



**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка – детский сад № 115»**



МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ В ДЕТСКОМ САДУ: ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫМ ФИЛЬМОМ

(Методическая разработка)

Авторы: Котюжанская Ольга Игоревна, воспитатель
Стаценко Ирина Николаевна, воспитатель

Краснодар, 2022

Методическая разработка «Мультипликация в детском саду: этапы работы над мультипликационным фильмом»

Рецензент:

Иванова Н.В., кандидат педагогических наук, руководитель направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», доцент кафедры психологии ФГБОУ ВО КГУФКСТ.

Автор:

Котюжанская Ольга Игоревна, Стаценко Ирина Николаевна, воспитатели муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения муниципального образования город Краснодар «Центр развития ребенка - детский сад № 115».

Актуальность темы, раскрытой в методической разработке, заключается в уникальности детской мультипликации как особого вида творчества, который способствует сохранению и развитию детской фантазии, воображения, а также образного и пространственного мышления, раскрытию творческого потенциала ребёнка через создание собственного творческого продукта, развитию навыков взаимодействия в группе, таких личностных качеств, как трудолюбие, инициативность, настойчивость и ответственность.

В работе представлен алгоритм работы над созданием мультфильма: создание сценария, раскадровка, создание персонажей и декораций, съёмка, озвучивание, монтаж. Особая практическая ценность методической разработки в пошаговом описании методики создания сценария, мультипликационного фильма как этапов развития сюжета, в описании этапов создания персонажа и раскадровки. Педагогами представлены примеры авторских сценариев, опорные сценарные карты.

Представленная методическая разработка интересна по содержанию и может быть рекомендована педагогам ДОО для организации совместной деятельности педагога с детьми дошкольного возраста по созданию мультипликационного фильма с применением современных цифровых технологий.

Содержание

1.	Пояснительная записка	4
2.	Этапы создания мультфильма	6
3.	Методика создания сценария мультфильма	7
4.	Этап создания образа персонажа.....	21
5.	Этап раскадровки	28
6.	Используемая литература	33
7.	Приложение	34

1. Пояснительная записка

Современные дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов за игрой в компьютерные игры. Но мало кто из них владеет техникой и технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни и творчества.

Одной из задач сегодняшнего дня является повышение в обучении роли медиаобразования. В поисках нестандартного подхода к развитию творческих возможностей ребенка мы обратились к мультипликации. Использование аудио, видеотехники делает доступным человеческому воображению новые реальности.

Детская мультипликация – уникальный вид искусства, самодостаточный и самоценный. Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что здесь всегда есть место игре и абсолютно нет ничего невозможного.

Это особый вид творчества, который способствует сохранению и развитию детской фантазии, воображения, а также образного и пространственного мышления, раскрытию творческого потенциала ребёнка через создание собственного творческого продукта, развитию навыков взаимодействия в группе, таких личностных качеств, как трудолюбие, инициативность, настойчивость и ответственность.

Детская мультипликация – это игра, в которой ребёнок может придумать и оживить своих героев, наделить их определенными качествами, проиграть разные жизненные и сказочные ситуации.

Детская мультипликация уникальна ещё тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать сюжеты для сценариев, создавать декларации и персонажей мультфильма, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио и видеосъёмки, изучают специальные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого

материала. Как правило, сами сюжеты мультфильмов заставляют детей осваивать новые виды продуктивной деятельности.

Техники детской анимации позволяют сегодня создавать короткометражные мультфильмы методом покадровой съёмки с применением современных цифровых технологий. Существуют различные техники, используемые в детской анимации. Выбор техники зависит от возраста и предпочтений ребёнка. В этом виде творчества каждый может найти для себя интересное направление. Технология перекладной мультипликации доступна детям любого возраста, любых возможностей, с любым состоянием здоровья, позволяет каждому ребёнку найти применение своих индивидуальных способностей. Технология кукольной анимации доступна для дошкольников, так как позволяет воспроизвести любую известную сказку, позволяет использовать не только пластилиновые поделки, поделки из ЛЕГО, но и любимые игрушки, которые легко оживляют при создании мультфильма.

Цель методической разработки: ознакомление педагогов с технологией создания мультипликационного фильма в условиях дошкольной образовательной организации.

2. Этапы создания мультфильма

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером, компьютерные программы для анимации.

- 1. Создание сценария.** Работа над мультфильмом начинается с создания сценария для мультистории. Это стимулирует детей читать, придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят.
- 2. Раскадровка.** На основании сценария делают раскадровку – серию рисунков, которые отражают всё, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей.
- 3. Создание персонажей и декораций.** Это прекрасная возможность использовать свои художественные способности: придумать внешний вид и создать персонажей, с помощью которых можно передать мультисторию, а так же нарисовать декорации, которые показывают место действия истории. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.
- 4. Съёмка.** Во время съёмки персонажи оживают и начинают двигаться с помощью аниматоров, которые создают маленькие движения персонажей, а оператор фиксирует эти движения.
- 5. Озвучивание.** Актёрские способности детей позволяют персонажам обрести собственные голоса.
- 6. Монтаж.** Монтаж включает в себя обработку видео и аудиоматериала и их соединение с помощью специальной программы. На этом этапе

происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, названия и титров.

