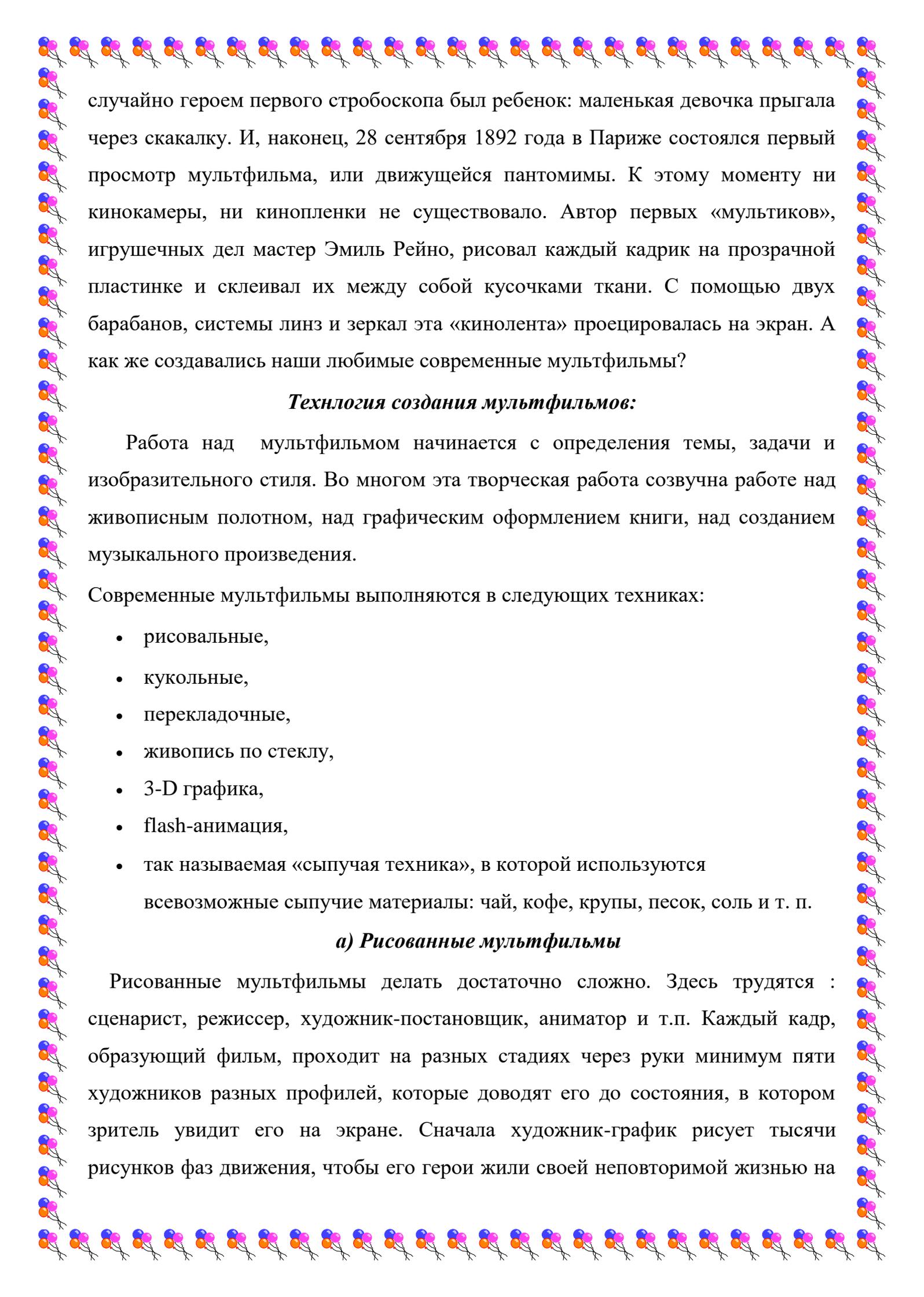
отличающиеся высоким эстетическим уровнем, который проявлялся в гуманно – эстетическом содержании, ясности замысла и композиции, красочности, простоте и доступности речи героев. Содержание соответствовало возрастному восприятию детей и кадры кино выполнены следующими изобразительно – выразительными средствами экранного языка кинематографа, которые дети могли усвоить и передать в своих рисунках: многообразие героев; динамику форм; сложную композицию кадра; выразительный колорит; богатство изобразительных техник. На основе этих требований и теоретического анализа литературы определены критерии оценки развития детского изобразительного творчества в рисовании по мотивам мультфильмов: наличие замысла, выразительность.

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* -умножение) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов или отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов, в результате чего при показе на экране у зрителей возникает эффект одушевления персонажей, иллюзия их движения.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения скорость смены кадров должна быть не менее 18 кадров в секунду. В современном кинематографе используется стандарт в 24 кадра в секунду.

История возникновения мультипликации

Еще десять тысяч лет назад древние художники изображали бегущих людей и животных, показывая их ноги сразу в нескольких положениях. Если бы в их руках оказалась кинокамера, они могли бы снять свои рисунки фаза за фазой, и мультипликация оказалась бы таким же древним искусством, как музыка, рисунок, танец. В 1832 году ученый-художник из Бельгии Жозеф Плато изобрел первый из многочисленных стробоскопов. Фигурки размещались по периметру вращающегося картонного круга. При взгляде сквозь щели, расположенные между фигурками, последние оживали. Быть может, не



случайно героем первого стробоскопа был ребенок: маленькая девочка прыгала через скакалку. И, наконец, 28 сентября 1892 года в Париже состоялся первый просмотр мультфильма, или движущейся пантомимы. К этому моменту ни кинокамеры, ни киноплёнки не существовало. Автор первых «мультиков», игрушечных дел мастер Эмиль Рейно, рисовал каждый кадр на прозрачной пластинке и склеивал их между собой кусочками ткани. С помощью двух барабанов, системы линз и зеркал эта «кинолента» проецировалась на экран. А как же создавались наши любимые современные мультфильмы?

