

Методика создания LEGO мультфильмов с детьми дошкольного возраста

современная школа

Спикер Казакова Елена Ивановна

Образовательная мультипликация



- ✓ освоение ИКТ, цифровых и мультимедийных технологий;
- ✓ организация продуктивной деятельности на основе синтеза художественного и технического творчества.

Ключевая научная идея введения в образовательный процесс методики создания авторской мультипликации

Интеграция всех образовательных областей ДО в специфических для современного ребенка видах деятельности.

АВТОРСКАЯ ДЕТСКАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

Представление
деятельности

результатов

проектной

Обобщение и демонстрация материалов детского творчества, исследования

Развитие творческой инициативы, любознательности, познавательной активности и самостоятельности

Всестороннее и гармоничное развитие ребенка

Техники создания мультфильма

- перекладка (бумажная, пластилиновая)



- объемная пластилиновая, кукольная



- предметная (LEGO-конструкторы, кубики, машинки, паровозики, зверюшки, человечки и т.д.)



- песочная (сыпучая)



- смешанная



Оборудование и материалы:

- специальный станок для создания мультфильма в той или иной технике мультипликации
 - компьютер с необходимым программным обеспечением
 - расходный материал для изготовления декораций, героев (пластилин, краски, кисти, конструкторы и т.д.)
 - микрофон, колонки
 - куклы, машинки, человечки, фигурки животных и т.д.
 - проектор для просмотра готовых работ, экран или интерактивная доска
- ИЛИ**
- цифровой фотоаппарат
 - штатив
 - самодельные ширмы (для объемной мультипликации), любая горизонтальная поверхность (для перекладной), световой стол (для сыпучей).



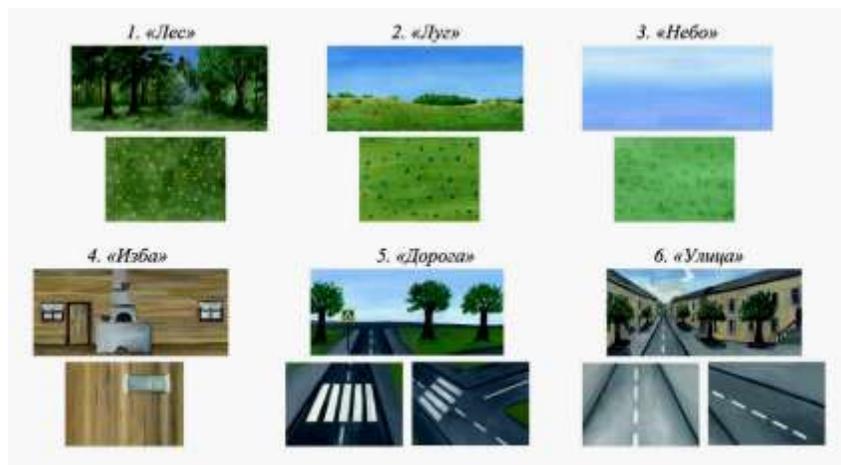
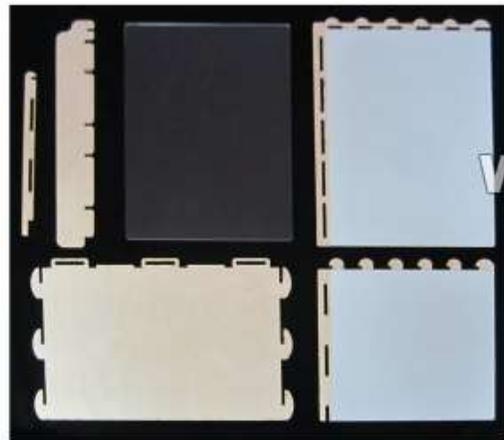
Виды станков для создания мультипликации

1. Мультстудия «Я творю мир»



Комплектация «Мультстудии «Я творю мир»

