



Муниципальное казенное
дошкольное образовательное
учреждение детский сад
«Петушок»

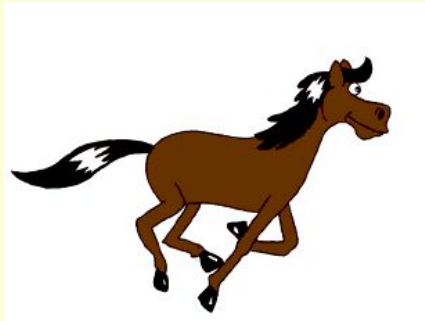


**Мастер - класс
«Создание мультфильма в
ДОУ»**

Подготовила:
Носова
София Сергеевна,
воспитатель



Анимация - (лат. animatio — одушевлённость) — метод создания серии снимков, рисунков, цветных пятен, кукол или силуэтов в отдельных фазах движения, с помощью которого во время показа их на экране возникает впечатление движения существа или предмета.



Мультипликация - (лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Оборудование и материалы

- Фотоаппарат;
- Штатив;
- Дополнительное освещение (лампа);
- Компьютер, программы для создания мультфильма;
- Диктофон, микрофон;
- Материалы для создания персонажей и декораций в зависимости от выбранной технологии.



Этапы создания мультипликационного фильма

1. Подбор или сочинение сюжета



2. Выбор техники мультипликации



3. Раскадровка



4. Изготовление персонажей и декораций



5. Звуковое оформление



6. Съёмка фильма



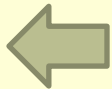
7. Монтаж (верстка)




Сочинение сюжета

Приёмы:

- сочинение истории, сказки по собственному рисунку, поделке;
- коллективное составление истории по заданной теме;
- придумывание истории на основе предметных ассоциаций;
- игровые упражнения «придумай рифму», «добавь слово»;
- проигрывание роли какого-либо персонажа.

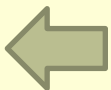




Технологии создания мультфильмов дошкольниками

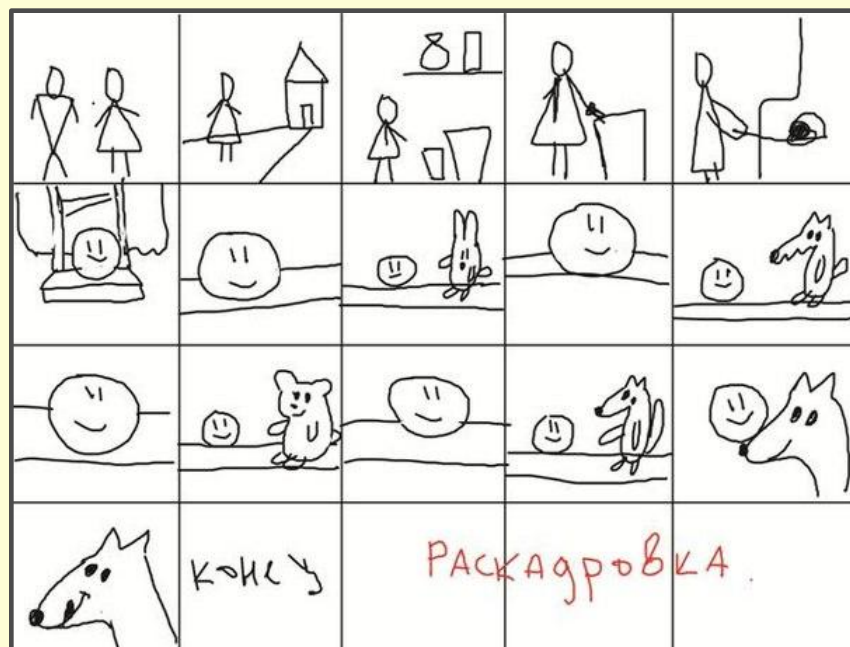
- **перекладка** (рисование персонажей на бумаге с отдельными частями и вырезание их; двигаются отрезные части);
- **кукольная анимация** (изготовление кукол и декораций из различных материалов: ткани, бумаги, проволоки, пенопласта и др.);
- **пластилиновая анимация** (лепка из пластилина). Может быть плоской (как перекладка) и объемной (как кукольная анимация);
- **предметная анимация** (используются готовые игрушки: «Лего», кубики, человечки, машинки, позволяет оживить любимые игрушки);
- **сыпучая анимация** (рисование сыпучими материалами – песок, крупы, кофе).

Техники могут быть смешанными.



Раскадровка

- последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия.



Изготовление персонажей и декораций

- Создание персонажей (рисование, аппликация, лепка, конструирование);
- Подготовка фона: ширмы, декораций (в зависимости от вида мультфильма).



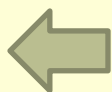
Звуковое оформление


- Во время записи звука – абсолютна тишина в «студии»!
- Приветствуется наличие звуковых эффектов (скрип двери, лай собаки, шум моря).
- Музыка должна соответствовать происходящему в мультфильме.



Условия качественной съёмки

- чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно на штативе), не удаляя и не приближая изображение;
- во время съёмки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались, для этого их следует перед съёмкой надёжно закрепить;
- чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;
- передний план открыт и не загораживает персонажей;
- не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось).

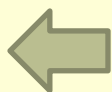




Съемка. Первым делом сделайте 2-3 кадра пустого фона. Потом у Вас должны появиться персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см.

После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме.

После отснятого с детьми материала переходим к монтажу фильма в специальной программе.



Монтаж

Программы для монтажа:

- Windows Movie Maker;
- Pinnacle Studio;
- Coral video ;
- Movavi;
- Киностудия Windows Live;
- и др.



Сохраните видео в следующем формате:
MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV.

Все имеющиеся фотографии, аудиозаписи
сохраните в единой папке.