Технология создания мультфильмов:

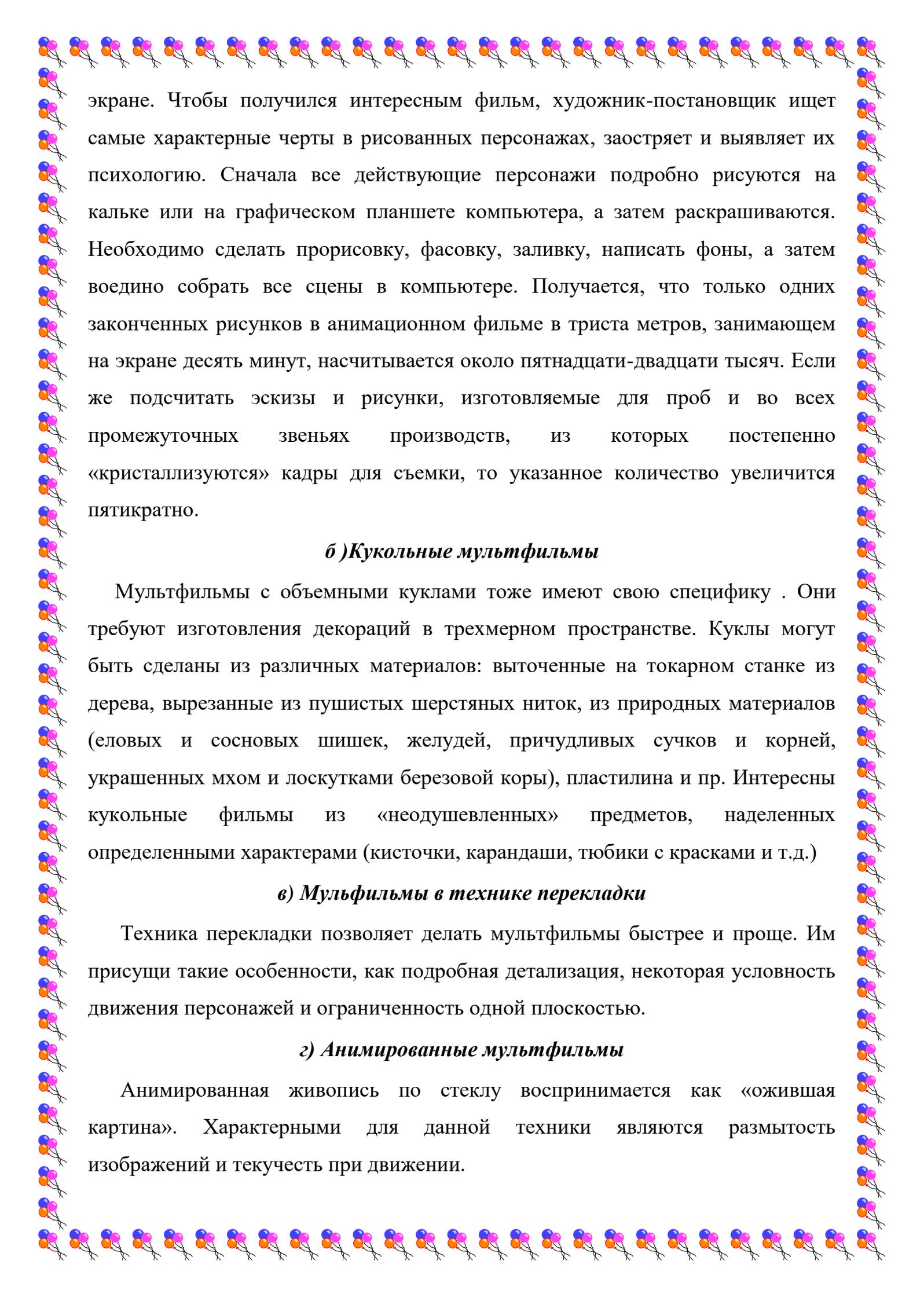
Работа над мультфильмом начинается с определения темы, задачи и изобразительного стиля. Во многом эта творческая работа созвучна работе над живописным полотном, над графическим оформлением книги, над созданием музыкального произведения.

Современные мультфильмы выполняются в следующих техниках:

- рисовальные,
- кукольные,
- перекладочные,
- живопись по стеклу,
- 3-D графика,
- flash-анимация,
- так называемая «сыпучая техника», в которой используются всевозможные сыпучие материалы: чай, кофе, крупы, песок, соль и т. п.

а) Рисованные мультфильмы

Рисованные мультфильмы делать достаточно сложно. Здесь трудятся : сценарист, режиссер, художник-постановщик, аниматор и т.п. Каждый кадр, образующий фильм, проходит на разных стадиях через руки минимум пяти художников разных профилей, которые доводят его до состояния, в котором зритель увидит его на экране. Сначала художник-график рисует тысячи рисунков фаз движения, чтобы его герои жили своей неповторимой жизнью на



экране. Чтобы получился интересный фильм, художник-постановщик ищет самые характерные черты в рисованных персонажах, заостряет и выявляет их психологию. Сначала все действующие персонажи подробно рисуются на кальке или на графическом планшете компьютера, а затем раскрашиваются. Необходимо сделать прорисовку, фасовку, заливку, написать фоны, а затем воедино собрать все сцены в компьютере. Получается, что только одних законченных рисунков в анимационном фильме в триста метров, занимающем на экране десять минут, насчитывается около пятнадцати-двадцати тысяч. Если же подсчитать эскизы и рисунки, изготавливаемые для проб и во всех промежуточных звеньях производств, из которых постепенно «кристаллизуются» кадры для съемки, то указанное количество увеличится пятикратно.