3. Методика создание сценария мультфильма

Что же такое сценарий и как его создать? Сценарий состоит из последовательности сцен и описывает словами то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены. Сцена включает в себя действия персонажей на одном фоне. Смена фона или появление новых героев считается началом новой сцены.

Язык мультипликации – это язык волшебных, сказочных или жизненных образов, которые отражают то, что хотят предать на экране. Говорить на языке образов детям очень просто.

На процесс создания мультфильма – это не только творческий процесс, существуют специальные методики создания сценария, и даже известные сценаристы предпочитают их придерживаться.

Поиск идеи для мультфильма

Основой сценария является идея или сюжет. Даже из короткой идеи в 2-3 слова можно создать увлекательную историю. Где же найти интересные сюжеты для детского мультфильма? Это могут быть:

- литературные произведения: сказка, рассказ, стихотворение;
- новая версия известной сказки или истории;
- история про домашнего питомца;
- история про любимую игрушку или героя;
- сюжет - наблюдения за явлением природы или событием;
- рассказ придуманный ребёнком;
- поздравление с каким-либо праздником;
- сюжет, рассказывающий о каком – либо значимом для ребёнка событии.

Как показывает практика, для ребёнка не составляет труда придумывать идею мультфильма, поскольку в его голове тысяча прекрасных идей одна лучше другой. Задача педагога – сопровождать ребёнка в этой трудоёмкой

работе от идеи к реализации и созданию конечного продукта на всех этапах создания мультфильма.

Основные части сюжета

Итак, в сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

- **Начало.** В самом начале происходит знакомство зрителя с героями, их друзьями, местом, где они живут.
- **Завязка.** В начале истории происходит какой-то конфликт, событие или перед героями становится какая-то задача. Главное чтобы это событие должно заинтриговать зрителя, заставить сопереживать и ждать ответа на вопрос.
- **Развитие событий.** Определившись с проблемой, теперь герой начинает искать способы с ней справиться. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.
- **Кульминация.** Наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменениями внешнего окружения.
- **Развязка.** Развязка истории неожиданно переворачивает все происходящее, расставляет все по своим местам, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.
- **Конец.** В хорошей истории не обязательно объяснять что-то, читать мораль. Каждый зритель поймет историю по-своему. Внешнее окружение в финале также меняется, природа успокаивается, отражая то настроение, которое соответствует финалу.

Метафоры, превращения, символы

Какие приёмы можно применить, чтобы получилась интересной, наполненной образами?

- Внезапная смена обстановки, например погода, времена года, освещённости, цветового решения.
- Использование метафор. Метафора- это образное выражение. Метафора основывается на сходстве предметов или явлений в самых разных чертах. Чтобы появилась метафора, следует найти точки соприкосновения двух предметов или явлений.
- Преобразование объектов. Известно, что в основе мультипликации лежит иллюзия. Это позволяет создавать на экране любые, самые невероятные изменения и преображения и рождает эффект волшебства.
- Использование образов, в символической форме передающих контекст ситуации. Наступил праздник – салют может предать атмосферу праздника.

Описание сцены

Итак, все идеи собраны, придуманы персонажи, определены основные события истории. Осталось записать это в виде сценария.

Сценарий состоит из отдельных сцен, в которых описывается все, что происходит, указываются все участники событий, место и время действия, все детали происходящего. Если кто-то делает паузу, улыбается или двигается, необходимо описать, как это происходит.

В сцене указывается:

- Номер сцены;
- Описание места и времени, в котором происходит данная сцена;
- Участки сцены;
- Описание действий;
- Диалоги;
- Слова за кадром.

Описав так каждую сцену, мы получим готовый сценарий.

Как писать сценарий с детьми?

Создание сценария – непростая задача для ребёнка. Взрослый может написать сценарий со слов ребёнка. Но лучше начать с хорошо известных ребёнку небольших произведений, а так же простых сюжетов.

- **Сказки.** Используйте такие известные сказки, как «Колобок», «Теремок», «Курочка Ряба», «Репка». На их примере можно вводить ребёнка в мир мультипликации, так как они схематичны, имеют четкий, повторяющийся сюжет, хорошо знакомы ребёнку. Они подходят для обучения, так как сюжет легко может быть представлен в виде конкретных действий героев, сопровождающихся знакомыми фразами.
- **Стихотворения.** При создании сценария можно использовать стихи. Дети выбирают понравившиеся четверостишья и на его основе придумывают простой сюжет. На его основе создаётся небольшой сценарий:

Носорог нашёл носок,
Но надеть его не смог.
Неуклюжий носорог
Носит на носу носок.