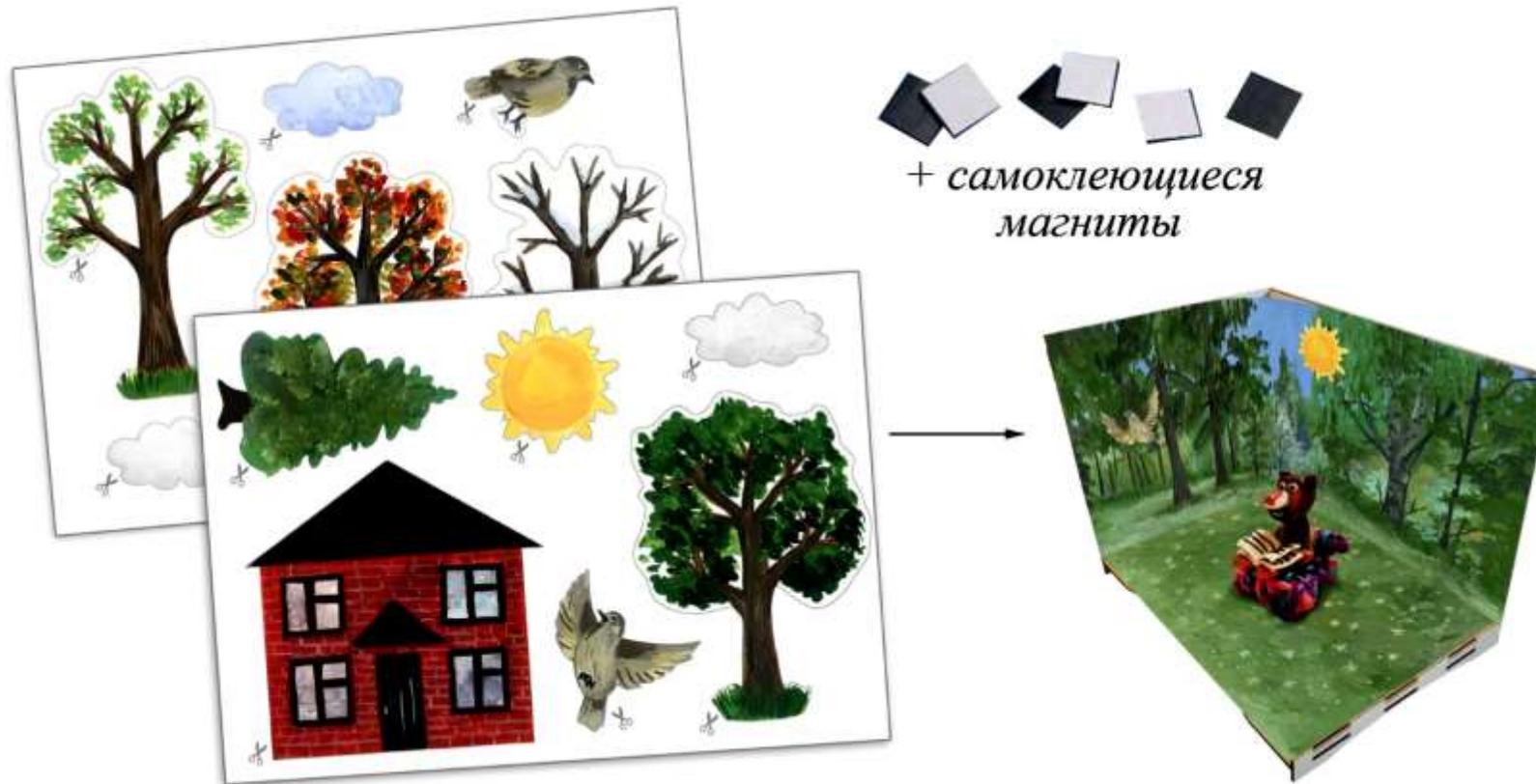
сборная ширма



набор фонов

Комплектация «Мультстудии «Я творю мир»

- набор магнитов
- дополнительные декорации



Комплектация «Мультстудии «Я творю мир»

- ❑ диск с компьютерной программой
- ❑ веб-камера с микрофоном



диск с программой



веб-камера на гибкой основе

Комплектація «Мультстудии «Я творю мир»

