

# Детская мультстудия “Kids Animation Desk”

Все любят мультфильмы, но не все знают, что могут создавать их сами



О.А. Осмоловская  
А.А. Попова  
Д.Н. Шубин

**Методические рекомендации**

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ . . . . .	4
ОБОРУДОВАНИЕ . . . . .	5
ПРИГЛАШАЕМ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР АНИМАЦИИ . . . . .	6
1 ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ БЛОК . . . . .	6
1.1. Организация образовательного пространства . . . . .	6
1.2. Знакомство с начальными сведениями об анимации . . . . .	7
1.3. Знакомство детей с оборудованием Мультстудия "Kids Animation Desk" . . . . .	7
2 ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК - ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА . . . . .	8
2.1. Работа над сценарием . . . . .	9
2.2. Выбор техники анимации . . . . .	10
2.3. Создание образа героя и других персонажей . . . . .	14
2.4. Создание декораций к мультфильмам . . . . .	15
2.5. Съёмка . . . . .	17
2.6. Титры . . . . .	18
2.7. Озвучивание . . . . .	19
3 ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ БЛОК . . . . .	20
3.1. Показ готового мультфильма . . . . .	20
Рекомендуемая литература . . . . .	22

Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Е. Р. Тихонова

## Введение

Представляем образовательное решение – детскую мультстудию “Kids Animation Desk” (далее – Мультстудия), которая является инновационным элементом образовательной среды художественно-эстетической творческой направленности для детей с 4 лет и старше.

В состав Мультстудии может входить один или несколько мультстанков, обязательно программное обеспечение и данное методическое руководство.

Мультстудия адресована педагогам дошкольного образования, учителям начальной школы, преподавателям изобразительного искусства и технологии, а также педагогам дополнительного образования, внеурочной и культурно-досуговой деятельности, вожатым, аниматорам и творческим родителям.

Создание мультфильмов с помощью Мультстудии потребует от Вас только большого интереса к анимации, к детям и ко всему миру. А ребёнку даст возможность свободного выбора творческой деятельности, выражения своих чувств и мыслей. Анимационное творчество отвечает современным образовательным стандартам, важным критерием которых является «поддержка детской инициативы и самостоятельной деятельности». В ней интегрируются социально-коммуникативное, речевое, физическое и художественно-эстетическое направления развития личности ребёнка.

**Цель: создание условий для успешной самостоятельной творческой деятельности.**

Образовательное пространство, созданное на базе Мультстудии “Kids Animation Desk”, позволяет решить самые различные задачи: развивающие, образовательные и даже коррекционные. Самостоятельная творческая детская деятельность сама по себе является естественной почвой личностного роста и развития ребёнка. Став партнером ребёнку, вы сможете наполнить эту деятельность своими личностными смыслами, решить множество профессиональных задач. Их направленность будет зависеть от Вас.



## ОБОРУДОВАНИЕ

Мультстудия "Kids Animation Desk" представляет собой оригинальные станки для полноценной анимации, которые позволяют сделать процесс съемки простым, удобным, интересным.

### Профессиональный универсальный мультстанок (далее Проф-версия)



Универсальный мультстанок

#### Имеет следующие особенности:

Зона декораций, позволяет быстро сменять сцену, фоновые заставки и декорации; есть возможность установки многослойного фона;

Своеобразная форма зоны декораций изолирует съемочное пространство от внешней среды;

Вращающаяся сцена и дополнительные посты съемки (места установки съемочной камеры, дают уникальную возможность съемок с разных ракурсов, делать панорамную съемку, съемку ближнего и дальнего планов;

Вращающиеся вспомогательные кронштейны, позволяют размещать объекты в пространстве, а так же снимать движения: полет, бег, падение, прыжки и пр.;

Камера с высоким разрешением (зависит от комплектации), позволяющая сделать четкие, сочные кадры;

Микрофон, встроенный в камеру или ручной (зависит от комплектации) - дает возможность озвучить мультфильм;

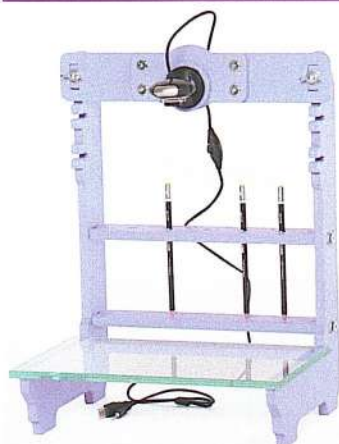
Лампа на штативе - является дополнительным источником освещения;

Места для размещения контейнеров с запасными частями и подручными материалами.

Проф-версия дает возможность для творчества группе детей до 10 человек.



### Мультстанок для плоскостной анимации (далее Паинт – версия)



Мультстанок для плоскостной анимации

#### Имеет следующие особенности:

Комплектуется двумя стеклами для обеспечения многослойности изображения;

Штатив для камеры имеет несколько вариантов посадки, чтобы регулировать фокус и масштаб изображения;

Станок может комплектоваться планшетом для песочной анимации с подсветкой;

## Программное обеспечение (далее - ПО)

### Имеет следующие особенности:

В основе ПО лежит принцип наглядности, то есть все основные опции вынесены на главный экран, и результат каждого действия в студии или в программе тоже сразу отражается на главном экране;

Позволяет методом стоп-кадра захватывать фотоизображение, создавать титры, накладывать музыку, записывать авторский текст, функция кальки даст возможность отследить предыдущий кадр и соблюсти плавность движения предмета;

Русскоязычный интерфейс.

Процесс создания мультфильма в этой программе очень увлекательный и нетрудоемкий. Буквально через пару-тройку занятий ребёнок сам без помощи взрослого освоит это интересное дело от первого и до последнего этапа.

Более подробно с работой ПО можно познакомиться в прилагаемой к ней инструкции.

