

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

*Литература для педагога:*

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
- 3) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.
- 4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1995. - 315 с.
- 5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964. - 114 с.
- 6) Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М. : Искусство, 1964. – 120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
- 7) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
- 8) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. : Искусство, 1967. – 116 с.
- 9) Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М. : Робинс, 2012. – 66с.
- 10) В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 11) Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
- 12) Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М. : Искусство, 1957. - 286 с.
- 13) Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина./ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития,1998. – 192с.
- 14) Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
- 15) Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М. : Искусство, 1980. - 239 с.
- 16) Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
- 17) Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.

- 18) Кино: Энциклопедический словарь. /Гл.ред. С.И. Юткевич. - М. : Советская энциклопедия, 1987. – 838 с.
- 19) Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
- 20) Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.
- 21) Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский. – М. : Педагогика, 1980. – 144с.
- 22) Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. – М. : ВГИК, 1988. - 54 с.
- 23) Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие. / В.В. Курчевский. - М. : ВГИК, 1986. - 69 с.
- 24) Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб.: 1998. - С. 671-674.
- 25) Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: [files.lbz.ru/pdf/cC1091-3-ch.pdf](http://files.lbz.ru/pdf/cC1091-3-ch.pdf) .
- 26) Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сб. ст.; Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. - М. : Искусство, 1983. - 207 с.
- 27) Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М. : Красная площадь, 2012. – 624с.
- 28) Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий./ А.М. Орлов. – М. : ИМПЭТО, 2005. - 384 с.
- 29) Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
- 30) Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М. : Прогресс, 1978. – 240 с.
- 31) Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
- 32) Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М. : Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с.
- 33) Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
- 34) Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
- 35) Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М. : Молодая гвардия, 1989. - 144 с. - (Мир твоих увлечений).

### *Литература для учащихся:*

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995. - 80 с.
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 5) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
- 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.

### *Электронные образовательные ресурсы:*

1. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
2. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
3. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
4. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
5. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

### **Мультфильмы, рекомендуемые к просмотру:**

1. «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»: Федер Хитрук;
2. «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»: Юрий Норштейн;
3. «Следствие ведут колобки», «Пластилиновая ворона», «Гора самоцветов»: Александр Татарский и студия «Пилот»;
4. «Поморские были»: Леонид Носырев;
5. «Адажио», «Брак», «Банкет», «Конфликт», «Брэк»: Гарри Бардин;
6. «Жил был пес»: Эжуард Назаров;
7. «Рождество», «Букашки»: Михаил Алдашин;
8. «Старик и море», «Первая любовь», «Русалка»: Александр Петров;
9. «Прекрасная Люконида»: Александр Старевич;
10. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «сказка о царе Салтане», «Левша», «Времена года»: Иванов-Вано;
11. «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»: А. Снежко-Блоцкая;
12. «Сказка о рыбаке и рыбке», «Почта»: М. Цехановский;
13. «Ну погоди»: Вячеслав Котеночкин;
14. «Бемби», «Пароходик Вилли», «Белоснежка и семь гномов», «Фантазия»: Уолт Дисней;
15. «Колыбельные мира», «Подожди, пожалуй»: Лиза скворцова;

16. «Варежка»: Роман Качанов;
17. «Игра с камнями»: Ян Шванкенмайер;
18. «Голубой щенок»: Ефим Гамбург;
19. "Страницы страха": Дина Великовская;
20. «Соседи»: Нормен Макларен;
21. «Золушка», «История принца Ахмеда»: Лотте Райнгер;
22. «Сказочка про козявочку»: Владимир и Елена Пинкевичи;
23. «Творческий отпуск»: Кен Джиротти;
24. «Маргаритка», «Ревность»: Т. Динов;
25. «Песня о соколе»: Б Степанцев;
26. «Большие неприятности: В. и З. Брумберг»;
27. «Ночь на лысой горе», «Нос»: А. Алексеев;
28. «Хромофобия»: Рауль Серве;
29. «Клубок»: Н. Серебряков;
30. «Опасность»: Ежи Котовски;
31. «Скамейка»: Л. Атаманов;
32. «Малый вестерн», «Красное и черное»: Витольд Герш;
33. «Суррогаты»: Душан Вукович;
34. «Дедушка, это солнце»: И. Юдович.