б) Кукольные мультфильмы

Мультфильмы с объемными куклами тоже имеют свою специфику. Они требуют изготовления декораций в трехмерном пространстве. Куклы могут быть сделаны из различных материалов: выточенные на токарном станке из дерева, вырезанные из пушистых шерстяных ниток, из природных материалов (еловых и сосновых шишек, желудей, причудливых сучков и корней, украшенных мхом и лоскутками березовой коры), пластилина и пр. Интересны кукольные фильмы из «неодушевленных» предметов, наделенных определенными характерами (кисточки, карандаши, тюбики с красками и т.д.)

в) Мультфильмы в технике перекладки

Техника перекладки позволяет делать мультфильмы быстрее и проще. Им присущи такие особенности, как подробная детализация, некоторая условность движения персонажей и ограниченность одной плоскостью.

г) Анимированные мультфильмы

Анимированная живопись по стеклу воспринимается как «ожившая картина». Характерными для данной техники являются размытость изображений и текучесть при движении.

д) Компьютерные мультфильмы

Фильмы, создаваемые на мониторе компьютера (компьютерная анимация) с помощью специальных программ, способны решать многочисленные задачи анимационного кино, но их авторы в силу специфики данной технологии не работают с бумагой, краской, куклами и пр. В последнее время большим интересом пользуется техника анимации рисунка на песке. Она создается в режиме реального времени, отличаясь неповторимостью текущего момента и выразительностью данного материала.

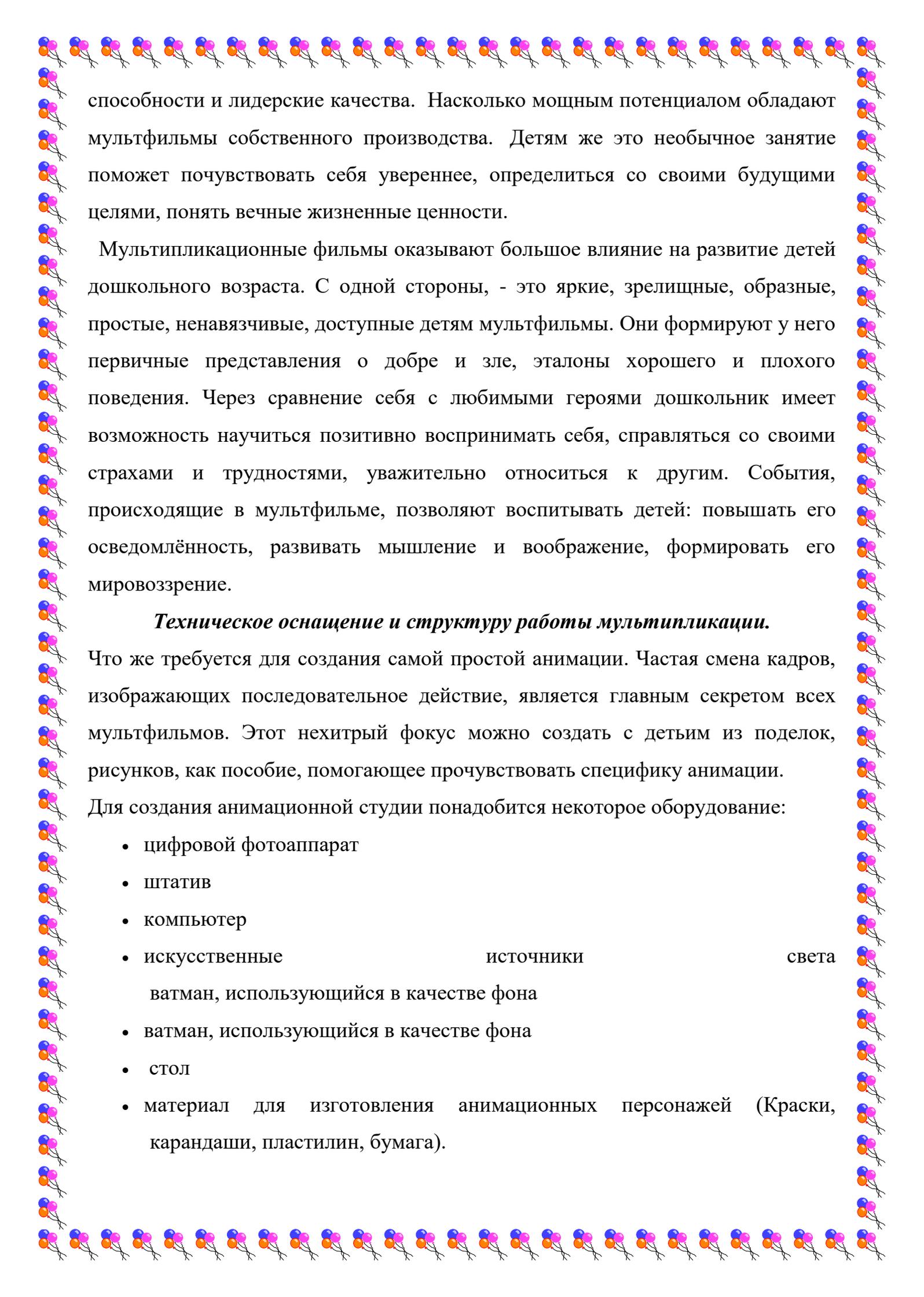
Мультипликационный образ – это образ синтетический. Музыкальное оформление анимационного фильма может быть основано на развитии различных тем, на изменении психологического состояния героя, которое отражается в музыке, на смене ритма (бег, прыжки, различные приключения и т.д.), на передаче состояний природы, шумов воды и ветра, пения птиц и других шумовых эффектов.