## ПРИГЛАШАЕМ В УНИКАЛЬНЫЙ МИР АНИМАЦИИ

Включение ребёнка или группы детей любого возраста в процесс создания мультфильма делится на три организационных блока: подготовительный, творческий, заключительный.

### 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ БЛОК

#### Задачи:

Создание среды для успешной творческой деятельности,

Способствование усвоению первичных представлений о процессе мультипликации (термины, технологические сведения, известные режиссеры, художники-мультипликаторы, композиторы..)

Формирование технических навыков создания мультфильмов в технике stop-motion,

Формирование устойчивого интереса и мотивации к творческому созданию мультфильма.

#### 1. 1. Организация образовательного пространства

Разместите Мультстанок "Kids Animation Desk" в хорошо освещенном помещении. Кроме этого, важно выделить рядом рабочую зону, где разместятся материалы и инструменты, индивидуальные места для творческой деятельности. Наполните рабочую зону разнообразными материалами для художественного творчества. Пусть рядом с красками, карандашами и пластилином будут пастель, сангина, акварельные карандаши, природный и, так называемый, бросовый материал (лоскутки ткани, проволока,

пастель, сангина, акварельные карандаши, природный и, так называемый, бросовый материал (лоскутки ткани, проволока,



Мультистудия

пуговицы, тп). Также импульс детской фантазии могут дать фигурки лего, другие мелкие игрушки, иллюстрации к детским произведениям, образцы народной игрушки, репродукции детских художников, журналы, открытки...

## 1.2. Знакомство с начальными сведениями об анимации

Самое главное на этом этапе – установить доверительный контакт для создания доброжелательной атмосферы сотрудничества взрослого и ребёнка.

Начните с совместного просмотра и обсуждения известных детских мультфильмов. Подберите мультфильмы в соответствии с возрастом и интересами детей, обращая внимание на знаки возрастной классификации информационной продукции (RARS). Смотрите мультфильмы вместе с детьми, отвечайте на их вопросы и задавайте свои, комментируйте происходящее на экране, сопереживайте героям, пойте их песенки, смейтесь... Обратите внимание детей на мультфильмы разных жанров. Побуждайте детей к высказыванию своих мыслей и мнений. Обсуждайте поведение героев и разясняйте непонятные моменты.

Познакомьте детей с различными анимационными техниками. Например, пластилиновая анимация – мультфильмы творческого объединения «Экран»: «Пластилиновая ворона» 1981г., «Падал прошлогодний снег» 1983г., техника перекладки – мультфильмы режиссера и художника-мультипликатора Юрия Норштейна «Ёжик в тумане» 1975г., «Цапля и журавль» 1974г., рисованные фильмы – «Смешарики», мультфильмы студии У. Диснея; объемная анимация – кукольные мультфильмы киностудии «Союзмультфильм»: «Крокодил Гена» 1969г., «38 попугаев» 1976г., и т.д). Обсудите материалы, из которых можно изготовить декорации (пластилин, бумага, тесто, и т.д). Так же с детьми можно побеседовать о тайнах анимации, рассказать, что анимационные герои – неживые существа и оживляют их люди. Детям будет интересно узнать название профессий людей, которые создают их любимые мультфильмы: продюсер, сценарист, режиссер-мультипликатор (аниматор), художник, оператор, актер, композитор. Анимационное творчество, как любая новая культурная практика, обогатит речь ребенка, пополнив словарь специальными терминами и понятиями. В совместной деятельности дети их легко усваивают и активно применяют.

## 1.3. Знакомство детей с оборудованием Мультстудии "Kids Animation Desk"



В Мультстудии процесс создания мультлика может быть настолько простым, что даже 4-летний ребенок увлечется и очень быстро освоит его техническую сторону. Чтобы понять как легко и просто создавать мультипликационные фильмы на "Kids Animation Desk", начните снимать небольшое произведение по простому сюжету хорошо известных сказок, используя любимые игрушки детей (рекомендованная высота игрушки не более 10 см.) и выбрав подходящий фон из комплекта или использовать готовые тематические наборы: «Курочка Ряба», «Колобок»

или «Три поросёнка», которые дополнительно можно приобрести к Мультстудии.

В процессе съемки Вы освоите технику stop-motion, которая заставляет неодушевленные предметы двигаться самостоятельно. Разместите игрушку-героя на подиум перед камерой и с помощью опции СЪЕМКА сфотографируйте её. Изображение появится на экране в поле раскадровки. Предайте плавность движениям игрушки-героя, меняя положение фигуры или элемента на 2-3 миллиметра, и делайте новый кадр. Повторите этот процесс двадцать и более раз. ПО Мультстудии "Kids Animation Desk " произведет монтаж фильма прямо во время съемки. Этот процесс будет осуществляться последовательно и наглядно. ПО позволяет просматривать отснятый материал частями и сразу вносить необходимые коррективы. Просмотр отснятого материала поможет вам понять технологическую цепочку создания фильма, а у ребенка возрастает мотивация к дальнейшему творческому процессу, так как ребёнок может сразу посмотреть, что получилось. Дети, в силу своих возрастных особенностей взаимодействуют с миром по принципу «здесь и теперь», а вот дробить свою деятельность на отсроченные во времени этапы, долго ждать результата не любят, зачастую теряют интерес и цель.

После того как Вы и дети вовлечены в этот волшебный процесс можно приступит к созданию полноценного мультипликационного фильма.

## 2. ТВОРЧЕСКИЙ БЛОК

### Задачи:

- Создание условий для творческой самореализации в различных видах художественно-эстетической деятельности,
- Формирование у каждого ребенка позитивного образа себя как творца,
- Формирование коммуникативных компетенций,
- Развитие креативности.

## ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

ПОКАЗ ГОТОВОГО МУЛЬТФИЛЬМА

ОЗВУЧИВАНИЕ

СЪЁМКА

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ, ДЕКОРАЦИЙ

ВЫБОР ТЕХНИКИ АНИМАЦИИ

РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ

## 2.1. Работа над сценарием

Ценность мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую автор хочет донести до своего зрителя. Создание мультфильма начинается с истории, которая творчески развивается в сюжет и фиксируется в сценарии. Работа над сценарием имеет несколько уровней сложности, которые зависят от индивидуальных и возрастных особенностей детей, а также образовательных целей.

### 2.1.1 Уровень воспроизведения

Сценарий строится на основе известной сказки, рассказа, стихотворения, фольклорного произведения, которые имеют чёткую структуру с повторяющимися элементами, где действия героев конкретны и знакомы детям. Пример, сказка «Заюшкина избушка».

### 2.1.2. Уровень проекции

Сценарий основывается на свободном фантазировании детей. Здесь дети проявляют свои чувства, тревоги, желания. Ребёнок сначала не знает, чем окончится история мультфильма. Особенно ярко проявляется фантазия ребят при работе в технике песочной анимации.

### 2.1.3.Уровень творческого проектирования

Здесь мультфильм является средством современного представления результатов исследования, или любого проекта (социального, экологического, патриотического и т.п). Содержание мультфильма должно отразить идею проекта или раскрыть последовательность его реализации.

По сценарию делается серия рисунков (раскадровка), которая отражает смену сцен от начала и до конца, помогает выстроить причинно-следственные связи, удержать сюжетную линию.

Раскадровка напоминает комикс. Это будущий мультфильм в рисунках. Лучше делать раскадровку одновременно с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. При работе с младшими группами раскадровку выполняет взрослый. В то время когда дети придумывают сюжет, взрослый зарисовывает кадры на доске или на бумаге.

При таком совместном процессе детям легче сосредотачивать внимание, помнить, с чего история началась.

Начиная со старшего дошкольного возраста можно предложить каждому рисовать свою собственную раскадровку, а потом все вместе их обсудить, и выбирать наиболее удачную или создать одну целую из всех работ.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон - изображение места происходящего действия, героев и объекты, с которыми они взаимодействуют.

Анимация не получится, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.





Дальше по доработанному и утвержденному сценарию необходимо определить образ, характер будущего персонажа, задать цвет, наиболее его определяющий. Очередной этап на этом закончен. Раскадровка сценария готова.

## 2.2. Выбор техники анимации

Переходим к следующему этапу создания мультипликационного фильма.

Традиционная мультипликация включает в себя основные техники:



**ОБЪЕМНАЯ анимация** - это покадровая съёмка любых объёмных предметов. Условно её можно разделить на предметную, пластилиновую, кукольную технику.

### Предметная техника

В этой технике анимации используют любые игрушки: кубики, шарики, машинки, элементы конструкторов, миниатюрные фигурки животных и людей, т.д. В комплекте мультстудии "Animation Desk" есть платформы для создания мультипликационного лего-мира, где герои могут стать лего-фигурки. Также героев анимации легко создавать из самого разнообразного бросового материала: ткань, дерево, стекло, камень, пластилин, бумага, нитки, вата, солома, металл, пластик, спички, нитки, мелкие детали бус, пуговиц, природный материал.

В предметной технике даже маленькие дети легко осваивают начальные азы анимации. Дети старшего школьного возраста быстро находят предметных актеров и легко начинают сочинять сюжеты их мультипликационной жизни.



Предметная техника

Более сложный вид объемной анимации – **кукольная техника**. Сложна она именно трудоемкостью изготовления кукол-актеров, в которых воплощаются образы героев. К тому же для показа мимики героев требуется изготовить дополнительные, сменные головы. Нужно придумать и художественно выполнить внешний облик персонажа, оживить его. Например, в края одежды вклеить проволоку, чтобы одежда могла развеваться от ветра и при ходьбе куклы. Все это процесс достаточно трудоемкий, требующий мастерства, больше подходит детям школьного возраста. Профессия кукольника включает в себя и художника и визажиста, и портного и сапожника, и парикмахера, поэтому ребенок получает множество навыков, от умения держать иголку до навыка скульптора.

Для создания кукол-актеров используют прочные материалы: пластик, проволока, нитки, ткань, шерсть, бусины. Поэтому кукла может «жить» довольно долго и сыграть свою роль ни в одном мультфильме.



Кукольная техника

Иметь куклу «живую», у которой двигаются руки, ноги, голова, кисть, стопы - это прекрасная мечта.

В **пластилиновой технике** кукол и декорации изготавливают из пластилина. Создать куклу из пластилина намного проще. Для изменения выражения эмоций на лице героя достаточно сделать стекой малую манипуляцию, пластичность материала позволит отразить и колыхание одежды на ветру, и лоск шерстки животного. Технология изготовления понятна не только взрослому, но и ребёнку. Шаг за шагом из пластилинового шарика получается любой объект неважно человек, собака или вовсе нечто неодушевленное. Пластилиновая анимация хороша тем, что здесь можно дать волю воображению и смастерить, а после оживить любых фантастических существ и даже целые миры — всё, что придет в голову.

Лепка персонажа – самый увлекательный и веселый этап. Сначала дети, как правило, лепят по принципу «что получится». Первый опыт пластилиновой анимации, натолкнет на осознанное выдумывание сюжетов, в которых можно сполна использовать возможности пластичного материала. Результат такого труда это всегда волшебство. Человечки, зверьки, машины, инопланетные существа могут ходить, поворачиваться, сидеть, общаться друг с другом, сворачиваться в клубок и кататься колбаской. Самое главное в этой технике, чтобы пластилиновая кукла «дожила» до конца мультика. Учитывая особенность материала (пластилин пластичный и тяжелый) пластилиновые куклы не могут долго держать позу. При изготовлении пластилиновых персонажей средних и больших размеров, которые часто и много двигаются, применяют металлический каркас. Это может быть обычная проволока.



Пластилиновая техника

Лепка развивает творческие способности, мелкую моторику рук, пространственное мышление, понимание о цвете и форме предметов. Кроме того, лепка благотворно влияет на нервную систему детей в целом.