## Тема 1. Детская анимация как современный вид творчества. Техники анимации

### Детская анимация как современный вид творчества. Техники анимации

#### Что дает занятие мультипликацией детям?

- Мультипликация - это сочетание большого количества различных навыков: написание сценария, создание персонажей из различных материалов, съемка мультфильма, озвучивание, где проявляются актерские способности детей, и наконец, монтаж с помощью специальных компьютерных программ;
- Компьютер в руках детей становится инструментом для работы, а не просто игрушкой;
- У детей есть возможность оживить придуманные им персонажи, а может даже целые миры, прожить жизнь вместе с героями, приобретая бесценный жизненный опыт;
- У детей развивается пространственное, образное мышление, раскрывается творческий потенциал через создание собственного мультфильма;
- Развиваются таких волевых качеств личности, как усидчивость, упорство, трудолюбие, ответственность, инициативность, потому что создание мультфильмов - это очень трудоемкий процесс;
- Происходит эмоциональное развитие ребенка. Он учится распознавать и называть эмоции, передавать настроение персонажа с помощью реплик, выражения лица;
- Ребенок учится находить информацию о предмете или явлении, самостоятельно творчески мыслить и выражать свое мнение;
- Мультипликация – это возможность создавать проекты: творческие и технические (технология проектного обучения).

Формула техники покадровой съемки (Stop Motion с англ. «остановить движение»):

**Сними + подвинь + сними = Stop Motion**

Техника покадровой съемки доступна абсолютно всем.

Выбор техники зависит от возраста и предпочтений ребенка.

Каждый ребенок может выбрать для себя предпочтительную технику, независимо от своих возможностей, состояния здоровья, поэтому мультипликацию можно считать универсальным видом творчества.

#### Техники Stop Motion анимации

##### 1. *Перекладка бумажная.*

Эта техника подойдет для детей, которые любят рисовать и вырезать.

Дети рисуют подвижные части персонажей (руки, ноги, голова, лапы, хвост и т.д.) отдельно, а потом соединяют их, создавая кукол-марионеток.

Затем передвигают персонажей, создавая тем самым движение.

##### 2. *Перекладка пластилиновая*

Эта техника подойдет для детей, которые любят лепить.

Дети лепят из пластилина плоские фигуры, так же делая подвижными основные его части. Затем также как и бумажных героев постепенно передвигают персонажей.

Пластилин очень пластичен, легко изменят форму, поэтому у детей перед пластилином нет страха, они охотно работают в этой технике.

##### 3. *Объемная пластилиновая анимация*

Дети лепят из пластилина объемных героев, также делая подвижными основные части его части.

Персонажи передвигаются по импровизированной макет-сцене.

#### 4. *Предметная анимация*

При съемках в такой технике используются уже готовые игрушки: человечки, солдатик, игрушки из киндер-сюрпризов, конструкторы Lego, готовая игрушечная мебель.

Можно оживить любые предметы на усмотрение детей (например шляпа, старый башмак, овощи и т.д.), поэтому такая техника для ребят очень увлекательна и интересна. Она подойдет для ребят, которые не любят ни рисовать, ни лепить, но очень любят экспериментировать.

#### 5. *Сыпучая анимация*

Движение в такой технике создается за счет пересыпания. Сыпучую анимацию можно сделать не только с помощью песка для рисования, но и с помощью манной крупы, гречки, кукурузной крупы, мелкого бисера.

Это очень сложная техника, поэтому подойдет старшим детям, которые умеют рисовать и не боятся экспериментировать.