- пошаговая инструкция в вопросах и ответах
- методичка по работе с мультстудией



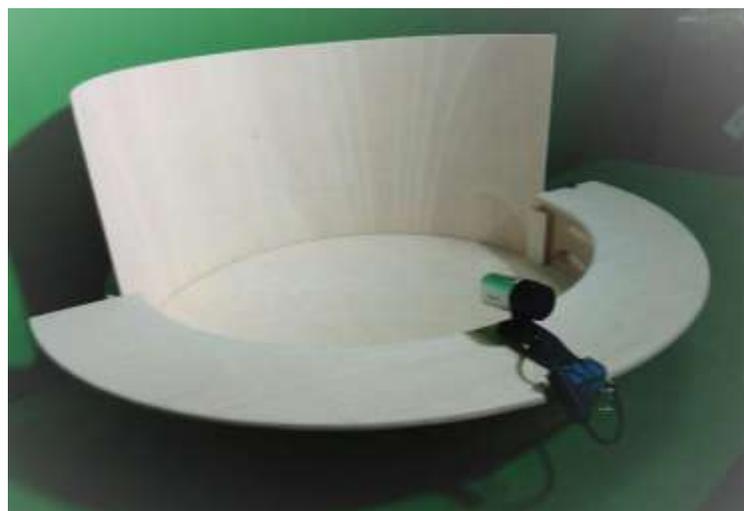
Виды станков для создания мультипликации

2. Мультстанок для перекладной техники мультипликации ПАФ – 3 формата А3



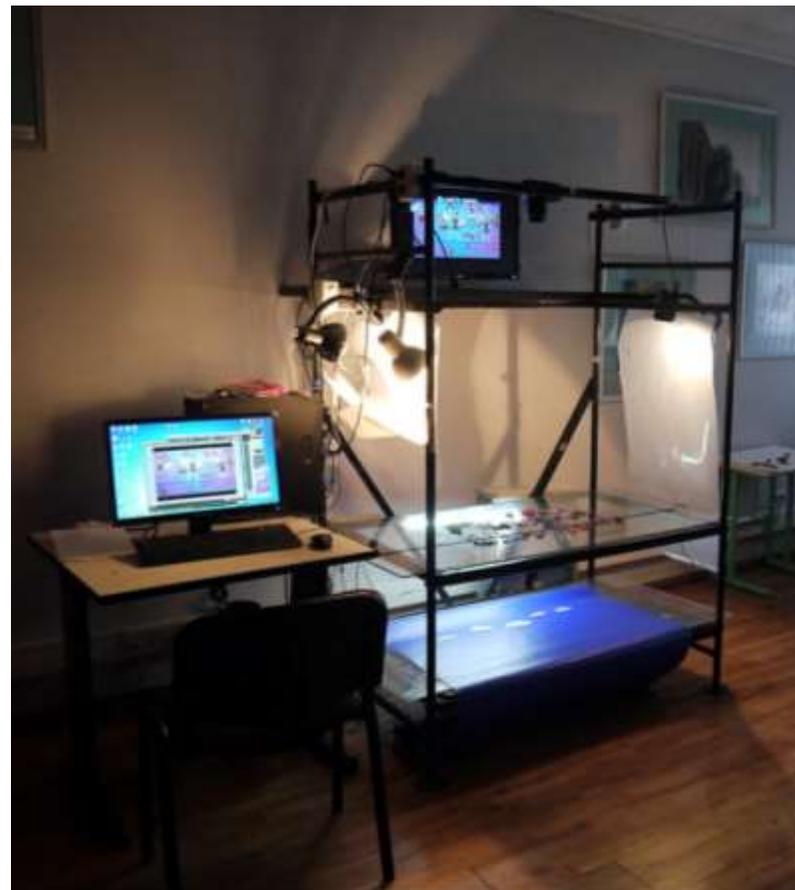
Виды станков для создания мультипликации

3. Панорамные станки для объемной мультипликации



Виды станков для создания мультипликации

3. Мультстанки для перекладной мультипликации напольные разной модификации

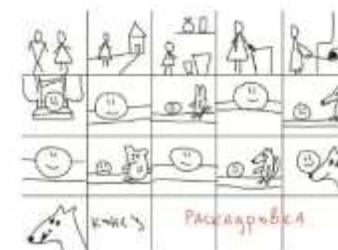


ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

1. Создание сценария



2. Раскадровка



3. Создание персонажей и декораций



4. Съёмка



5. Озвучивание



6. Монтаж



КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ?