**ПЛОСКОСТНАЯ анимация** – это покадровая съёмка рисунков или плоских марионеток, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная анимация делится на рисованную и перекладку.

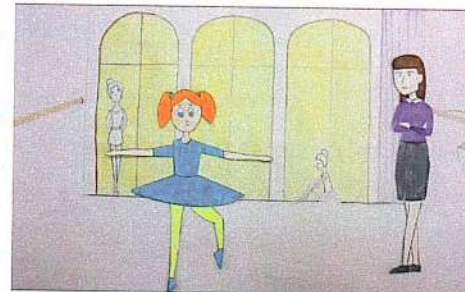
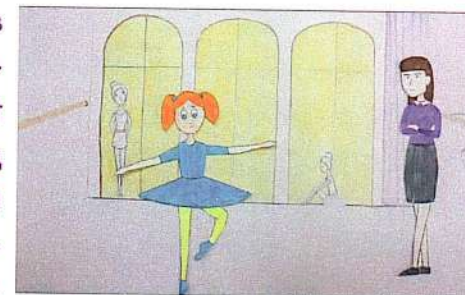


Рисованная техника

Для съёмки в **рисованной технике** изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Рисовать можно на основе из различных материалов (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.) Помните, 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. В процессе рисования используются акварельные краски, фломастеры, цветные и грифельные карандаши,

мелки и даже обычные шариковые ручки. Эта техника доступна детям школьного возраста. Она заинтересует воспитанников художественных школ и студий, студентов.

В технике **перекладки** плоские объекты перемещаются в двухмерном пространстве. Обычно действующих героев и некоторые объекты двигают на стекле, а под ним располагают фон. Камера стоит сверху, а аниматор двигает по кадру под камерой сложносоставные персонажи. Каждыйдвигающийся объект должен быть нарисован отдельно и вырезан. Это касается и фигур персонажей. Части тела: голова, туловище, руки, ноги представляют собой отдельный объект. Все это вырезается. Проработать можно и более мелкие детали: кисть, голень, уши, хвост, т.д. Если герой снимет с головы шляпу, то и этот элемент прорисовывается и вырезается. Когда всё оказывается в разобранном виде, части куклы можно легко передвигать, фотографируя каждое изменение и создавая иллюзию движения. И чем больше свободнодвигающихся частей будет у персонажа, тем более пластичными и естественными станут на экране его движения. В сложных сочленениях можно сшить детали куклы нитками или скрепить проволокой, что заметно облегчает работу, поэтому фильмы в технике перекладки называют фильмами с плоской марионеткой. Мелкие детали, такие, как глаза или рот берутся при помощи пинцета.



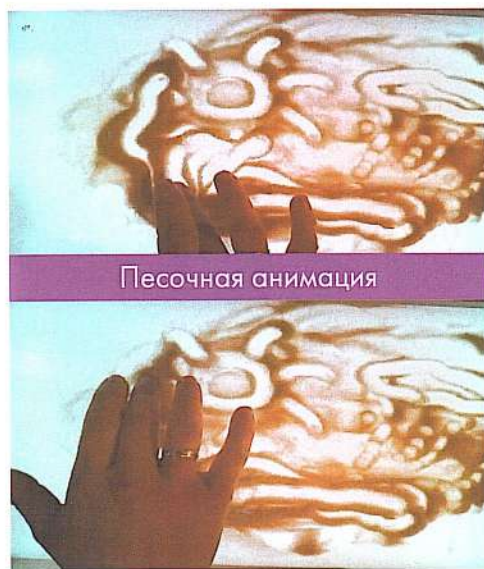
Техника Перекладки

Дети, даже младшего школьного возраста, легко справляются с этой техникой, так как, она очень проста. Персонажи лучше делать достаточно большого размера, чтобы нарезанные его части, без труда могли браться и перекладываться детскими пальчиками. Это развивает мелкую моторику, внимательность, сосредоточенность, аккуратность, логику.

Если все декорации и персонажей-марианеток изготовить монохромными из черной бумаги, то это создаст дополнительную тонкость в выражении характеров, в ажурности фонов, тонком градиенте уходящих в глубину слоев фона. Так идея будет передаваться силуэтами, как бы тенями. Такая техника перекладки называется **силуэтная** или теневая. Изысканность в мультфильме может быть достигнута, если использовать в фонах и одежде персонажей дополнительные материалы, такие как кружева, прозрачные ткани, калька, ветки, нитки, крупы, песок, чай и т.д. В последнем, прослеживается сходство силуэтной анимации и песочной анимации.



Силуэтная техника



Песочная анимация

**ПЕСОЧНАЯ анимация** — пожалуй, одна из самых непростых техник, но тем интереснее её осваивать. Для создания живых картин из золотистых крупиц понадобится специальный стол, который входит в комплект «Kids Animation Desk».

В песочной технике рисовать можно не кисточками или карандашами, а пальцами. Это добавляет ребёнку особые сенсорные ощущения. Часто мультфильм на песочном планшете начинается без раскадровки с замысла, который постепенно раскрывается в полете фантазии. Любую неудачную линию или силуэт можно тут же легко исправить или трансформировать во что-то иное. Невероятные образы плавно перетекают друг в друга, и иногда просто невозможно предугадать, какой сюжет в итоге получится. Поэтому песочная анимация — это всегда сюрприз не только для детей, но и для взрослого.

**РЕЛЬЕФНАЯ анимация** частично объемная и представляет собой покадровую съемку рельефных марионеток, находящихся на горизонтальной плоскости. В этой технике персонаж и фон могут возвышаться над плоскостью на половину своего объема. Их можно изготовить из соленого теста, пластилина, полимерной глины, архитектурный пластилин. При работе каркас персонажам не нужен, основой выступает плоский фон. Пластилиновые иллюстрации выполняются в технике пластилинография. Детям нравятся пластилиновые иллюстрации, потому что они забавны, выразительны и пластичны.