#### 6. *Теневая (силуэтная анимация)*

Это так же плоскостной вид анимации, такой же, как и бумажная и пластилиновая перекладка, когда у персонажа, все части тела рисуются отдельно, потом части вырезаются, и при необходимости скрепляются проволокой, ниткой или клеем.

Силуэтная анимация отличается от обычной перекладки тем, что в ней персонажи не цветные, а черные, как бы теневые.

#### 7. *Пикселизация*

Похожа на технику предметной анимации, только вместо предметов героями становятся живые люди. Очень интересная для детей техника.

#### 8. *Коллажная техника*

Это сочетание кусочков различных материалов из СМИ, газет, журналов, тканей, фотографий и т.д., объединенных в одной композиции. Это очень креативная техника.

Самая простая техника – нарвать или нарезать кусочки бумаги и составить их в соответствии с продуманной композицией.

В одном мультфильме могут сочетаться разные техники анимации.

### **Материалы для создания мультфильмов**

#### 1. *Пластилин*

Для создания персонажей мультфильма не стоит использовать восковой пластилин, так он тает, липнет и размазывается.

Цветное тесто так же не подойдет: оно не держит форму, быстро растрескивается, так как из него испаряется влага;

Для персонажей, которые должны двигаться, предпочтительно использовать твердый пластилин, подойдет скульптурный пластилин (например: «Луч» – классика или «Гамма»);

Для персонажей, которые должны деформироваться во время съемки или для создания фона в технике пластилинография, лучше использовать более мягкий (восковой) пластилин;

Для лепки так же понадобятся различные стеки, карандаши, рельефные предметы, зубочистки, украшалки, а также доски и скалки.

#### 2. Для создания бумажных героев и фонов вам понадобятся:

- Белая матовая бумага (глянцевая бумага при съемке бликует);
- Белый картон;
- Цветная бумага;
- Цветной картон;

- Карандаши, фломастеры, краски (любые), кисточки;
  - Ножницы;
  - Клячка;
  - Бумага формата А3 для создания фонов.
3. Дополнительные материалы
- Цветной фетр;
  - Глина;
  - Ткани, декупаж;
  - Песок для рисования;
  - Калька (белая и цветная);
  - Различные предметы (камешки, игрушки из киндер-сюрприза и т.д.);
  - Старые газеты и журналы для создания персонажей и фонов в коллажной технике.

## Тема 2. Обзор оборудования для съемки детской мультипликации

### *Требования к помещению для мультстудии*

Помещение должно быть достаточно большое, чтобы разделить его на зоны:

- **Зона творчества**, где дети создают фоны и персонажи, идет обсуждение сценария и съемок, происходит мозговой штурм;

- **Техническая зона**, где стоят мультстанки и находится все оборудование (компьютер, камера, штатив, световое оборудование). Желательно, чтобы эта зона была затемнена.

### **Необходимое оборудование:**

- Компьютер или ноутбук;
- Зеркальный фотоаппарат, веб-камера;
- Штатив для фотоаппарата;
- Световое оборудование;
- Отдельный монитор или телевизор;
- Проводки, в том числе HDMI и USB, и аккумуляторы;
- Мультстанки или устойчивый, крепкий стол.

### **Требования к компьютеру**

Нужны мощные компьютеры, с хорошей видеокартой. Подойдут игровые ноутбуки

Процессор (количество ядер)	от 4 и выше
Процессор (частота)	2.4+ ГГц
Оперативная память	от 4 гб
Видеокарта	++
Объем накопителя	не менее 512 гб
Разъемы для HDMI	1

Разъемы для USB	не менее трех
-----------------	---------------

### Требования к фотоаппарату

Canon-Nikon-Sony – стандартные марки фотоаппаратов

- На фотоаппарате должна быть функция **Live View** – выведение картинка на экран
- Совмещение с софтом для съемки стоп-моушен на компьютере;
- Для съемки детской анимации не нужен очень дорогой фотоаппарат, так как камера быстро изнашивается, поэтому подойдет и веб-камера.