Сюжеты анимационных фильмов различны; преобладающие – анимационная сказка, экранизации, фантастические фильмы, сатирические фильмы и др. Удачные, хорошо принятые зрителями фильмы обычно имеют глубокую драматургию, то есть понятный, хорошо разработанный сюжет, замысел, его развитие и концовку; их отличает эмоциональность решения темы, соответствие стиля эпохе, в которой развивается действие, выразительное цветовое решение. Все это делает анимацию искусством.

Педагогические функции мультипликации стали явственно обнаруживаться в последние десятилетия, когда она вышла на рубежи большого искусства, т.е. обрела способность учить и воспитывать (а не развлекать и назидать).

Выразительные средства мультипликации являются наиболее естественными для детского и подросткового возраста. Они стимулируют их творческую активность и раскрепощают мышление. Общение с помощью движения и образов легче, чем традиционное словесное общение.

Многие психологи подтверждают, что мультипликация - это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные



способности и лидерские качества. Насколько мощным потенциалом обладают мультфильмы собственного производства. Детям же это необычное занятие поможет почувствовать себя увереннее, определиться со своими будущими целями, понять вечные жизненные ценности.

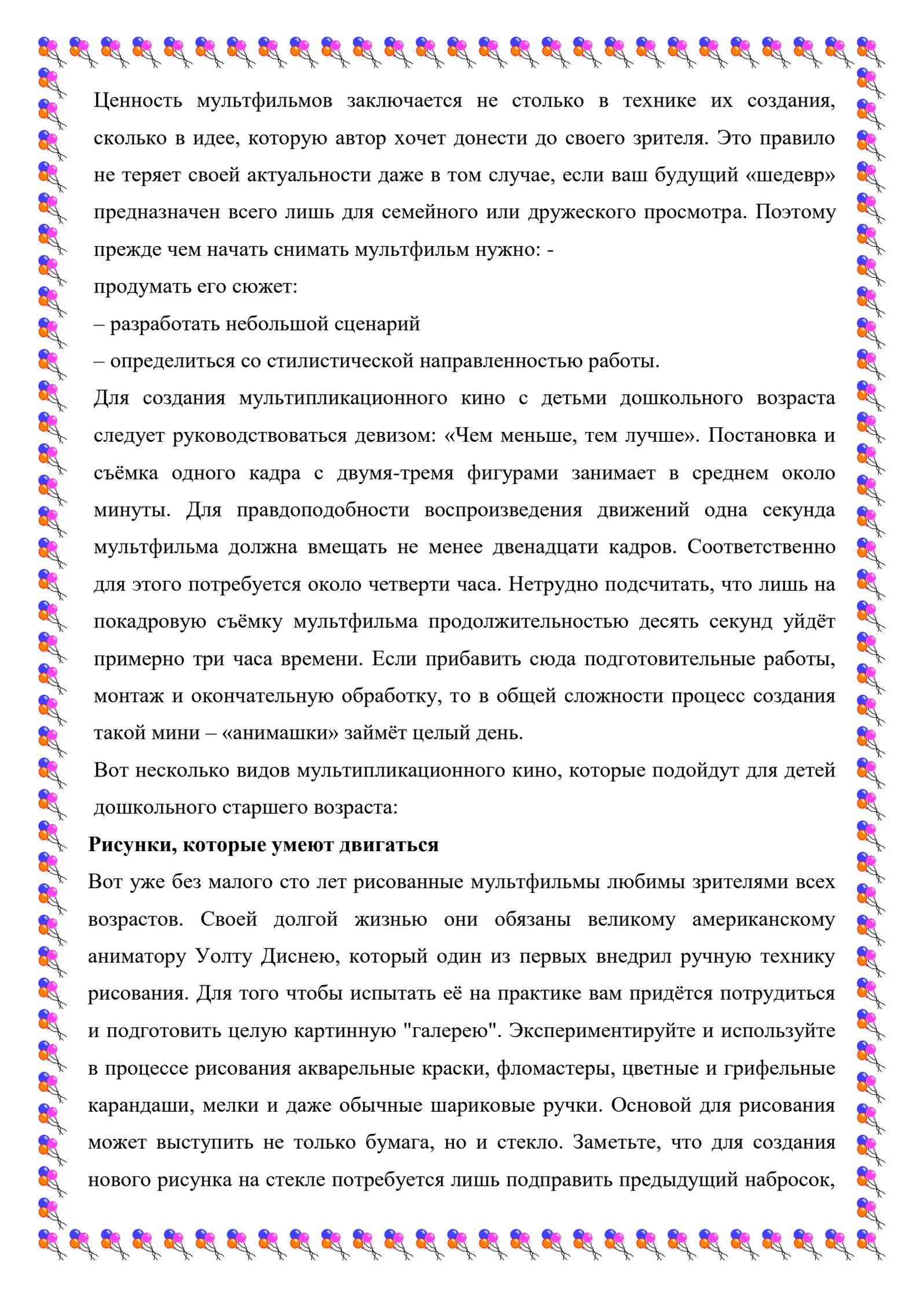
Мультипликационные фильмы оказывают большое влияние на развитие детей дошкольного возраста. С одной стороны, - это яркие, зрелищные, образные, простые, ненавязчивые, доступные детям мультфильмы. Они формируют у него первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями дошкольник имеет возможность научиться позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. События, происходящие в мультфильме, позволяют воспитывать детей: повышать его осведомлённость, развивать мышление и воображение, формировать его мировоззрение.

