

КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА ПОСРЕДСТВОМ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ



Педагог-психолог
МКДОУ «НЕЗАБУДКА»

Ткач О. И.



РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

- Игра
- Беседа
- Чтение и разыгрывание ситуаций
- Использование ТРИЗ технологий
- Использование арт-терапии, в том числе мульт-терапии
- Снятие эмоционального напряжения

Цель: создание условий для развития социально-коммуникативных умений у дошкольников посредством активной мультстудии.

Задачи:

- развивать коммуникативные навыки;
- воспитывать у детей умение работать в группе со сверстниками и взрослыми;
- развивать навыки связной речи;
- формировать художественные навыки и умения;
- прививать ответственное отношение работе;
- учить ребёнка анализировать, сравнивать и оценивать сюжет мультфильмов;
- формировать эстетическую оценку и предпочтения познавательным и «добрым» мультфильмам.

МУЛЬТ-ТЕРАПИЯ

ПАССИВНАЯ

- Просмотр мультфильма
- Комментирование педагогом
- Обсуждение, анализ мультфильма

АКТИВНАЯ

- Обдумывание сюжета
- Создание мультфильма
- Просмотр, обсуждение



- **Мультипликация** — это создание на экране движущегося изображения. Вернее, иллюзии непрерывного движения. На деле это последовательность статичных кадров. А ещё — технически сложное и постоянно развивающееся искусство.



МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

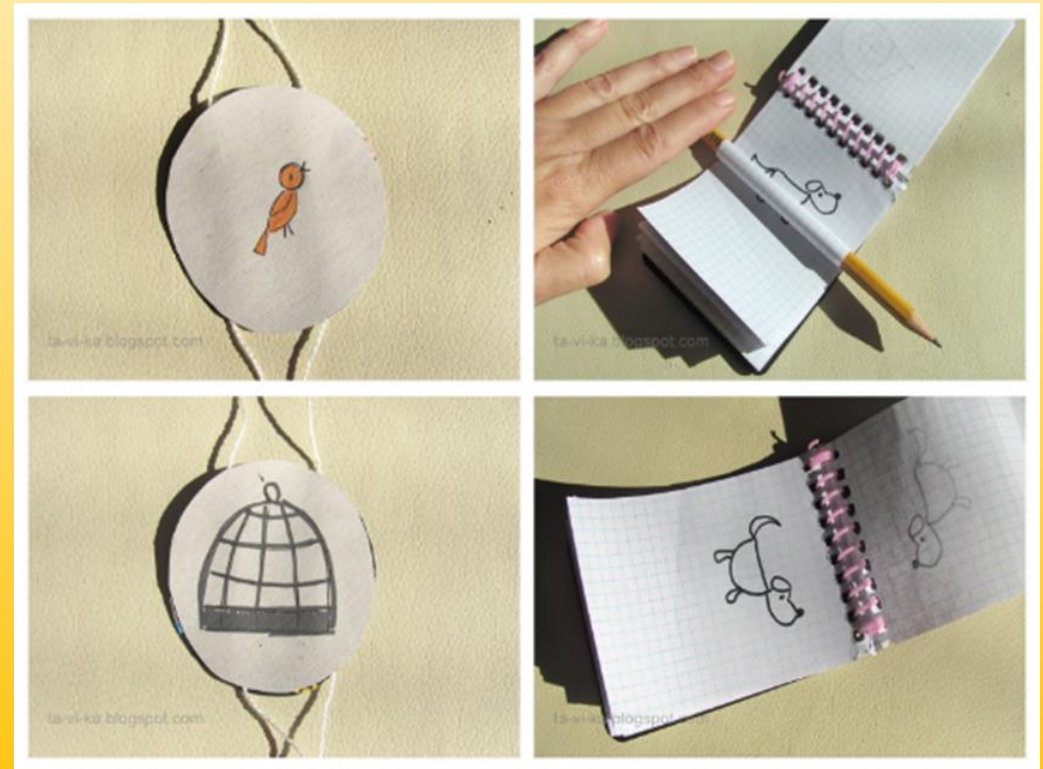
- Рисованная
- Кукольная
- Песочная
- Силуэтная
- Перекладная
- Компьютерная
- Пиксиляция

КЛАССИЧЕСКАЯ РИСОВАННАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

Стиль классической анимации может быть разным. Диснеевский или советский мультфильм, европейская авторская или даже абстрактная анимация, аниме — разные стили, которые вы ни за что не перепутаете. Однако технически всё это — покадровая анимация.



- Многие рисовали на полях тетрадных листов фигурки, меняющие позу с каждой страницей. Если быстро пролистать такую тетрадку, будет казаться, что персонаж бежит, а цветок — распускается. Схожим образом устроена классическая покадровая анимация.



КУКОЛЬНАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

- Технология stop-motion использует сцену-макет, которая служит декорацией, как в театре, и кукольных «актёров». Чтобы создать иллюзию движения, позы фигурок немного меняют, покадрово фотографируя, а потом превращают всё это в фильм.



- В 60-80-х годах кукольную анимацию очень любили в СССР — за фактурные материалы и уютную камерность. Особую народную симпатию заслужили «Варешка» Романа Качанова, и «Пластилиновая ворона» Александра Татарского с виртуозной игрой форм и бодрými песнями.



ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ

- Песочная анимация-используется любой сыпучий материал и специальный стол с подсветкой. Тонкими слоями наносится на стекло и перемещается, создавая движущуюся картину. Под музыку мультипликатор вручную меняет изображение, которое проецируется на экран.



СИЛУЭТНАЯ АНИМАЦИЯ

- Силуэтная анимация – для мультфильма вырезаются из бумаги или плотной ткани плоские фигуры. Затем они передвигаются в кадре и снимаются на камеру.
- Подсветка идет снизу, как в сыпучей анимации.