#### *Преимущества съемки на веб-камеру:*

- Небольшое разрешение фотографий, то есть более быстрая пост-обработка

#### *Преимущества съемки на фотоаппарат:*

- Смотрится более презентабельнее, чем веб-камера;
- Возможность выставить «ручные настройки»;
- Больше разрешение фотографий.

### Штатив

- Классический штатив-тренога не подойдет для съемки мультипликации, потому что не спрятать ножки и съемка будет происходить под углом;
- Штатив должен быть крепкий и устойчивый, желательно, чтобы мог настраиваться на разную высоту;
- Примеры профессиональных штативов: шарнирный штатив Manfrotto Magic Arm;
- Подойдет и самодельный штатив, если у вас такой есть.

### Свет

- Чем больше света, тем лучше. Особенно свет нужен для съемки на хромакее.
- Нужны лампы, которые не нагреваются и не мерцают;
- Необходимо минимум две лампы, их цветовая температура должна совпадать;
- Софтбоксы дают более рассеянный свет, лампы – более точечный;
- Установка освещения – один из главных элементов создания мультфильма. Светом вы создаете настроение мультфильма, пространство, устанавливаете время суток и даже определяете погоду (холодный свет – это зима; теплый свет – лето, солнце, природа и т.д.
- От характера освещения зависит и качество съемки: низко установленные лампы дают контрастный свет, если нужен естественный солнечный свет, лампы нужно устанавливать выше.

Для работы над мультипликацией вы можете использовать, как готовые мультстанки, имеющиеся в продаже, так и самодельные или собранные из перечисленного выше оборудования.

### Мультстанки бывают:

- Для плоскостной анимации;
- Для объемной анимации, макет-сцена.

## Обзор оборудования для съемки детской мультипликации

### Параметры съемки

4 основных параметра съемки (выставляются при «ручном» (M) режиме съемки):

1. Светочувствительность, ISO;
2. Выдержка;
3. Диафрагма, f;
4. Баланс белого.

1. **Светочувствительность, ISO** – это чувствительность матрицы к свету.

- Чем больше ISO, тем больше «шум».
- Если кадр темный, ставить больше значение ISO
- Если слишком много света, соответственно, снижать значение ISO, чтобы кадр не получился засвеченным.

2. **Выдержка** – это время, за которое открывается затвор (измеряется в секундах)

- Чем больше значение, тем светлее кадр, но он может быть смазан.
- Лучше ставить меньшее значение (1/250), чтобы кадры получились четкими, даже если дети трясут при съемке стол.

3. **Диафрагма (f)** – регулирует отверстие, через которое свет попадет на зеркало.

- Чем больше она открыта, тем кадр светлее, так как попадает больше света.
- Меньше открыта, кадр темнее.
- При малых значениях диафрагмы - размывается фон.

### Экспозиция

**Экспопара** – это значение диафрагмы и выдержки, при котором кадр не засвечен и не темный.

4. **Баланс белого** - это то, как передается цветовая палитра на экране, отвечает, какой цвет держать нейтральным и от какого отталкиваться при цветопередаче.

- Нейтральным цветом считается белый цвет.
- Для того, чтобы перед началом съемки настроить баланс белого, нужно при освещении, которое будет при съемке, сфотографировать белый лист бумаги.

**Выставляем оптимальные настройки, которые зависят от вашего освещения:**

- Режим съемки – «ручной»;
- Размер кадра – 16:9;
- Качество фотографий – L;
- ISO – 400-1600;
- Экспопара – 1/250- 1/800; f 5.6;
- Баланс белого – ручной.

## **Тема 4. Обзор программного обеспечения**

Мультипликация – это сочетание цифрового и традиционного творчества, поэтому, помимо канцтоваров, обязательно нужны компьютерные программы.