Сценарий мультфильма «Носорог»

Фон: зелёная трава, голубое небо, светит солнце, на траве лежит носорог.

Сцена 1. В кадр справа входит носорог, проходит и видит носок. Пытается надеть носок, носок остается на траве.

Сцена 2. Носорог подходит к носку с другой стороны, пытается надеть носок. В кадре носок крупным планом.

Сцена 3. В кадр влетает птичка, летает вокруг носорога. Видит носок, садится рядом, берет носок, подлетает к носорогу и носок оказывается у него на носу.

Сцена 4. Довольный носорог улыбается, уходит гордо неся носок, надетый на нос. На спине у него сидит птичка.

Простые сюжеты. Используйте короткие простые сюжеты, рождаемые из наблюдений за событиями в природе: птица летит, цветок растёт, мышка бежит и прячется в норке.

Сценарий к мультфильму «Мышка»

Фон: луг, растет высокая трава. Трава высоко над головой мышки. Голубое небо, светит солнце.

Действующие лица: мышка.

Сцена 1. Мышка входит в кадр с левой стороны. Находит зернышко, берёт его в лапки и съедает.

Сцена 2. Мышка бежит дальше, видит травинку, на которой висит капля росы. Она поднимается на задние лапки и пьет каплю росы.

Сцена 3. Мышка подходит к холмику в котором виднеется её норка. Вокруг высокая трава, за которой не видно мышку.

Сцена 4. Мышка выглядывает из норки, видна её мордочка, она улыбается.

○ Создание сценария с помощью опорных сценарных карточек.

Карточки отражают основные элементы сказочного сюжета, помогают ребёнку выстроить событийную линию своей истории, освоить правила написания сценария. Наличие определенной схемы действий позволяет организовать и направить мысли и внимание ребёнка в нужное русло.

При составлении сказок психологи и педагоги используют карточки А.Я. Проппа, исследователя сказок, который выделил и описал основные элементы сказочного сюжета на примере большого количества народных сказок. Все сказки состоят из тех или иных элементов, так как задача народной сказки – в иносказательной форме передать ребёнку представления о жизни, о добре и зле. Ребёнок « примеряет» на себя разные ситуации, проживает их, учиться делать в жизни правильный выбор.

Попробовав поработать с карточками А.Я. Проппа, мы столкнулись с тем, что они не передают в полном объёме сюжетную линию сценария. Поэтому мы решили изменить содержание карточек, оставив саму идею. Разработанные карточки трактуют элементы сюжета в более общем виде.

В основу сценарной истории легли основные части сюжета сценария: начало, развитие событий, кульминация, развязка и конец. Они составляют ленту событий нашей истории. Это помогает ребёнку не пропустить этап развития сюжета. На эту ленту как на нить ребёнок нанизывает события, которые задаются сценарными карточками. Число событий до наступления кульминации в ленте истории ограничено. Их всего три, и это вполне достаточно для того, чтобы история получилась интересная и при этом не затянутая.

После того как ребёнок придумал персонажей и создал про них историю с помощью карточек, он начинает подробно описывать каждое событие. Придумывает, в каком месте происходит это событие, кто участники события, что происходит в кадре. Если происходят диалоги или звучит закадровый текст, то прописывает их. Каждое событие описывается в виде отдельной сцены.

Как из текста сказки сделать мультсценарий?

С помощью небольших дополнений (номер сцены; описание места и времени, в котором она происходит; описание участников сцены, действия, монологов и диалогов, слов за кадром) создаём словесный образ того, что должно происходить на экране. Это своего рода техническое задание, выраженное в простой доступной форме, направленное от режиссера через сценариста художнику - декоратору, мультипликатору, оператору, артистам, озвучивающим голоса мультгероев, монтажёру.

Сценарий сказки «Теремок»

Действие мультфильма начинается в лесу, на поляне стоит теремок.

Заканчивается перед теремком стол, стулья, тарелка с пряниками, посуда для чая.

Действующие лица: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь, автор.

Сцена 1.

Автор:

На опушке под сосной
Теремок стоял пустой,
Мимо мышка пробежала,
Теремочек увидала.

Мышка: (*под музыку бежит по залу, подбегает к теремку, стучит*).

-Тук-тук-тук, скажите мне,
Кто хозяин в теремке?

Сцена 2.

Автор:

Тишина, никто не бродит,
На крылечко не выходит.
Мышка в теремок зашла
И спокойно зажила.
И слышала: снаружи
Кто-то шлёпает по лужам.

Лягушка: (*под музыку медленно поднимая высоко ноги идёт по залу, подходит к теремку, стучит*).