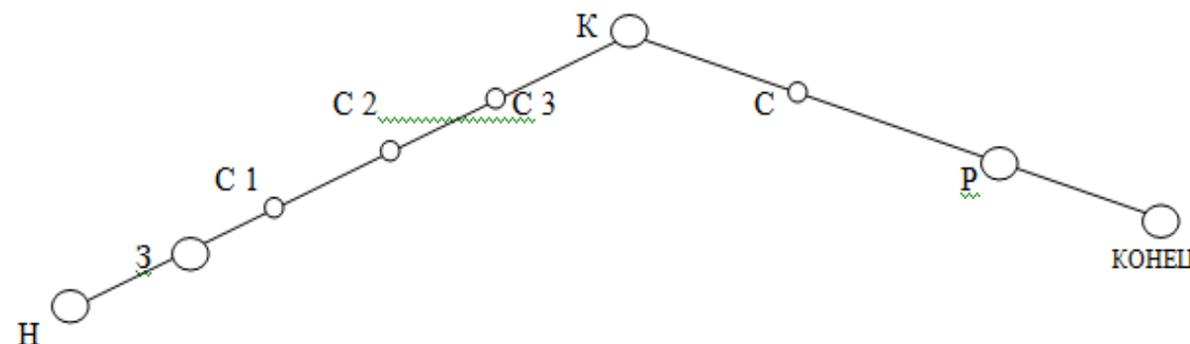
1. Поиск идеи для мультфильма

2. Проработка основных частей сюжета:

- начало;
- завязка;
- развитие событий;
- кульминация;
- развязка;
- конец

3. Метафоры, превращения, символы:

- внезапная смена обстановки;
- использование метафор;
- преобразование объектов;
- использование образов, в символической форме передающих, контекст ситуации



КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ?

4. Описание сцены

В сцене указываются:

- Номер сцены
- Описание места и времени, в котором происходит данная сцена
- Участники сцены
- Описание действия
- Диалоги
- Слова за кадром

Описав, таким образом, каждую сцену, мы получим готовый сценарий.



СЦЕНАРИЙ МУЛЬТФИЛЬМА «ИСТОРИЯ ИЗ ЖИЗНИ МЫШКИ»

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

Действующие лица: мышка, паучок, божья коровка, большая хищная птица.

Сцена 1: Мышка входит в кадр с правой стороны. Мышка находит зернышко, бреет его в лапки и съедает.

Сцена 2. Видит рядом паучка, который спускается с травинки и быстро убегает от мышки.

Сцена 3. С левой стороны в кадр влетает божья коровка, летит мимо мышки, которая машет ей лапкой. Божья коровка делает круг над мышкой и вылетает из кадра справа.

Сцена 4. Мышка бежит дальше, видит травинку, на которой висит капля росы. Она поднимается на задние лапы, и капля росы падает ей в рот.

Сцена 5. Вдруг справа появляется большая птица и начинает кружить над травой. Мышка разворачивается и бросается быстро бежать.

Сцена 6. Высокая трава, на земле холмик, там видна норка мышки. Мышка появляется в кадре с левой стороны, быстро бежит, и когда птица, стремительно летит вниз, исчезает в своей норке.

Сцена 7. Птица разворачивается в воздухе, пролетает круг и улетает из кадра с правой стороны.

Сцена 8. Мышка выглядывает из норки, видна ее мордочка, она улыбается, радуется дню.

КАК СДЕЛАТЬ РАСКАДРОВКУ?

1. Нарисовать на листе много ячеек.
2. Зарисовка по основным сценам (какие действия будут изображены в каждой ячейке).
3. Дорисовываем обстановку.
4. Текстовое описание.
5. Нумерация кадр-рисунков.



КАК СОЗДАТЬ ОБРАЗ ПЕРСОНАЖА?