Рельефная анимация

## Создание образа героя и других персонажей

Персонаж – основная фигура любой анимации, поэтому ему стоит уделять особое внимание. Важно определить образ, характер будущего персонажа, задать цвет, наиболее его определяющий.

При создании персонажа нужно учесть, что герой должен передавать привычные и узнаваемые эмоции – радость, грусть, удивление, восторг и т.д. Сфокусируйтесь на мимике. В зависимости от характера персонажа, его эмоции могут быть как ярко выраженными, так и немного скрытыми, поэтому, разрабатывая своего героя, думайте о его персональных качествах и, отталкиваясь от этого, работайте над его мимикой.

Лицевая анимация играет особую роль - она помогает показать то, что происходит в мыслях вашего персонажа, показать его внутренний мир. За счёт этого достигается по-настоящему достоверная иллюзия жизни, когда вы можете заставить зрителя поверить в то, что ваш персонаж «живой».

Обратите внимание на базовые принципы построения выражения лица в разных эмоциональных состояниях. Это примитивные выражения, которые довольно часто появляются у нас на лице в течение жизни. Можно понаблюдать за эмоциональными проявлениями людей в различных ситуациях, изучить собственные эмоции (перед зеркалом), зарисовать персонажей со сменными эмоциями.

Радость: уголки рта подняты вверх, брови подняты, глаза широко открыты.

Гнев: уголки рта опущены вниз, брови подняты под углом, а внутренние края опущены вниз, глаза широко открыты.

Страх: рот слегка перекошен, уголки опускаются вниз, брови подняты вверх, при этом линия бровей неровная, глаза широко открыты.

Печаль: уголки рта скруглены книзу, внутренние уголки бровей слегка приподняты, верхние веки «нависают» на глаза.

Удивление: рот маленький, наполовину приоткрыт, брови приподняты, линия бровей слегка неровная, глаза широко открыты.

Досада: рот искривлен, перекошен, брови припущены, внутренние кончики бровей направлены вниз, глаза закрыты.

Как только вы определились с мимикой, переходим к общему образу героя.

Многие известные персонажи состоят из простых форм и линий. Помните, что зритель подсознательно считывает округлые мягкие формы как признак доброты персонажа, а резкие угловатые и рваные – как атрибут негативного героя. Поэтому если ваш милый персонаж состоит из острых углов и кусков, это может вызвать проблемы в понимании.

Использование искаженных пропорций или преувеличение длины и размера частей тела, даже с мелкими деталями, такими как пальцы, может помочь в придании индивидуальности персонажу. Преувеличение черт внешнего вида создаст иллюзию большей силы или неуклюжести, даже больше злости. Это также верн



Эмоции персонажа

ия движений героев их походки.

Когда нужно показать, что персонаж маленький и милый ему сознательно увеличивают голову и глаза.

Использование цвета может помочь с передачей строения персонажа, сделать его более серьезным или веселым. Использование правильных оттенков для оттенка кожи, меха, одежды и т. д. также помогает зрителю понять, на какого персонажа он смотрит, и даже имеет ли он дружелюбный или не очень характер. Помните, что использование более яркой и нереалистичной цветовой палитры сделает следующего персонажа более веселым и игривым.



Индивидуальность персонажей

Экспериментируйте, правила созданы для того, чтобы их нарушать. Сделайте своих персонажей особенными. Кем бы ни являлся ваш персонаж, старайтесь делать его как можно менее похожим на всех героев, которые предшествовали ему. Он должен обладать интересными визуальными качествами, которые будут необычны зрителю.

## 2.3. Создание декораций к мультфильмам

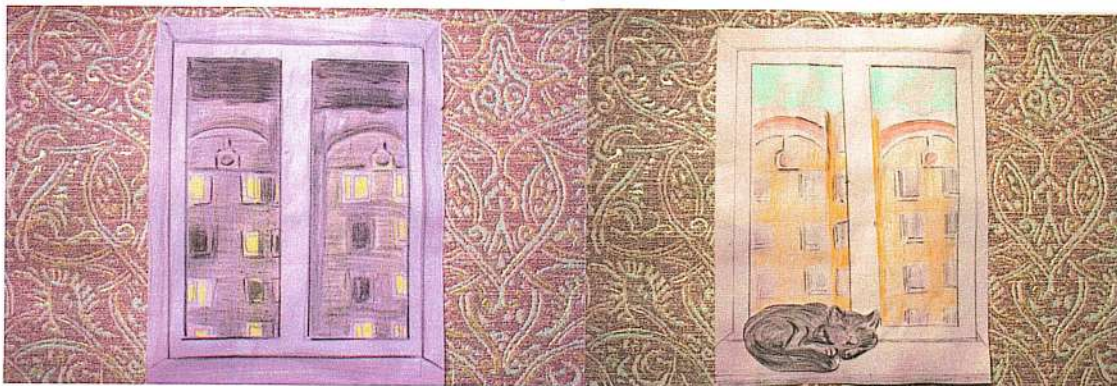
Декорации – это художественное воплощение мира мультфильма. С помощью декораций обозначается место и время мультипликационного действия, передается настроение и идея фильма. Декорации - это фон, оживляющие его элементы и предметы обстановки.

У детей дошкольного возраста особое сказочное восприятие действительности, оно отражается в их изобразительной деятельности. Дети с легкостью нарисуют удивительный яркий мир, в котором предметы будут чудесной формы и неожиданных цветов. Особенности детского восприятия действительности обнаружат себя в нарушении пропорций предметов, в нарушении их строения, путанице в деталях. Творчество по созданию образов мультипликационного мира станет словием развития изобразительных способностей детей. Они научатся передавать строение и форму, взаимное расположение частей, характерные признаки предметов. Научатся использовать воображаемую линию горизонта и размещать предметы на листе в соответствии с законами композиции и перспективы (зависимость величины изображаемых объектов от их удаленности в пространстве).