-Тук-тук-тук, скажите мне,
Кто хозяин в теремке?

Мышка: (*выходит из теремка*)

-Я-то-мышка полевая,
Кто же будешь ты такая?

Лягушка:

-Я – зелёная лягушка,
Ты пусти меня в избушку.

Мышка:

-Что ж, иди, вдвоём теснее,

Но гораздо веселее.

(Берутся за руки, садятся за стол, беседуют, пьют чай).

Сцена 3.

Автор:

Сели чай попить за стол,

Разговор у них зашёл.

(Уходят в теремок)

Вот пора уж спать ложиться,

Только кто-то в дверь стучится.

Заяц: *(под музыку скачет по залу, подходит к теремку, стучит).*

-Тук-тук-тук, скажите мне,

Кто хозяин в теремке?

(Мышка, лягушка выходят из теремка и представляются)

Мышка:

-Я-то-мышка полевая,

Лягушка:

- Я – лягушка луговая,

В теремке вдвоём живём,

Чай с малиной свежей пьём.

Кто же будешь ты такой,

Гость непрошенный ночной?

Заяц:

Я весёлый мальчик-зайчик,

Попрыгайчик, побегайчик.

В терем вы меня пустите,

Чаем гостя напоите.

Лягушка:

-Что ж, иди, втроём теснее,

Но гораздо веселее.

Сцена 4.

Автор: *(Выходят из теремка зевают, потягиваются, выполняют движения по тексту).*

Утром звери поднялись,

За работу принялись.

Мышка в поле побежала,

Зёрен спелых натаскала,

Их лягушка подробила,

Тесто в кадке замесила,

Заяц в огород сходил

И капусты нарубил.

Лишь за стол стали садиться-

Слышат: кто-то в дверь стучится.

Лиса: *(выброжая, виляя хвостом под музыку заходит лиса, обходит зал, подходит к теремку, стучит)*

-Тук-тук-тук, скажите мне,

Кто хозяин в теремке?

(Звери выходят представляются)

Мышка:

-Я-то-мышка полевая,

Лягушка:

- Я – лягушка луговая,

Заяц:

Я весёлый мальчик-зайчик,

Попрыгайчик, побегайчик.

Кто же в двери к нам стучится,

Зверь лесной, а может, птица?

Лиса:

-Я- красавица лисичка,

Хитроумная сестричка,
В теремок меня пустите,
Пирожками угостите.

Заяц:

-Что же, вчетвером теснее,
Но гораздо веселее.

Сцена 5.

Автор: *(дети выполняют движения по тексту. Лиса, мышка, лягушка пляшут с платочками под весёлую музыку)*

Заяц балалайку взял
И на струнах забренчал,
А лиса пошла плясать
И давай хвостом вилять,
Вдруг зайчишка замолчал-
Кто-то в двери кто-то постучал.

(звери убегают в теремок)

Волк: *(под музыку заходит волк, обходит зал, подходит к домику, стучит)*

-Тук-тук-тук, скажите мне,
Кто хозяин в теремке?

(Звери выходят представляются)

Мышка:

-Я-то-мышка полевая,

Лягушка:

- Я – лягушка луговая,

Заяц:

Я весёлый мальчик-зайчик,
Попрыгайчик, побегайчик.

Лиса:

-Я- красавица лисичка,
Хитроумная сестричка,

Кто стоит за дверью там,
И зачем стучится к нам?

Волк:

- Это я – лесной волчок,
Тёмно – серенький бочок,
Вы откройте шире двери,
Добрые соседи звери,
И пустите в теремок-
Я под дождиком промок.

Лиса:

-Что же, впятером теснее,
Но гораздо веселее.
Звери заходят в теремок.

Сцена 6.

Автор:

Волка чаем напоили,
И ложиться спать решили.
Рано утром, на зарнице,
Кто-то в терем стал ломиться,
Заревел и зарычал,
Всех зверей перепугал.

(под музыку выходит медведь, обходит зал, стучит в теремок)

Медведь:

-Тук-тук-тук, скажите мне,
Кто хозяин в теремке?

(Звери выходят из теремка представляются)

Мышка:

-Я-то-мышка полевая,

Лягушка:

- Я – лягушка луговая,

Заяц:

Я весёлый мальчик-зайчик,

Лиса:

-Я- красавица лисичка,

Хитроумная сестричка,

Волк:

- Ну, а я – лесной волчок,

Тёмно – серенький бочок,

Кто же в гости к нам стучится,

Так, что терем шевелится?

Медведь: *(извиняясь и кланясь)*

- Я- медведь, зовусь Топтыжка,

Не буян, не шалунишка,

Я вас, звери, не пугал,

Пальцем тихо постучал,

В теремок меня пустите

Да малиной угостите.