Техническое оснащение и структуру работы мультипликации.

Что же требуется для создания самой простой анимации. Частая смена кадров, изображающих последовательное действие, является главным секретом всех мультфильмов. Этот нехитрый фокус можно создать с детьми из поделок, рисунков, как пособие, помогающее прочувствовать специфику анимации.

Для создания анимационной студии понадобится некоторое оборудование:

- цифровой фотоаппарат
- штатив
- компьютер
- искусственные источники света
- ватман, использующийся в качестве фона
- ватман, использующийся в качестве фона
- стол
- материал для изготовления анимационных персонажей (Краски, карандаши, пластилин, бумага).



Ценность мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую автор хочет донести до своего зрителя. Это правило не теряет своей актуальности даже в том случае, если ваш будущий «шедевр» предназначен всего лишь для семейного или дружеского просмотра. Поэтому прежде чем начать снимать мультфильм нужно: -

продумать его сюжет:

– разработать небольшой сценарий

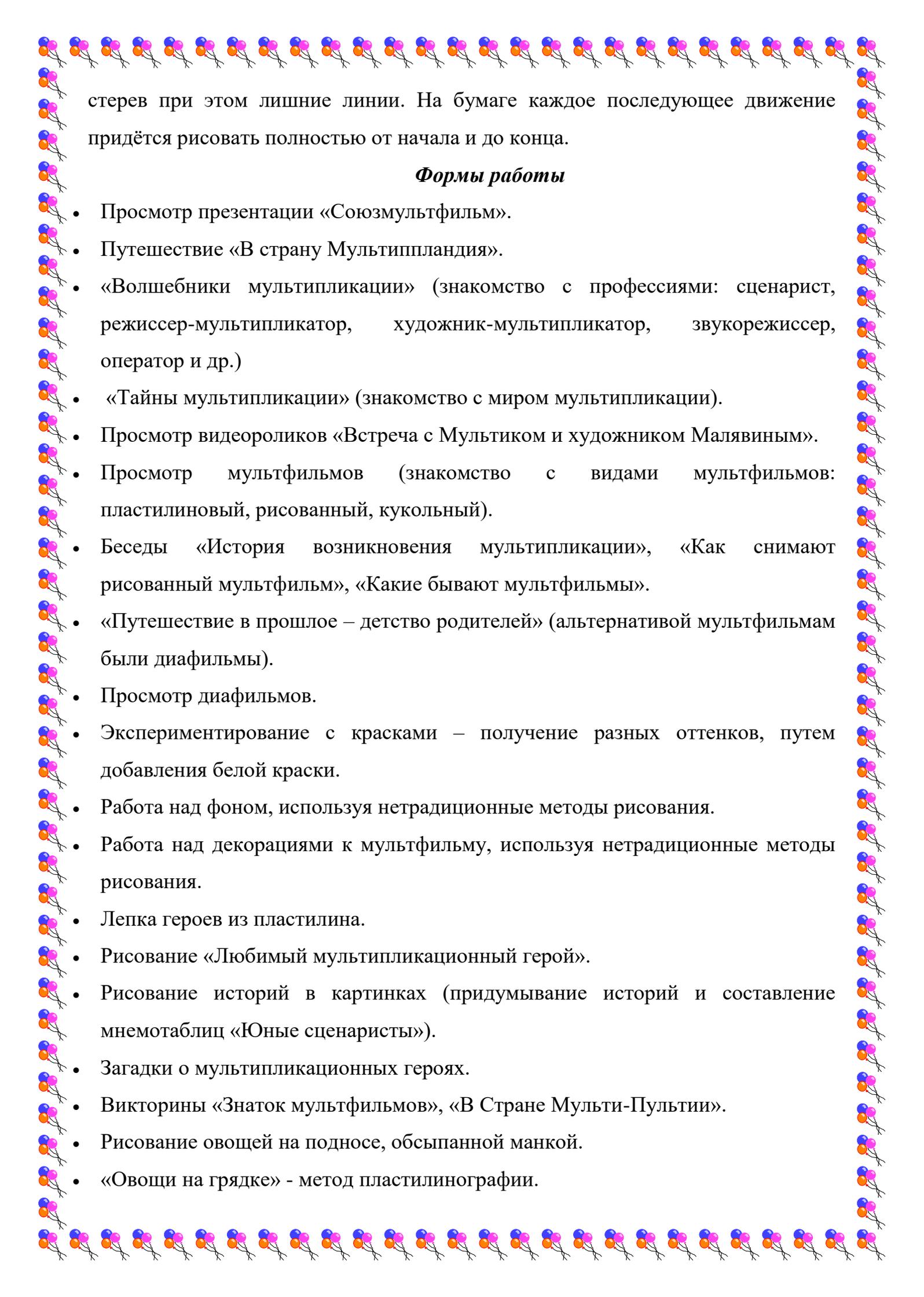
– определиться со стилистической направленностью работы.

Для создания мультипликационного кино с детьми дошкольного возраста следует руководствоваться девизом: «Чем меньше, тем лучше». Постановка и съёмка одного кадра с двумя-тремя фигурами занимает в среднем около минуты. Для правдоподобности воспроизведения движений одна секунда мультфильма должна вмещать не менее двенадцати кадров. Соответственно для этого потребуется около четверти часа. Нетрудно подсчитать, что лишь на покадровую съёмку мультфильма продолжительностью десять секунд уйдёт примерно три часа времени. Если прибавить сюда подготовительные работы, монтаж и окончательную обработку, то в общей сложности процесс создания такой мини – «анимашки» займёт целый день.