Для съемки объемной анимации, в начале, воспользуйтесь готовыми вариантами фонов, которыми комплектуется Мультистудия "Kids Animation Desk". При создании оригинальных фонов в последующем выбирайте плотную бумагу и ориентируйтесь на размер фонов из комплекта.

Количество фонов для одного мульт-продукта определяется по количеству сцен в сценарии. Впрочем, если герои выйдя из домика в конце путешествия вернутся обратно, то необязательно повторно рисовать обстановку домика. Но, если герои гуляли в лесу днем, а ночью опять оказались на прежнее место, то придется еще раз нарисовать лес, только лес ночной. Если сцена предполагает средний и крупный план, то можно не перерисовывать фон его элементами, просто во время съемки воспользуйтесь перестановкой камеры (или установкой другой камеры) на дополнительный подвижный кронштейн. Приближайте(удаляйте) камеру постепенно во время съемки, делайте это плавно.

Если герой путешествует сцена за сценой «по полям, по горам и по разным городам», то не забудьте соотнести эскизы по линии горизонта.



При рисовании раскадровки у вас получатся наброски фонов. Дальше следует наполнить эти эскизы деталями. Продумайте, какие элементы возможно оживить. Например,

на небе будут порхать птицы, или бабочки - над цветами, может быть по небу проплывать облака или в море - рыбы. Для достижения таких визуальных эффектов придется все эти детали прорисовать и вырезать, а в процессе съемки двигать одновременно с основными героями.

Помните, если объект или предмет обстановки рано или поздно по сценарию сдвинется со своего места, то он обязательно в перекладку прорисовывается и вырезается отдельно, а в объемной анимации создается как самостоятельная единица.



Детализирование эскизов

Также можно сделать декорации многослойными. Это придаст обстановке объема.



Для этого воспользуйтесь верхним кронштейном и повесьте на невидимой нити облако из ваты. Или в технологических отверстиях, расположенных вдоль фона, на палочках расставьте объекты (деревья, дома, цветы, кусты, камни...) Особенно выразительными такие приемы будут, если при съемке пользоваться поворотом сцены и кронштейнов.

При создании декораций можно использовать большое разнообразие художественных материалов: акварель, карандаши, пастель, восковые мелки,

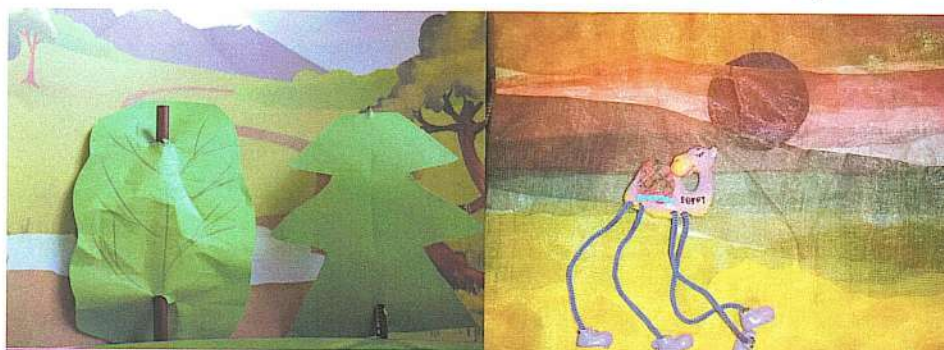
ки, гуашь; и различные изобразительные техники: пластилинография, декупаж, тканевая аппликация... Смешивать техники не возбраняется.

Используйте фольгу, синтепон, органзу, природный материал. Фантазируйте.

Главное, чтобы декорации выступали как фон и не отвлекали внимание от главных персонажей.

Хорошо оформлять декорации: фон, оживляющие его элементы и предметы обстановки в цветах контрастирующих с цветовой гаммой персонажей.

Процесс создания декораций интересный и кропотливый



Многослойные декорации

Смешивание техник



Природный материал

раскроет творческие способности, пробудит смекалку и находчивость.

## 2.4. Съёмка

Приступая к съёмке, первым делом обратите внимание на освещение. Если вы решили работать с естественным освещением (от окна), будьте готовы к тому, что оно будет неожиданно меняться - например, облачко закроет солнце. С искусственным светом работать проще. Вы можете комбинировать различные источники света, подбирая яркость, следите за насыщенностью цветов, отсутствие бликов.

Обозначьте границы кадра. Обратите внимание, чтобы в кадр не попадало лишнее.

Когда все подготовительные работы закончены, можно приступать к организованной с детьми съёмке. Чтобы воспитать в детях самостоятельность, ответственность, внимание к последовательности действий, самоконтроль необходимо договориться о распределении ролей и соблюдение правил. В мультстудии с маленькими детьми взрослый руководит всем процессом и берет на себя роль режиссера. Начиная со старшего дошкольного возраста роль можно поручить ребёнку. Также выбирается оператор, он осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров. Оператор следит за тем, чтобы руки не попадали в кадр. Для этого с детьми предварительно выбирается сигнал, при котором все будут убирать руки с Мультстанка. Это может быть слово, например, «Мотор» или короткая фраза «Руки прочь!». Дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом.