ПЕРЕКЛАДНАЯ АНИМАЦИЯ

- Перекладная мультипликация техника двухмерной анимации с помощью перекладывания отдельно вырезанных кусочков бумаги. при помощи этой техники были сняты мультфильмы: «Ёжик в тумане», «Дядя Фёдор, Пёс и кот», «Леопольд и золотая рыбка», «Месть кота Леопольда», «Краденное Солнце»...



КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

В этом случае движущиеся изображения получают с помощью 3D-анимации, сгенерированной с помощью компьютерных программ. Трёхмерные модели объектов двигаются и взаимодействуют так, как это задумали постановщики.

В кино одним из первых использовал компьютерную анимацию режиссёр Джордж Лукас.



ТИКСИЛЯЦИЯ

- Тиксиляция, (разновидность техники «stop-motion») или человек по кадрам. Тут главные актеры - вы сами. Можно ездить на стуле как на автомобиле, проходить сквозь стены, и даже летать.

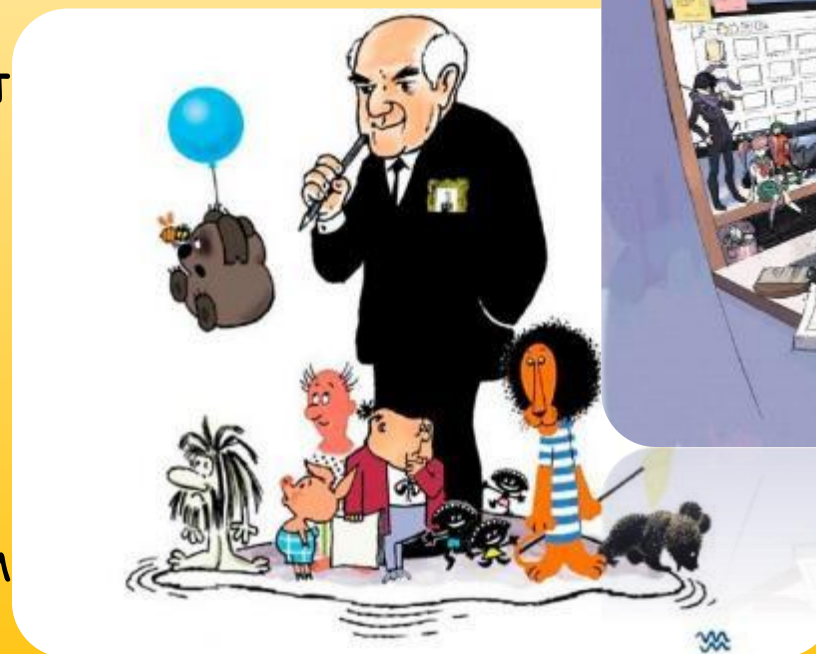


ПРИУЧИТ К ПОРЯДКУ

ПРОФЕССИИ В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Конечно же, герои мультфильмов создаются людьми. Мультфильм – это талант и творчество, кропотливый труд людей и очень интересное занятие! Что делают они для того чтобы мультфильм получился?

- **Режиссер** – придумывает, пишет, сочиняет
- **Художники** – лепят, рисуют, шьют
- **Мультипликаторы** – играют роли
- **Оператор** – фотографирует, снимает
- **Композитор** – пишет музыку
- **Актер** – озвучивает
- **Монтажер** – собирает мультфильм на компьютере



ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ

- Мультстанок (для объемной или плоскостной анимации)
- Фотоаппарат или смартфон
- Штатив или тренога
- Хорошее освещение



- Материал для изготовления персонажей
- Декорации или фон
- Компьютер установленным с видеоредактором



«Мульстудия»

Мультистудия - это современная технология с использованием мультимедийных и технических средств, в основе которой лежит совместная деятельность ребенка и взрослого по созданию нового продукта - «мультфильма»

Пластилиновый

Рисуночный



Мультфильм
«Сказание о Воротынске»



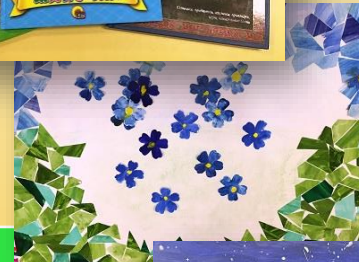
Мультфильм
«Защитники Родины»

ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

Идея



Оформление



Разыгрывание сюжета



Озвучивание

Монтаж



АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЯ ПРИ СОЗДАНИИ МУЛЬТФИЛЬМА СЛЕДУЮЩИЙ:

1. Выбираем интересную сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами), идея — сценарий;
2. Подготовка к съемке мультфильма, изготовление персонажей;
3. Подготовка декораций и фона;
4. Установка декораций на площадке для съемки;
5. Съёмка мультфильма - анимация (один выполняет роль оператора занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом);
6. Чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;

АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЯ ПРИ СОЗДАНИИ МУЛЬТФИЛЬМА СЛЕДУЮЩИЙ:

7. Во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались;
8. Не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер - дерево закачалось);
9. В кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени;
10. Чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение;
11. Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются);
12. Чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше - тем более прерывистые. Расчет времени: обычно можно делать 2 кадра в секунду, иногда 1 (все зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 - 2 кадра в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 - 120 фотографий;

АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЯ ПРИ СОЗДАНИИ МУЛЬТФИЛЬМА СЛЕДУЮЩИЙ:

13. Совсем не обязательно делать каждое движение героя, можно их позже скомбинировать на компьютере. Например, кивок головой - можно снять 2-3 кадра, а потом их повторить;
14. Затем поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре;
15. При необходимости записывайте текст небольшими кусочками;
16. Во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов);
17. Можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибора...);
18. Музыкальное сопровождение, титры.