Волк:

-Что же, вшестером теснее,

Но гораздо веселее.

(звери заходят в теремок, медведь засовывает лапу)

Сцена 7.

Автор:

В дверь медведь залазить стал-

Только лапу затолкал.

Медведь:

-В теремок ваш не вхожу,

Я на крыше посижу.

(Медведь выполняет движения, как будто лезет на крышу)

Автор:

Звери в страхе задрожали

И медведю закричали:

Звери (вместе):

- Ты без крыши нас оставишь,

Терем маленький - раздавишь!

Сцена 8.

Автор:

Но зверей медведь не слышит,

А пыхтит и лезет выше.

Только он на крышу встал,

Теремочек затрещал,

На бок сильно наклонился

И на части развалился.

Еле выпрыгнуть успели

Перепуганные звери.

На поляне все столпились

И к медведю обратились:

(теремок падает)

(Медведь падает)

(Все звери встали на поляне, обращаются к медведю)

Мышка: *(грозит пальцем)*

- Ах ты, мишка косолапый,

Толстолобый, толстопятый,

Что ты, ты глупый, натворил-

Ты нас крова всех лишил!

Где мы будем зимовать,

Дни и ночи коротать?!

Сцена 9.

Автор:

(медведь встаёт на ноги)

Из развалин мишка встал,

Извинился и сказал:

Медведь: *(кладёт руку на грудь и кланяется)*

Мы отстроим теремок.

Чтобы жить в нём каждый смог.

Сцена 10.

Автор: *(звери выполняют движения по тексту)*

Закипела тут работа

До мозолей и до пота.

Мишка сосенки валил,

Топором сучки рубил,

Брёвна волк с лисой пилили,

На поляну их носили,

Заяц мох натеребил

И сушиться разложил,

Мышка в поле побежала

И соломы натаскала,

А лягушка щи варила

И работников кормила.

Вскоре посреди поляны

Вырос терем деревянный,

Двухэтажный и просторный,

Да с большим крыльцом узорным.

Собирались в ней все вместе,

Пили чай и пели песни.

И с тех пор в округе всей

Нет компании дружной.

(Звери берутся за руки, исполняют песню «Дружба крепкая»)

Автор:

Вот и сказочки конец, а кто слушал молодец!

(звучит музыка , идут титры.)

4. Этап создания образа персонажа

Центральное место в любой истории занимает главный герой. Даже если это животное или неодушевленный предмет (цветок, чашка, шляпа или ботинок), в нем всегда просматриваются черты характера, за ними всегда стоит человек с его переживаниями. Множество сказочных героев, не имеющих человеческого образа, позволяют иногда даже ярче выразить особенности характера персонажа. Например, Колобок - веселый, смелый, любопытный персонаж народной сказки. Для детского восприятия перенос человеческих качеств естественен и понятен. Это напоминает игру, в которой различные персонажи оживают и проживают определенные роли.

Через героя можно передать свое видение мира, мысли, отношение к вещам и событиям.

Сделать это с помощью волшебного, сказочного образа легче, так как позволяет максимально преувеличить, заострить грани характера, поступки и жизненные ситуации.

Можно выделить три аспекта личности героя, которые мы отражаем в мультфильме:

Внешность. Характер. Поступки

Очень важно, чтобы все три аспекта гармонично сочетались между собой — это помогает созданию целостного образа. Следует научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно посмотреть известные мультфильмы («Винни-Пух», «Путешествие Нильса с дикими гусями», «Приключения Буратино», «Кот Леопольд» и др.) и обсудить внешность и черты характера персонажей. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор.

Задача взрослого — научить ребенка внимательно смотреть мультфильм, анализировать образ и поступки персонажей, выделять

положительные и отрицательные черты характера, показать, что именно их сочетание создает единый и неповторимый образ. При разработке характера не нужно скрывать недостатки, наоборот, маленький недостаток придаст герою индивидуальность, сделает образ ярче. Герой без недостатков будет скучным. Но достоинства должны перевешивать.

Что важно знать юному мультипликатору для того, чтобы научиться создавать интересных персонажей на экране?

Правила создания персонажей мультфильма

Главный герой - положительный персонаж. Главный герой должен быть положительным, черты его характера — привлекательны, но он может иметь небольшие недостатки. Например, Буратино - веселый, любопытный, смелый, находчивый, искренний, приходит на помощь в трудную минуту, но излишне доверчивый, он может сделать что-то, не задумываясь о последствиях.

Создаем внешний образ персонажа. Определяем внешний вид героя, с помощью силуэта можно передать его характер. Используемые при конструировании персонажа формы должны помочь зрителю понять, какой это персонаж. Так, резкие, угловатые черты силуэта отражают резкость, жесткость, грубость, силу. Мягкие и плавные - мягкость, нежность, гибкость, доброту.

