

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 закончится 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.



Раскадровка

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.

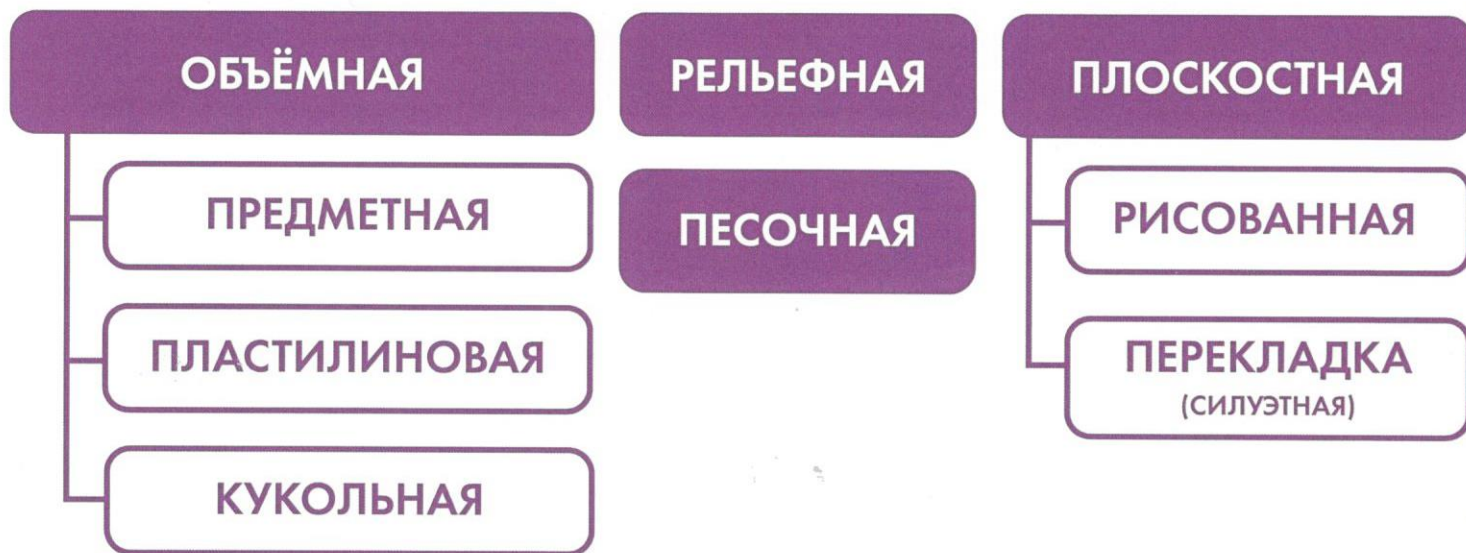
Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон - изображение места происходящего действия, героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получится, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо 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:

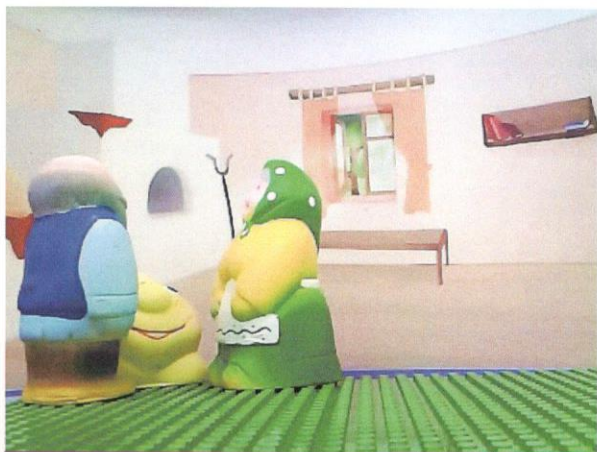


ОБЪЕМНАЯ анимация - это покадровая съёмка любых объёмных предметов. Условно её можно разделить на предметную, пластилиновую, кукольную технику.

