

ПОЗНАВАТЕЛЬНО – ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ «ПЛАСТИЛИНОВЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ»

*Краснова Татьяна Викторовна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад комбинированного вида «Красная
шапочка» Чамзинского муниципального района*

Тип проекта: познавательно-творческий, долгосрочный (сентябрь 2020 - май 2021 учебный год), групповой.

Участники проекта: воспитатель, дети средней группы, родители.

Актуальность проекта.

Все мы – и взрослые, и дети – любим, смотреть мультики. Количество просмотренных нами мультфильмов уже и не сосчитать. Но задумываемся ли мы над процессом создания мультфильма? Над тем, сколько человек работает, и сколько усилий нужно приложить для создания мультфильма? Над тем, в какой технике выполнен тот или иной мультфильм?

Именно поэтому, мы с нашими воспитанниками решила окунуться в мир мультипликации, создав проект *«Пластилиновый мультфильм»*.

Введение

Большую роль и значение в эмоциональном и интеллектуальном развитии жизни всех детей играют мультфильмы, как и сказки, и рассказы, которые часто им рассказывают родители, они учат всех малышей отличать вымысел от реальности, ценить честность и добро, бороться со злом, учат ориентироваться в сложных ситуациях.

Мультфильм – это особая и неотъемлемая часть детства. Это мир, в котором каждый ребёнок, может забыть о реальности и помечтать, о сказке. Что же такого есть в этом загадочном явлении «мультфильм» такого необычного, что без него не проходит ни одно детство?

Во-первых, просмотр мультфильмов развивает фантазию ребёнка. С помощью воображения, маленькие дети познают окружающий мир. Сюжеты, которые переживают персонажи, чем-то схожи с жизнью. Ребёнок учится переживать и воспринимать различные ситуации, отождествляя себя с мультяшными персонажами.

Во-вторых, каждый мультфильм несёт в себе то или иное значение, смысл, разрешение различных ситуаций. Но не каждый ребенок знает или хотя бы даже задумывается о том, а как же они создаются.

В связи с этим мы решили узнать больше о мультфильмах, их создании и снять свой собственный мультфильм.

Работа состоит из двух частей:

1. История и техники мультипликации;
2. Создание собственного мультфильма.

Цель - раскрыть секреты создания мультфильмов; создать мультфильм своими руками.

Задачи исследования:

1. познакомиться с историей развития мультипликации;

2. узнать, какие виды мультипликации существуют;
3. понять, как создаются мультфильмы;
4. расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер.
4. изучить процесс создания мультфильма;
5. создание собственного мультфильма.

Гипотеза: мы предположили, что создать мультфильм могут даже дети при поддержке взрослого и наличии технического обеспечения, если раскрыть секреты создания мультфильмов.

Методы исследования:

- изучение литературы по данной проблеме;
- поиск Интернет – ресурсов;
- наблюдение, сравнение, анализ;
- съёмка мультфильма.

Объект исследования: мультипликация.

Предмет исследования: история возникновения мультипликации, процесс создания мультфильмов.

Формы работы:

- Просмотр презентации «Союзмультфильм».
- «Волшебники мультипликации» (знакомство с профессиями: сценарист, режиссер-мультипликатор, художник-мультипликатор, звукорежиссер, оператор и др.)
- «Тайны мультипликации» (знакомство с миром мультипликации).
- «Игра – путешествие по станциям страны Мульти-Пультии».
- 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).
- Работа над фоном, используя нетрадиционные методы рисования.
- Работа над декорациями к мультфильму, используя нетрадиционные методы рисования.
- Лепка героев из пластилина.
- Рисование «Любимый мультипликационный герой».
- Загадки о мультипликационных героях.
- Викторина «Знаток мультфильмов».
- Пересказ сказки, рассказывание по ролям.
- Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».
- Игры «Путешествие в Мир эмоций» (умение различать эмоциональные состояния персонажей); «Отгадай персонажа по мимике и жестам».

- Консультации для родителей «Секреты мультипликации», «Методы и приемы нетрадиционных способов рисования».

- Итоговое занятие на тему «Пригласительные».

- Родительское собрание на тему «Наши достижения».

Этапы работы:

1) этап:

- Выбор темы.

- Постановка цели.

- Выдвижение гипотезы исследования.

- Поиск материала по мультипликации.

- Изучение истории возникновения мультипликации.

- Виды мультфильмов.

- Изучение процесса создания мультфильма.

- Разработка алгоритма работы над мультфильмом.

- Подготовка необходимых для реализации проекта материалов и оборудования.

2) этап:

- Создание творческой группы родителей, заинтересованных данной темой.

- Погружение в сказку.

- Раскадровка.

- Разработка и создание персонажей и декораций.

- Оживление персонажей.

- Обыгрывание сюжета.

- Съемка мультфильма.

- Монтаж отснятого материала на компьютере.

- Озвучивание (распределение ролей).

3) этап:

- Определение уровня сформированности обобщенных учебных умений.

- Премьера мультфильма. Просмотр (результат работы).

- Итоговое занятие на тему «Пригласительные».

- Родительское собрание на тему «Наши достижения».

- Презентация проекта.

1. Мультипликация

Что такое мультфильм?

Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.

Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков. Синоним «анимации» – «мультипликация» – очень широко распространен в нашей стране. Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства. Более привычный для нас термин произошел от

латинского слова «*мульти*» – много и соответствует традиционной технологии размножения рисунка, ведь для того, чтобы герой «*ожил*», **нужно многократно повторить его движение**: от 10 до 30 рисованных кадров в 1 секунду.

Но все же, принятое в мире профессиональное определение «*анимация*» (в переводе с латинского «*анима*» – душа, «*анимация*» – оживление, одушевление), как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание *частичку своей души*.

Началом зарождения мультипликации, я думаю, можно считать момент изобретения аппарата, который смог впервые «*одушевить*» рисунки. Его изобрел француз Эмиль Рейно 20 июля 1877 года. Назывался этот аппарат *праксиноскоп*.

Эмиль Рейно объявил о своём изобретении и продемонстрировал сконструированный им аппарат в академии. Это была механическая игрушка с лентой, с множеством картинок и вращающимся зеркальным барабаном.

На просторах интернета существует много материала о создании первых рисованных и кукольных мультфильмах, но нас интересует, в первую очередь, история создания пластилиновых мультфильмов. Работая над этим, мы узнали, что первые мультфильмы из пластилина были созданы в 1908 г. в США, когда компания Эдисона выпустила шуточный фильм под названием

«Мечта уэльской гренки с сыром, сделанной скульптором».

Автором сценария и самого мультфильма был Уинзор Мак-Кей.

Популярность пластилиновой анимации возросла в 1916 г., когда Хелена Смит Дэйтон и Уилли Хопкинс выпустили серию мультфильмов на различные сюжеты. В дальнейшем Уилли выпустил еще более 50 пластилиновых мультфильмов.

В 1921 г. появился мультфильм в серии братьев Флейшер «*Из чернильницы*» с использованием пластилиновых объектов. Однако с 1920-ых гг. популярность пластилиновой анимации упала в связи с развитием традиционной анимации. Ряд создателей мультфильмов получили Оскар за свои творения.

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич. Он разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы.

Виды мультфильмов.

По способу создания:

- Пластилиновый
- Рисованный
- Компьютерный
- Кукольный

Пластилиновая мультипликация (англ. *clay animation*) — вид мультипликации. Термин *claymation* запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин.

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

- Перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. В этой технике был снят мультипликационный фильм «Падал прошлогодний снег»

- Объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

- Комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации.

Рисованная мультипликация технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. Возникла в конце XIX — начале XX веков.

Изначально, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко и отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных плёнках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом — неподвижные части тел персонажей, на третьем — подвижные и т. д. Это значительно уменьшило трудоёмкость работ, так как не нужно было рисовать каждый кадр с нуля. Впервые послойную технику применил Уолт Дисней.

Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

По способам задания изображений графику можно разделить на категории: двухмерная графика, векторная графика, растровая графика, фрактальная графика, трёхмерная графика.

Объёмная (кукольная) анимация. При объёмной анимации используют куклы из глины, пластилина, дерева, других материалов

По продолжительности:

* Полнометражные мультфильмы: мультфильмы длительностью обычно более 70 минут

* Короткометражные мультфильмы (обычно около 25-30 минут)

2. Мультфильм собственными руками

Этапы создания мультфильмов:

1. Написание киносценария. Сценарий строится на основе литературного произведения или придуманного специально для мультфильма сюжета. Подробно указываются реплики персонажей, возможные комментарии автора, декорации.

2. Раскадровка. Для того чтобы узнать сколько нужно времени на каждое описанное действие необходимо самим проиграть и проговорить весь текст, замеряя время. Зная время, которое длится сцена, можно рассчитать, сколько кадров потребует снять. В анимационном фильме должно быть 12 кадров в секунду.

3. Съёмочное оборудование.

Требования к цифровой видео- или фотокамере:

- Для фотокамеры достаточно разрешения 1 миллион пикселей

- Камера должна поддерживать режим ручной регулировки параметров съёмки

- Камеру необходимо прочно и неподвижно установить на штатив

Освещение. Не стоит пользоваться фотовспышкой. Можно использовать настольные лампы.

4. Съёмочный процесс. Выставляем диафрагму и выдержку для фотокамер так, чтобы картинка на дисплее была яркой и тени мягкими. Каждое маленькое движение снимается фотокамерой или видеокамерой в режиме покадровой съёмки.

5. Монтаж отснятого материала на компьютере. Импортируем отснятый материал в один из видеоредакторов («Movie maker», «Пинакл Студио», «Сони Вегас» и др.). Желательно собирать каждую сцену в отдельном проекте и лишь затем объединять собранные сцены в общий проект.

6. Озвучивание. Собранные мультфильмы поставим на временную линию. Необходимо подключить микрофон, включить запись на звуковую дорожку. Важно, чтобы произнесённый текст совпадал с движениями персонажей.

Ожидаемый результат:

В рамках проекта «Пластилиновый мультфильм» дети получают 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 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.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Заглада Л. Дети и мультипликация. // Мир семьи. – 2005. - №11.
2. Оберемок С. М. Методов проектов в дошкольном образовании. – Новосибирск, 2005.
3. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.