Вот несколько видов мультипликационного кино, которые подойдут для детей дошкольного старшего возраста:

Рисунки, которые умеют двигаться

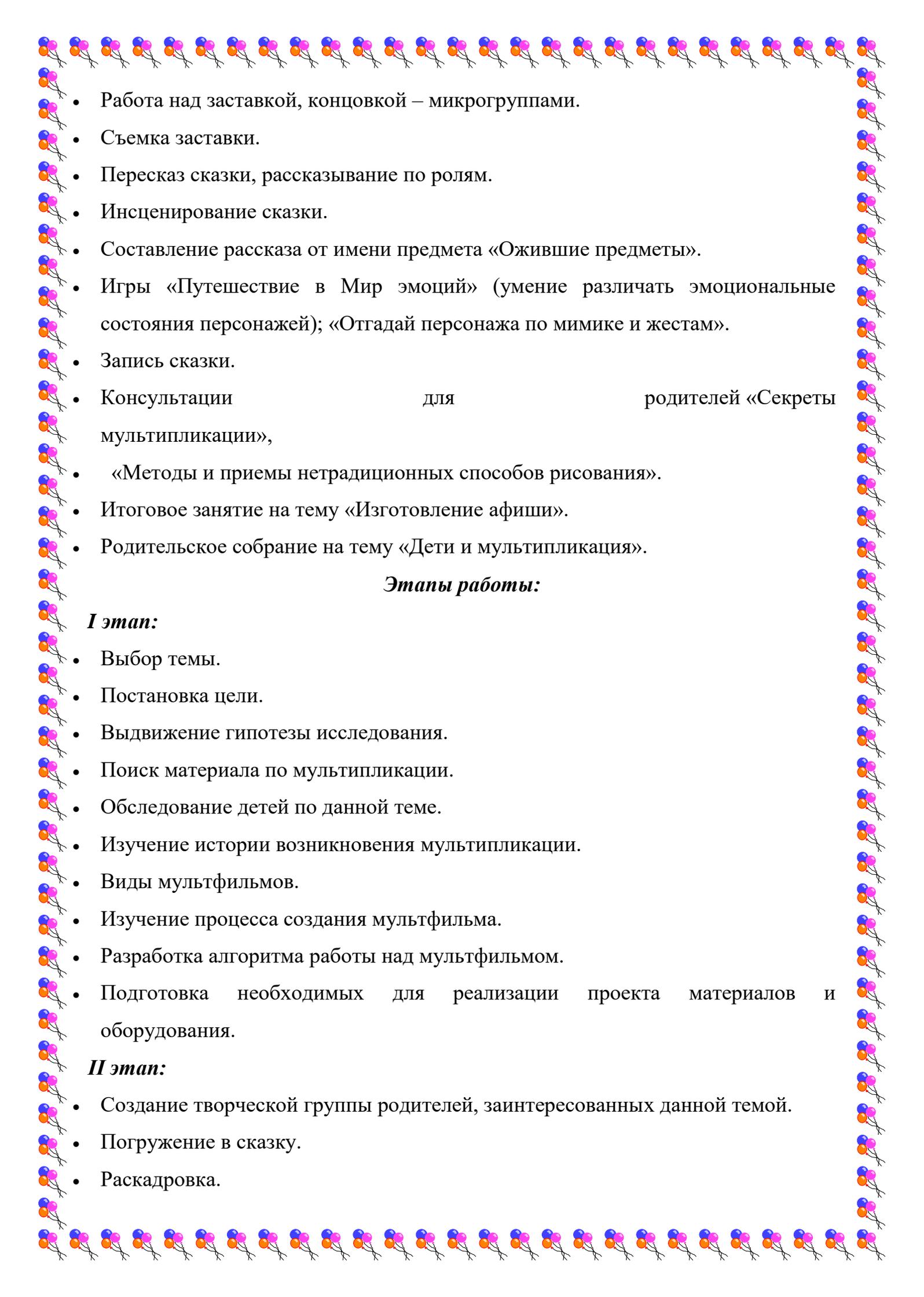
Вот уже без малого сто лет рисованные мультфильмы любимы зрителями всех возрастов. Своей долгой жизнью они обязаны великому американскому аниматору Уолту Диснею, который один из первых внедрил ручную технику рисования. Для того чтобы испытать её на практике вам придётся потрудиться и подготовить целую картинную "галерею". Экспериментируйте и используйте в процессе рисования акварельные краски, фломастеры, цветные и грифельные карандаши, мелки и даже обычные шариковые ручки. Основой для рисования может выступить не только бумага, но и стекло. Заметьте, что для создания нового рисунка на стекле потребуется лишь подправить предыдущий набросок,



стерев при этом лишние линии. На бумаге каждое последующее движение придётся рисовать полностью от начала и до конца.

Формы работы

- Просмотр презентации «Союзмультфильм».
- Путешествие «В страну Мультипландия».
- «Волшебники мультипликации» (знакомство с профессиями: сценарист, режиссер-мультипликатор, художник-мультипликатор, звукорежиссер, оператор и др.)
- «Тайны мультипликации» (знакомство с миром мультипликации).
- Просмотр видеороликов «Встреча с Мультиком и художником Малявиным».
- Просмотр мультфильмов (знакомство с видами мультфильмов: пластилиновый, рисованный, кукольный).
- Беседы «История возникновения мультипликации», «Как снимают рисованный мультфильм», «Какие бывают мультфильмы».
- «Путешествие в прошлое – детство родителей» (альтернативой мультфильмам были диафильмы).
- Просмотр диафильмов.
- Экспериментирование с красками – получение разных оттенков, путем добавления белой краски.
- Работа над фоном, используя нетрадиционные методы рисования.
- Работа над декорациями к мультфильму, используя нетрадиционные методы рисования.
- Лепка героев из пластилина.
- Рисование «Любимый мультипликационный герой».
- Рисование историй в картинках (придумывание историй и составление мнемотаблиц «Юные сценаристы»).
- Загадки о мультипликационных героях.
- Викторины «Знаток мультфильмов», «В Стране Мульти-Пультии».
- Рисование овощей на подносе, обсыпанной манкой.
- «Овощи на грядке» - метод пластилинографии.