При создании персонажа важно выделить три аспекта его личности, которые мы отражаем в м/ф:

1. Внешность
2. Характер
3. Поступки

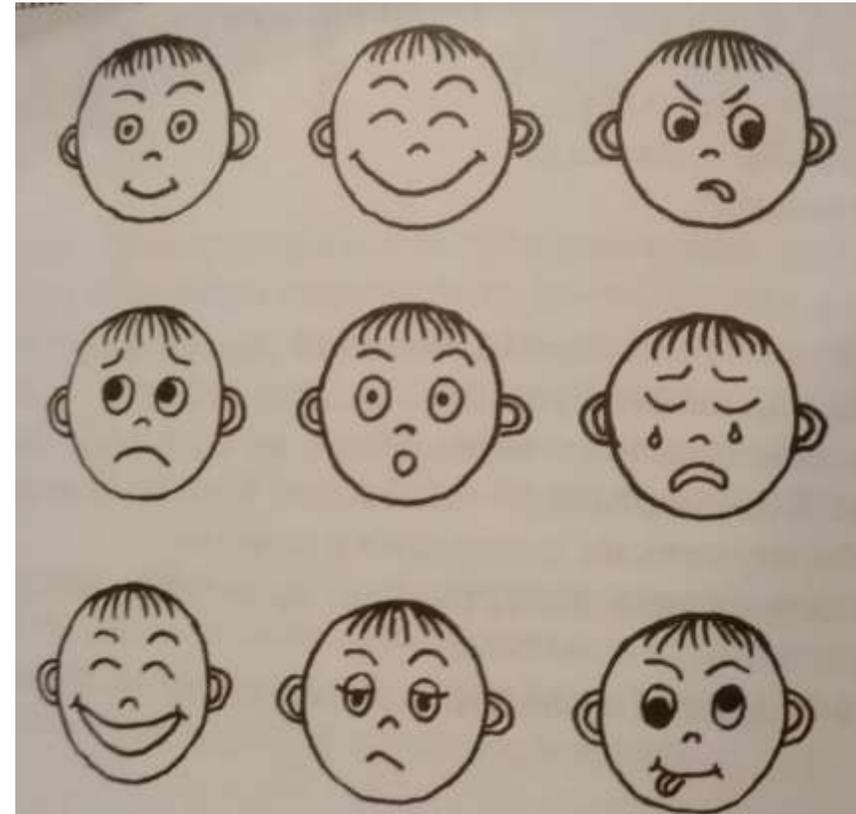


КАК СОЗДАТЬ ВНЕШНИЙ ОБРАЗ ПЕРСОНАЖА?

1. Выбрать персонажа.
2. Изучить известных, похожих персонажей из мультфильмов, сказок, книг, просмотрев фото-, видеоматериалы. Если персонаж – животное, можно посмотреть фото и видео с реальными животными, чтобы изучить их поведение и повадки.
3. Попросить ребенка определить цвет, размер, пропорции, характерные внешние особенности персонажа.
4. Создать несколько эскизов. Проанализировать, какой из образов лучше передаст характер персонажа.
5. Если ребенку трудно самому создать такой образ, воспользуйтесь шаблоном, образцом, по которому ребенок сможет повторить и создать своего персонажа.

КАК ПЕРЕДАТЬ ХАРАКТЕР И ЭМОЦИИ?

1. Работа со схемами эмоциональных состояний.
2. Просмотр фрагментов мультфильма.
3. Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры



Технология создания анимации – многогранный процесс

игровая



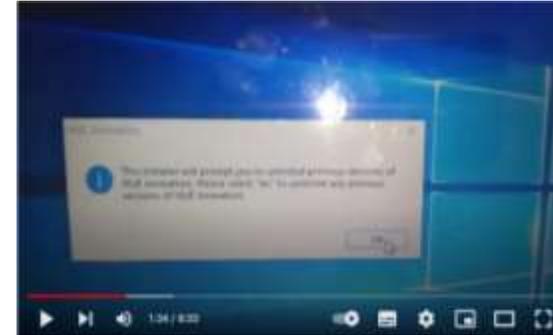
**познавательно-
исследовательская**

коммуникативная



продуктивная

С чего начать работу?



СЪЕМКА МУЛЬТФИЛЬМА

https://www.youtube.com/watch?v=YGfBEBeNY_c&t=1342s