Внутренняя структура определяет диапазон возможных движений героя (какие части тела будут подвижными, а какие - нет). Для этого ребенку необходимо научиться выделять подвижные части тела у разных персонажей. Например, у снеговика могут двигаться лишь голова и руки. Если он и будет перемещаться в кадре, то переваливаясь, с одной стороны, в другую, так что нет необходимости делать подвижным туловище. А вот у гусеницы все части тела будут подвижными, это обеспечит ей перемещение в пространстве. У птицы и бабочки подвижными должны быть крылья.

Выражение лица. Необходимо продумать, какое выражение лица будет соответствовать эмоциям героя, его характеру. Определить, в каких ракурсах

мы будем видеть лицо героя в мультфильме. Создать голову героя в этих ракурсах. Если по сюжету персонаж испытывает особые эмоции, например, обычно он жизнерадостный, на лице улыбка, но в данной сцене испытывает испуг, необходимо создать голову с выражением испуга на лице. Если в мультфильме наш герой участвует в диалоге, необходимо продумать, как создать движения рта. Обо этом - в следующих главах.

Ключевые позы чрезвычайно важны для живости и убедительности и зависят от тех черт характера, которые проявляются у персонажа. Например, если персонажу свойственно самодовольство, то это может отразиться на походке — он будет ходить, гордо задрав нос вверх, поглядывая на всех свысока. А если персонаж печальный, то будет ходить, опустив голову вниз, и смотреть себе под ноги. Созданию таких образов поможет знание эмоциональных состояний человека и умение их выразить в движении.

Выбор цвета и материала для создания героя. Выбор цвета и материала для создания персонажа поможет выразительнее передать его характер. Общее правило: для создания положительного персонажа используются яркие, светлые тона, для создания отрицательных героев — темные. О влиянии цвета на психологическое восприятие персонажа можно прочитать в главе «Как создать декорации?».

Правило контраста. Два персонажа, контрастирующих друг с другом, более интересны, чем два персонажа абсолютно одинакового роста, строения и цвета. Часто злодей и герой, возлюбленная и герой имеют противоположную внешность. Принцип противоположностей помогает ярче выразить черты другого персонажа.

Смешной персонаж. Желательно, чтобы рядом с героем был комичный персонаж, который будет создавать забавные ситуации и в то же время позволит проявить эмоции главному герою.

Как показать характер героя. Нужно поместить героя в непривычную для него ситуацию, где он способен проявить свои положительные и отрицательные качества.

Антигерой Включение отрицательного персонажа (одного или нескольких) нужно для того, чтобы герою было с кем бороться и кого побеждать. Как поведет себя персонаж в конкретной ситуации? Поставьте себя на место персонажа, чтобы понять, что он чувствует.

Ваш персонаж будет интересен зрителю? Поставьте себя на место зрителя, чтобы почувствовать, заставит ли происходящее на экране сопереживать герою. Создание единого стиля. При всей непохожести персонажей в мультфильме они все должны иметь единый стиль, принадлежать к одному времени, если другое не предусмотрено сценарием.

Для того чтобы создаваемый мультипликационный персонаж был понятен ребенку и его образ был правдоподобным и выразительным, важно во время занятий выделить время для саморазвития. Это время посвящается обсуждению нескольких важных для развития юного мультипликатора вопросов:

Как создать внешний образ героя?

Как передать характер и эмоции?

Как передать движения?

Как создать внешний образ героя

- Выберите персонажа для своего будущего мультфильма.
- Изучите известных вам похожих персонажей из мультфильмов или книг, просмотрев и фото- и видеоматериалы. Если персонаж — животное, можно посмотреть фото и видео с реальными животными, чтобы изучить их поведение и повадки.
- Попросите ребенка определить цвет, размер, пропорции, характерные внешние особенности персонажа.
- Создайте несколько эскизов. Проанализируйте, какой из образов лучше передаст характер персонажа.
- Если ребенку трудно самому создать такой образ, воспользуйтесь шаблоном или заготовкой в виде марионетки, где нужно только

дополнить образ героя, выбрать цвет, материал для его создания и раскрасить его.

Как передать характер и эмоции

Работа со схемами эмоциональных состояний

При изучении мимики мы используем конструктор эмоций, а также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица.

Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний. Дети учатся воспроизводить необходимые им эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей.

Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх (для дошкольников), а также, восторг, счастье, недовольство, горе, стыд, вина, отвращение (для младших школьников). Для определения оттенков можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. В центре будет нейтральная эмоция, на разных концах — противоположности.

Просмотр фрагментов мультфильмов, в которых отражены эмоциональные состояния героев. Педагог сообщает детям, с какой эмоцией сегодня произойдет встреча (это должна быть одна эмоция, на которую будет направлено внимание детей). Далее идет просмотр фрагмента и обсуждение. Дети по очереди изображают эту эмоцию через мимику и пантомимику.

3. Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры. «Угадай эмоцию». В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того как дети

угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться. «Вспомни персонажа». Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний, дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию. Поскольку на занятиях регулярно происходит просмотр фрагментов мультфильмов, то у детей постепенно накапливается «банк данных» о персонажах, их эмоциях и характерах.

«Расскажи об эмоции»

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?
- При помощи каких выразительных средств это демонстрируется?

Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается.

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

«Покажи героя»

Педагог называет персонаж. Например, «хитрая лиса», «храбрый заяц», «умная черепаха», «капризная принцесса» и т. д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с участием этого персонажа и показывает, как этот персонаж себя ведет, что он делает. «Паспорт мультперсонажа». Педагог демонстрирует детям фрагмент мультфильма, ребенок выбирает персонаж и составляет для него «Паспорт мультперсонажа».

Дети учатся анализировать характеры героев, эмоции, которые они испытывают, поступки, которые совершают. Необходимо, чтобы дети выбирали не только положительных, но и отрицательных персонажей. Можно предложить детям выбрать карточки с именами персонажей из фрагмента мультфильма.

Как передать движение

1. Изучаем с детьми схемы движений в анимации и в природе (о схемах движения читайте в главе «Как передать движение персонажа в кадре?»)

- прыгающий мяч;
- летящая птица, бабочка;
- шагающий, прыгающий, бегущий, бросающий человечек;
- как передвигаются животные: лошадь, медведь, собака, заяц, мышка ит. д.;
- как растет цветок;
- как плывут облака.

2. Связь эмоционального состояния и движения героя. Закрепление знаний об эмоциональных состояниях и движениях через игры. «Человек настроения». Дети изображают человека в движении, который испытывает ту или иную эмоцию. Например, как идет веселый человек (грустный человек). Как бросает камень злой человек (печальный человек). «Изобрази животное». Перед детьми кладутся два набора карточек изображениями вниз. В одном наборе - разные животные. В другом наборе - разные эмоциональные состояния. Каждый по очереди берет две карточки, говорит о своем выборе и изображает животное.

3. Остальные дети могут подыгрывать.

Подобные игры на занятиях по мультипликации способствуют эмоциональному развитию ребенка, расширяют его навыки и возможности в создании собственных анимационных персонажей, делают процесс создания мультфильма более глубоким и интересным.

Как написать диалоги персонажей в мультфильме?

Правила при создании диалогов персонажей:

1. Диалоги нужны, чтобы передать переживания, мысли, мотивацию, представления о мире. Диалог не служит передачей информации о герое.

2. Слова в диалоге соответствуют характеру героя и контексту ситуации, отражают понимание героем данной ситуации. Мы сопоставляем слова с событиями и делаем вывод о переживаниях героя. В диалогах отражаются речевые характеристики героев. Это может быть возрастная речь ребенка с искажением некоторых звуков, бабушкина речь (охи, ахи, нравоучения), профессии (доктор: «Вы можете умереть!», военный: «Так точно!»), иностранная речь с акцентом и неправильно используемыми словами.

3. В диалогах не должно быть наставлений, нравоучений. Зрителю интересно просто быть вовлеченным в ситуацию. Поэтому диалоги лучше делать забавными, тогда они легче будут восприниматься.

Важна подача закадровой информации — переживания, мысли, мотивация и обоснование поступков персонажей. Закадровый текст позволяет включиться в события мультфильма и активно в них участвовать.

Примеры высказываний героев из известных мультфильмов:

— «До чего же радостно чудеса творить, все, что есть прекрасного, людям подарить!», «Ребята, давайте жить дружно!» — кот Леопольд. «Леопольд, выходи, подлый трус!» — мыши (мультфильм «Приключения кота Леопольда»).

5. Этап раскадровки

Раскадровка — это серия рисунков, схематично показывающая то, что будет происходить в кадре с героями мультфильма, составленная в той последовательности, в которой эти события будут происходить на экране. Каждое изображение представляет собой обычный рисунок или набросок, выполненный карандашом, и напоминает известные всем комиксы. Такая схема мультфильма создается для того, чтобы лучше представить себе, как будет выглядеть каждая сцена нашей истории.

Каждая сцена, которая будет прорисована в раскадровке, имеет неизменные фон и количество персонажей, показывает действия персонажей от начала до их смыслового завершения.

Вспомним иллюстрированные детские книжки-сказки «Репка» или «Теремок». В определенном смысле они представляют собой примеры раскадровки. Все события сказки происходят на одном фоне, но появление нового героя показывает нам смену сцены. Это самый простой вариант создания схемы мультфильма.

В раскадровке необходимо учитывать ключевые моменты, где каждый поворот сюжета или значимое изменение необходимо включать в схему мультфильма. Далее показываем, как развивается сюжет и действия персонажей.