- 
- Работа над заставкой, концовкой – микрогруппами.
 - Съёмка заставки.
 - Пересказ сказки, рассказывание по ролям.
 - Инсценирование сказки.
 - Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».
 - Игры «Путешествие в Мир эмоций» (умение различать эмоциональные состояния персонажей); «Отгадай персонажа по мимике и жестам».
 - Запись сказки.
 - Консультации для родителей «Секреты мультипликации»,
«Методы и приемы нетрадиционных способов рисования».
 - Итоговое занятие на тему «Изготовление афиши».
 - Родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».

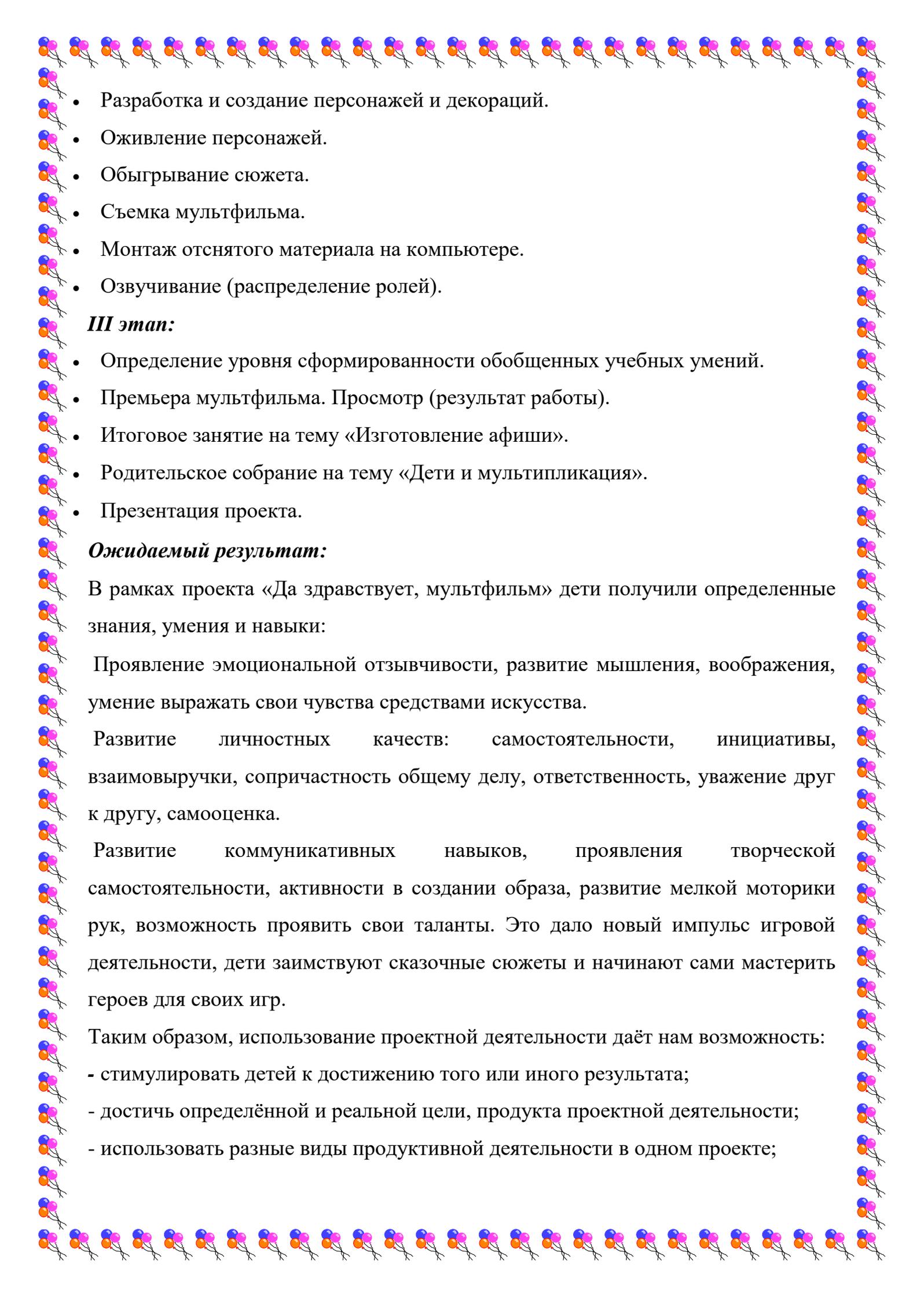
Этапы работы:

I этап:

- Выбор темы.
- Постановка цели.
- Выдвижение гипотезы исследования.
- Поиск материала по мультипликации.
- Обследование детей по данной теме.
- Изучение истории возникновения мультипликации.
- Виды мультфильмов.
- Изучение процесса создания мультфильма.
- Разработка алгоритма работы над мультфильмом.
- Подготовка необходимых для реализации проекта материалов и оборудования.

II этап:

- Создание творческой группы родителей, заинтересованных данной темой.
- Погружение в сказку.
- Раскадровка.

- 
- Разработка и создание персонажей и декораций.
 - Оживление персонажей.
 - Обыгрывание сюжета.
 - Съёмка мультфильма.
 - Монтаж отснятого материала на компьютере.
 - Озвучивание (распределение ролей).