Не спешите с появлением героя в кадре. Для начала снимите пару-тройку кадров фона и декораций. Зритель должен погрузиться в мир мультфильма, осмотреться, разглядеть элементы. Появление персонажа в кадре снимается следующим образом. Размещаем персонажа на границе кадра, пусть в кадре появится его малая часть и снимаем. Двигаем персонажа в кадр еще на 0,5 см., снимаем, и т.д. после съёмки 10-15 кадров просматриваем отснятый материал, оцениваем плавность движения, естественность позы, отсутствие лишних предметов в кадре. Ошибки, как правило, сразу заметны. Если надо удаляем неудачные кадры. Если же все нравится, продолжаем: двигаем – снимаем, двигаем – снимаем... Опция КАЛЪКА в программе поможет наглядно отследить расстояние сдвига объекта. Исходя из особенностей человеческого восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть не менее 20 кадров в секунду. После каждого кадра в сцену вносятся какие-то изменения, чем их больше, тем «живее» мир мультфильма. В мультфильме движение можно придать и персонажам, и объектам. Движения эти могут быть неравномерными замедляющимися или наоборот ускоряющимися. Например, машинка должна двигаться с разной скоростью, ведь сначала она стоит неподвижно, потом начинает разгоняться. Ведь не мгновенно она набирает скорость? В конце машинка должна тормозить. При съёмках очередного кадра разгона машинки передвигайте машину на расстояние в два раза больше, чем в предыдущий раз. Первый кадр - всего 0,5 см, затем 1 см, дальше 2 см, потом 4 см и т.д. При съёмке





Движения человечков

торможения делаем всё на рол.

Труднее снять естественные движения человечков. Если ла, например, должна шаг то она сначала - наклоня немножко в корпусе, соот

ственно сдвигается одна ее нога и рука - фотографируется, потом двигается другая нога и р и т.д.

Пример такой последовательности для анимации махания рукой:



Пример последовательности для анимации движения руки

В первых 5 кадрах модель стоит неподвижно, следующие 10-12 кадров поднимает руку вверх, далее 20 кадров машет рукой слева направо три раза, далее 10-12 кадров опускает руку вниз.

Необходимостью оживить своего персонажа в кадре мультфильма, сделать его движения приятными, естественными, выразительными пробуждает в ребёнке мотивацию к внимательному изучению повадок животных, птиц, насекомых. Также он учится рефлексии своей моторики. Начинает обращать внимание на то, как старший брат бьет по мячу, неуклюже младшая сестра поднимает ножку на ступеньку, как мама поворачивает голову, услышав, что её зовут, а она наклоняется, чтобы погладить собаку...

## 2.5. Титры и субтитры

При необходимости можно в мультфильм добавить пояснения, подписать фразы героев. Эти надписи называются субтитры. Можно вставить надпись между кадрами, сделав, например, такое пояснение: «Тем временем» или «Прошёл год», или «Прозвенел звонок», или «В кабинете директора». Когда закончились съёмки мультфильма по сценарию, наступает время подумать о титрах и заставки с названием мультфильма.

Титры – это поясняющие записи, которые могут рассказать зрителю, кто работал над созданием мультфильма, где и в каком году мультфильм был создан, может быть по мотивам какого произведения он снят или для какой цели. Любую информацию интересную зрителю вы можете внести в титры. ПО даёт возможность оформить титры в начале и в конце фильма. Название мультфильма легко прописать в титрах начала, но гораздо интереснее оживить название в стиле мультфильма: например, слепить буквы из пластилина. И тогда буквы смогут появляться на экране из шарика или выползть на своё место змеями. Буквы можно рисовать карандашами, акварелью, их можно процарапать

или набрызгать. Всё будет зависеть от вашей фантазии. Так буквы названия будут отражать содержание фильма.

При этом каждая буква будет иметь автора. В этом случае съёмку необходимо перевести в положение перекладки. Буквы могут появляться последовательно и постепенно.

При размещении букв на экране воспользуйтесь опцией СЕТКА. Это поможет сориентироваться на плоскости, рассчитать расстояние от края до заглавной буквы, удержать расстояние между буквами. Важное слово «Конец» тоже можно написать крупно в титрах конца, а можно подойти творчески, оживить буквы также как в названии.



Пример анимации буквы

## 2.6 Озвучивание

Мир мультфильма оживает не только в картинках на мультстанке, но и в звуковой студии, где озвучивается мультфильм. В звукозаписывающую студию превратится помещение вашей мультстудии, как только дети захотят наполнить мир мультфильма звуками, музыкой, диалогами. Когда они примерят на себя новые роли звукорежиссера, композитора, актера диалогов, музыканта шумового оркестра. Для оживления мультфильма звуками в программе "Kids Animation Desk" предусмотрены три звуковые дорожки. Есть возможность записать голоса героев, звук движений, музыкальное сопровождение.

Для записи голоса, диалогов героев воспользуйтесь микрофоном. При записи исключите посторонние звуки. Реплики лучше спланировать заранее, особенно это важно при организации коллективной работы. Голос является штрихом к портрету героя, поэтому очень важно найти соответствие между внешностью и голосом героя. Озвучивая персонажа, ребёнок обратит внимание на интонационную окрашенность речи, научится голосом выражать эмоции и чувства.

В анимации все движения персонажей озвучивают. Так мультфильм приобретает живость, становится объемным. Подобрать подходящий звук можно из картотеки, представленной в сети интернет. Но интереснее и веселее искать звук самим, используя самые невообразимые предметы. Так шуршание целлофанового пакета хорошо имитирует, ломающиеся льдинки на лужах в марте. Можно найти имитацию дождя, шагов по коридору школы, жужжания майского жука, гула самолета. В этом помогут инструменты шумового оркестра, этнические инструменты. Такое занятие обострит слуховое внимание и звуковую память. Эти записи тоже можно делать с помощью микрофона. И не забудьте их сохранить. Лучше создать свою библиотеку звуков.

Музыка в мультфильме играет свою особую роль. Она окрашивает характер героев в положительные или отрицательные тона, помогает передать эмоции, переживаемые персонажами, подчеркнуть значимые эпизоды. Музыка задаёт темп событиям фильма. В мультфильмах можно использовать музыкальные произведения

известных композиторов, таких как Й.Гайдн, К.Сен-Санс, П.И.Чайковский, К. Орф, Б.Губайдулина, В.Шаинский, Г.Гладков..