Итак, начнем создание раскадровки: нарисуем на листе бумаги много ячеек. Соотношение сторон должно приблизительно соответствовать формату экрана.

Основные сцены

Опираясь на основные сцены нашей истории, которые мы выделили ранее, нарисуем, какие действия будут изображены в каждой ячейке. Подумаем, как лучше изобразить это действие. Персонаж стоит или движется? Что необходимо передать в этом образе, какие жесты, мимику, движения изобразить в каждом кадре? В каждом рисунке раскадровки происходит какое-то значимое действие.

После того, как мы нарисовали основное действие, дорисуем обстановку. Что находится на заднем плане? Как обстановка помогает подчеркнуть то, что происходит с персонажами в кадре?

Разные типы, кадры

Применяем при создании раскадровки разные типы кадра. Тип кадра отражает способ организации пространства вокруг находящихся в кадре объектов для достижения максимального зрительного эффекта. История состоит из чередования общих, средних и крупных планов. Это вносит в повествование динамизм, создает разнообразие в восприятии событий, удерживает внимание зрителя.

В мультипликации в кадре чаще используется общий план. Задача общего плана — дать возможность герою двигаться, действовать. На общем плане герой двигается сам, входит во взаимодействие с другими героями и окружающей обстановкой. Это необходимо для поддержания постоянной иллюзии движения на экране. Каждый персонаж на экране должен быть в движении, иначе он превращается в застывший силуэт.

На крупном или среднем плане герой зажат рамкой кадра, возможность показать действие там ограничено, да и технически это более сложная задача. Зато можно показать выражение лица, привлечь внимание зрителя к какой-нибудь детали. Создавая раскадровку, учитываем это.

Например: «Мышка бежала» (изображение избы — общий план, стол, яйцо, мышка бежит по столу), «хвостиком махнула, яичко упало...» (изображение стола — средний план, мышка хвостом смахивает яйцо, которое падает вниз), «...и разбилось...» (разбитое яйцо на полу — крупный план, мышка смотрит вниз со стола на яйцо - средний план). «Плачет баба, плачет дед...» (общий план - изба, дед и баба плачут).

Но если вам необходимо привлечь особое внимание зрителя к сцене, то можно нарушить это правило. Резкая смена кадров заставит зрителя сосредоточить внимание.

Текстовое описание

Под каждым кадр-рисунком добавляем текстовое описание того, что происходит в кадре: диалог, если он присутствует, закадровую речь или фоновую музыку. Добавляем информацию о продолжительности съемки (в секундах). И обязательно нумеруем кадр-рисунки, чтобы впоследствии не запутаться.

Как создать с детьми раскадровку?

Детям-дошкольникам будет сложно создавать такие маленькие рисунки, поэтому в работе с ними можно использовать доску и мелки или маркеры. Можно рисовать на больших листах бумаги. Изображение кадра (прямоугольник) рисует взрослый, а затем, объясняя задачу ребенку, просит

нарисовать, где будет находиться конкретный персонаж, например главный герой — Колобок. Или выложить заранее приготовленные схематичные трафареты персонажей. Потом ребенок определяет место для другого персонажа — Зайца. Попутно взрослый объясняет правила расположения персонажей в кадре. Обсуждается, что Колобок и Заяц будут делать, как все будет происходить. Далее с помощью наводящих вопросов ребенок изображает объекты фона, например дорожку, деревья, пенек, солнце. Взрослый может спросить, нужно ли добавить что-то еще. После того, как рисунок к первой сцене готов, взрослый фотографирует рисунок и переходит к созданию кадра следующей сцены. Далее для остальных персонажей (Волка, Медведя и Лисы) делаем то же самое. Запечатлев таким образом последовательность рисунков, взрослый перерисовывает их на листы бумаги и последовательно располагает, например, на стене. Получается наглядная схема мультфильма.

После этого можно проиграть с детьми каждую сцену, чтобы наглядно представить, что будет происходить в каждой сцене, как передвигаются герои, передать мимику и движения персонажей. Возможно, именно в этот момент придет видение, как лучше показать данную сцену.

Дети младшего школьного возраста могут создавать раскадровку самостоятельно, однако на первых порах важно сформировать у ребенка представление о том, что можно изобразить с помощью перекладной анимации, а что нет. Ведь часто представления ребенка о мультипликации построены на основе просмотренных мультфильмов, сделанных командой профессионалов, которые пользовались совсем другими, более сложными инструментами. Ребенок ожидает, что нечто подобное сможет сделать и он, и часто бывает разочарован результатом. Задача взрослого — научить ребенка «говорить на языке» перекладной анимации, видеть ее возможности, способы изобразить то или иное событие с помощью инструментов и приемов данной техники.

6. Используемая литература

7. Приложение