III этап:

- Определение уровня сформированности обобщенных учебных умений.
- Премьера мультфильма. Просмотр (результат работы).
- Итоговое занятие на тему «Изготовление афиши».
- Родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».
- Презентация проекта.

Ожидаемый результат:

В рамках проекта «Да здравствует, мультфильм» дети получили определенные знания, умения и навыки:

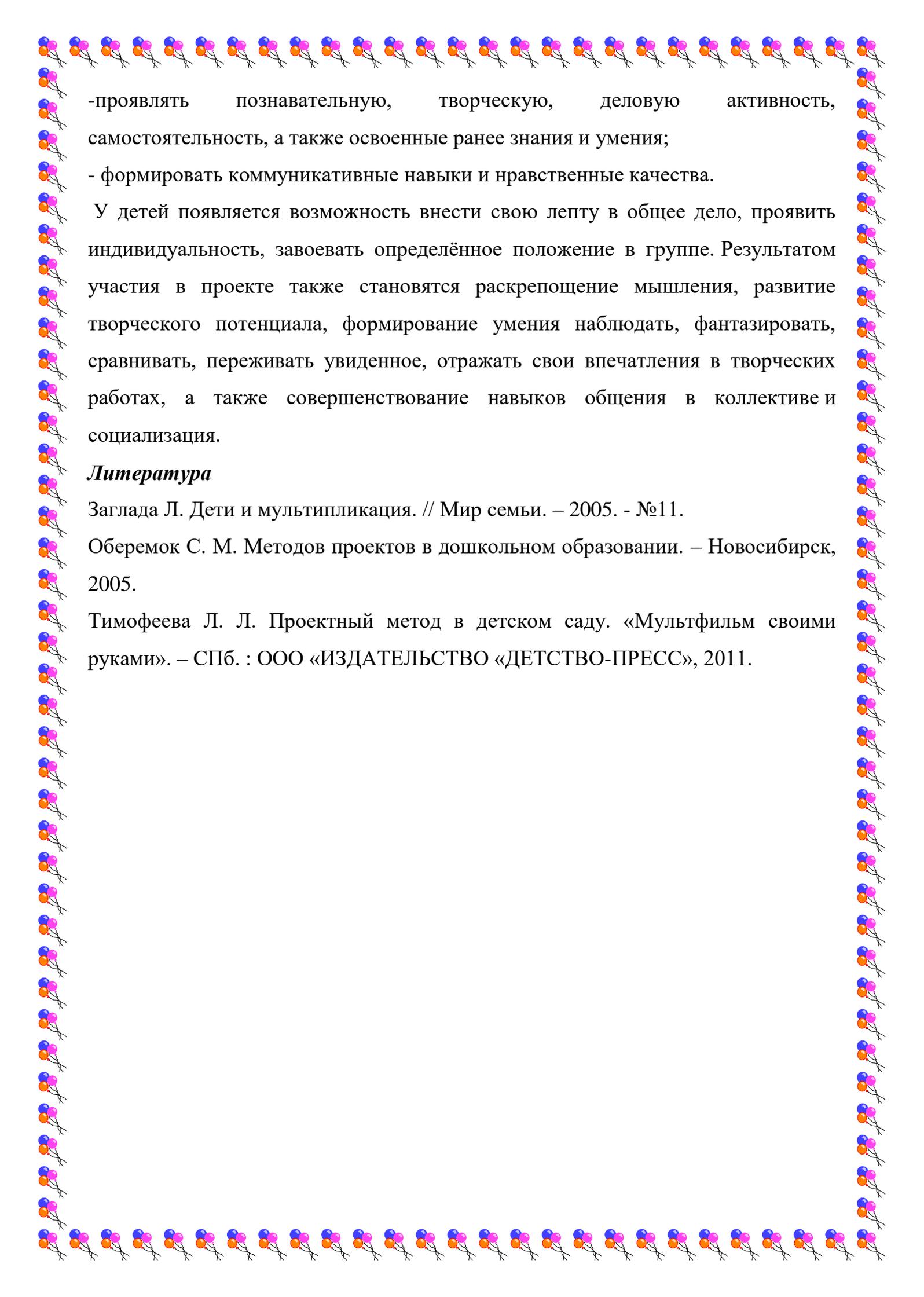
Проявление эмоциональной отзывчивости, развитие мышления, воображения, умение выражать свои чувства средствами искусства.

Развитие личностных качеств: самостоятельности, инициативы, взаимовыручки, сопричастность общему делу, ответственность, уважение друг к другу, самооценка.

Развитие коммуникативных навыков, проявления творческой самостоятельности, активности в создании образа, развитие мелкой моторики рук, возможность проявить свои таланты. Это дало новый импульс игровой деятельности, дети заимствуют сказочные сюжеты и начинают сами мастерить героев для своих игр.

Таким образом, использование проектной деятельности даёт нам возможность:

- стимулировать детей к достижению того или иного результата;
- достичь определённой и реальной цели, продукта проектной деятельности;
- использовать разные виды продуктивной деятельности в одном проекте;

- 
- проявлять познавательную, творческую, деловую активность, самостоятельность, а также освоенные ранее знания и умения;
 - формировать коммуникативные навыки и нравственные качества.

У детей появляется возможность внести свою лепту в общее дело, проявить индивидуальность, завоевать определённое положение в группе. Результатом участия в проекте также становятся раскрепощение мышления, развитие творческого потенциала, формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах, а также совершенствование навыков общения в коллективе и социализация.

Литература

Заглада Л. Дети и мультипликация. // Мир семьи. – 2005. - №11.

Оберемок С. М. Методов проектов в дошкольном образовании. – Новосибирск, 2005.

Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.