Предметная техника

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

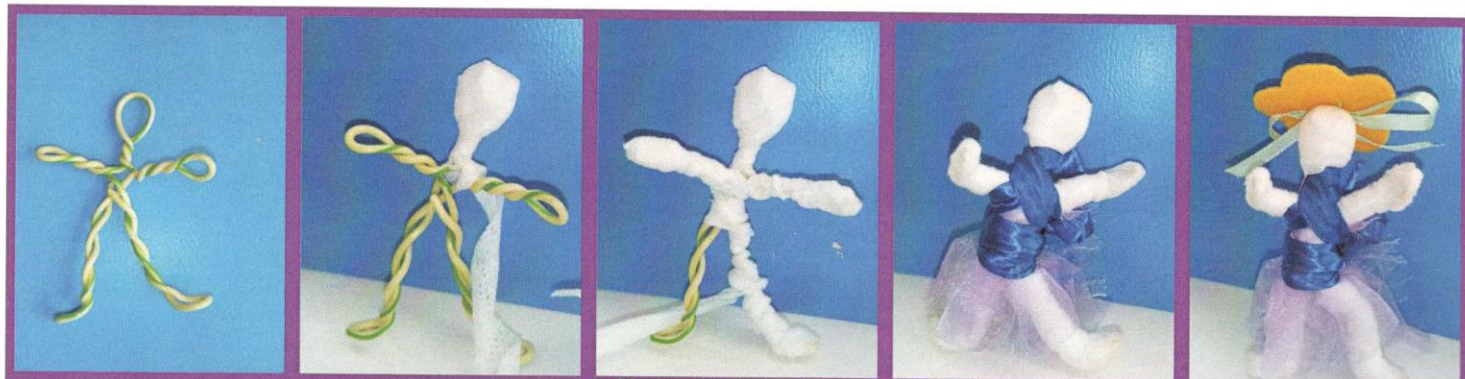
В предметной технике даже маленькие дети легко осваивают начальные азы анимации. Дети старшего школьного возраста быстро находят предметных актеров и легко начинают сочинять сюжеты их мультипликационной жизни.



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 развиваться 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.

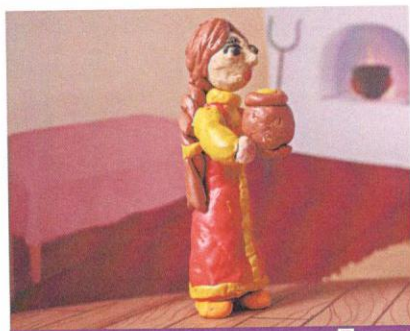


Кукольная техника

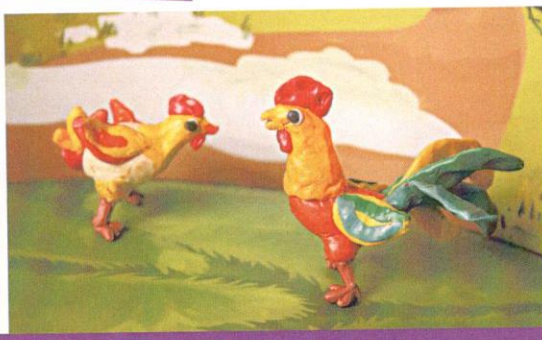
Иметь куклу «живую», у которой двигаются руки, ноги, голова, кисть, стопы – это прекрасная мечта.

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 шерсти 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 мультка. 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.

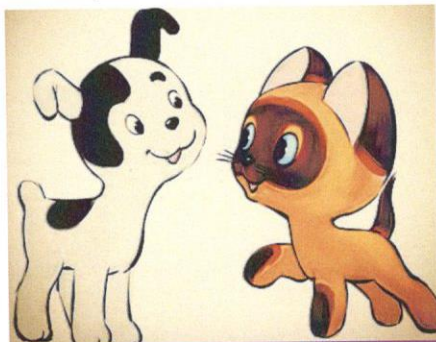


Пластилиновая техника



Лепка развивает творчество, мелкую моторику рук, пространственное мышление, понятие 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.



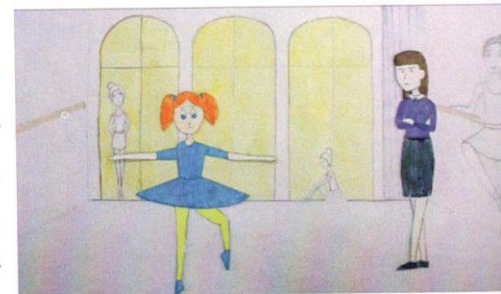
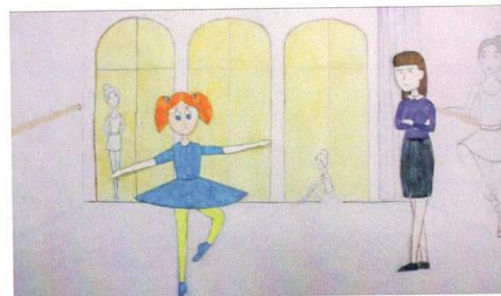
Рисованная техника

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.) 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. В процессе рисования используются акварельные краски, фломастеры, цветные и грифельные карандаши,

мелки и даже обычные шариковые ручки. Эта техника доступна детям школьного возраста, 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 свободно двигающихся 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 тeneвая. 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