Но предложите детям самим написать музыку к мультфильму. Конечно, для этого им нужны музыкальные инструменты или синтезатор. Синтезатор - это многофункциональный электро-музыкальный инструмент. Он может звучать как любой музыкальный инструмент: пианино, скрипка, труба, гитара, барабан, баян, балалайка, арфа. Музыкальных инструментов великое множество, а звуков, воспроизводимых синтезатором ещё больше. Ведь синтезатор воспроизводит звуки, которые не похожи ни на один музыкальный инструмент в мире. Они называются «звуки (голоса синтезатора)». Так же в программе синтезатора есть записи готовых произведений. В начале работы с синтезатором дети спонтанно нажимают клавиши. Но ознакомившись с многообразием звуков, они начинают фантазировать и экспериментировать, создавая собственные произведения.

Также подойдут инструменты орф-оркестра. Эти инструменты имеют негромкое, природное звучание и способны пробудить фантазию.

Всё зависит от возраста детей их индивидуальных способностей и образовательных задач. В любом случае, избегайте готовых форм, стремитесь полностью использовать творческий потенциал анимации. Опыт создания, успешный опыт всегда становится основой развития активной и уверенной в себе личности, готовой менять себя и мир вокруг.

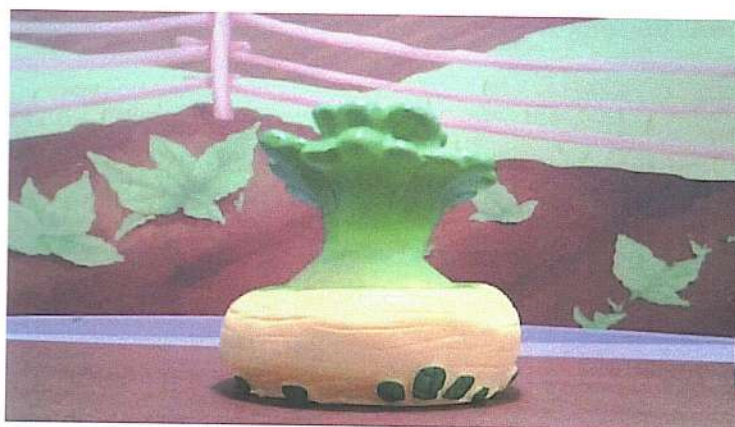
## 3.ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ БЛОК

### 3.1 Показ готового мультфильма

Анимация – деятельность сложная захватывающая. Дети увлекаются процессом создания мультфильма с таким же азартом и интересом, как игрой. Они с головой погружаются в сюжет, в работу над персонажами, в организацию съёмки и озвучки. Творчество захватывает ребят и вот они постоянно борются с желанием что-либо дополнить в сценарий, что-нибудь переделать, улучшить или заменить. Однако ревностно следят за соблюдением правил и исполнением ролей. Показ готового мультфильма становится моментом завершения интересной игры. В этот момент дети испытывают смятение чувств: они рады, горды, изумлены, неожиданно и как-то волшебным образом. Увидев такой результат детям незамедлительно хочется продолжить эксперимент с съёмкой мультфильмов и снять что-нибудь ещё.

Мультфильм созданный на оборудовании “Kids Animation Desk” – это реальный творческий продукт, который может быть переведен в формат, доступный для прочтения большинству интернет контента. Мультфильм может стать конкурсным проектом, интернет контентом. В любом случае – это подарок ребёнка себе и своим близким людям. Собирайте мультфильмы в каталог, участвуйте в разнообразных конкурсах, занимайтесь творчеством. Занимайтесь с детьми.

**РЕТКА**  
русская народная сказка



# СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Ажищева, Т.А. Создание мультфильмов с детьми в дошкольной образовательной организации [Текст] / Т.А. Ажищева. // Воспитание и обучение людей младшего возраста.- 2015.

Барабанова, А.А. Создание мультфильма из пластилина как средство развития творческих способностей личности / В сборнике: Современное образование: плюсы, минусы и перспективы Материалы международной научно-практической конференции. 2014.

Белоусов Ю.А « Я познаю мир» Детская энциклопедия. « Кино».- М.: «Издательство Астрель», «Олимп», «Фирма «Издательство АСТ», 2000

Газизова, А.Р., Осинцева, В.В. Мультипликация как средство художественно-эстетического развития детей старшего дошкольного возраста / В сборнике: Культурогенезные функции образования: развитие инновационных моделей Сборник научных статей. Ответственный редактор – Т. Н. Семенова. 2015.

Данилова, Е.В. Использование икт-технологий в образовательной деятельности дошкольной гетерогенной образовательной организации через создание мультипликационной студии / Воспитание и обучение детей старшего возраста. 2016. № 5.

Долгова, А.Т. Создание мультфильма своими руками посредством проектной деятельности в условиях ДОО / В сборнике: Актуальные вопросы современной педагогики материалы IX Международной научной конференции. 2016.

Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.

Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.

Мелик-Пашаев, А.А., Создание мультфильмов как творческая деятельность детей / Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4.

Охлопкова, С.Ф., Иванов, М.А. Мультфильм своими руками / Научно-методический электронный журнал Концепт. 2016. Т. 30.

Сяркина, П.А. Мультфильм как средство познания мира и себя / Медиа. Информация. Коммуникация. 2014. № 9. С.

Солдатова Т. Н. Модель формирования у дошкольников коммуникативной компетентности // Молодой ученый. — 2016. №27.

Тарасов, В.И. Мультипликация – это эсперанто всего человечества, искусство поколения «Next» / Культура и образование . 2015. № 3

Уколова, О.В. Создание мультфильма с детьми дошкольного возраста как вид проектной технологии / Амурский научный вестник. 2014. № 1.

Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. – Москва: Алгоритм, 2006.

Ядне, Н.И., Рябова, Н.А. Использование современных информационно-коммуникационных технологий при создании мультфильмов. В сборнике: Развитие науки и образования в современном мире Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 6 частях. ООО «АР-Консалт». 2015.



## ЗАМЕТКИ МУЛЬТИПЛИКАТОРА

**"Kids Animation Desk"**