### **1. Программа для покадровой съемки**

- Dragonframe (профессиональная программа с английским интерфейсом)
- Anima Shooter (проще в использовании, русский интерфейс, приемлемая стоимость, для веб-камеры бесплатная версия программы)

### **2. Программы для монтажа и редактирования звука**

Многие видеоредакторы похожи друг на друга, имеют одинаковый функционал и очень похожий интерфейс. Научившись работать в одной программе, вы с легкостью сможете разобраться с другими. Во всех программах для видеомонтажа есть возможность обрабатывать звук, как музыкальное оформление, так и озвучивание персонажей, так же можно записать голос прямо в программе.

- Adobe Premiere Pro – профессиональная программа для монтажа, имеет расширенный функционал, лицензионная программа подключается по подписке.

- Cyberlink Power Director – проще в использовании. Покупается пакетом один раз, больше не требует никаких доплат.

- Pinnacle Studio – лицензионная версия программы также платная.

- Sony Vegas Pro – одна из наиболее распространенных программ для монтажа. В интернете вы сможете найти множество уроков по монтажу именно в этой программе. Имеет платный и бесплатный контент.

- Movavi – простая по функционалу и интерфейсу программа. Имеет бесплатную пробную версию. К лицензионной программе разработчики так же предлагают различные пакеты эффектов и переходов.

- Киностудия Windows – бесплатная программа, с очень ограниченным функционалом. Но может пригодиться для компеляции и рендеринга видео.

- OpenShot – бесплатная программа для монтажа с более расширенным функционалом, чем киностудия Windows, английский интерфейс. Подойдет для создания мультфильмов без компьютерных эффектов.

### **3. Программы для редактирования фотографий**

Такие программы в детской мультстудии нужны, если необходимо обработать небольшое количество кадров, например, убрать лишние предметы или случайные засветы)

- Adobe Photoshop и Lightroom – программы компании Adobe, так же идут по подписке. В Lightroom есть возможность редактировать сразу серию фотографий.

- Cyberlink Photo Director

- Movavi фоторедактор

## **Тема 3. Этапы создания детского мультфильма. Сценарий и раскадровка. Создание персонажей и фонов для детской анимации.**

### **Этапы создания детского мультфильма**

Детская мультипликация включает в себя большое число различных видов деятельности: как творческой, так и технической. На каждом этапе создания мультфильма ребята отрабатывают определенные навыки.

#### *1. Создание сценария*

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Это стимулирует детей читать, придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие эмоции и переживания стоят за этими событиями.

Чаще всего написание сценария – это процесс коллективный, «мозговой штурм».

## 2. *Раскадровка сценария*

Это серия рисунков, которая делается на основании сценария. Это план последующей съемки и монтажа. Рисунки отражают все, что будет происходить в кадре. Сюда же заносятся все реплики персонажей, а также звуки и примерная фоновая музыка. Этот этап очень сильно развивает пространственное, образное и логическое мышление детей.

В раскадровку так же заносятся название фильма и финальные титры.

## 3. *Подготовка персонажей и фонов*

На этой стадии создания мультфильма дети могут проявить свои творческие способности: придумать и создать персонажей, которые будут соответствовать придуманному сценарию. Так же ребята разрабатывают фоны и декорации в той технике, которая выбрана на этапе написания сценария.

## 4. *Съемка мультфильма*

Во время съемки ребята выступают в роли аниматоров, оживляя своих персонажей. А оператор с помощью цифровой камеры или веб-камеры фиксирует эти движения.

Это очень увлекательный, но также очень трудоемкий процесс, требующий терпения и усидчивости.

## 5. *Озвучивание персонажей*

На этом этапе дети проявляют свои актерские способности. И персонажи начинают разговаривать голосами детей, приобретая индивидуальность.

Процесс озвучивания может быть как до съемки, так и после нее.

## 6. *Монтаж*

Монтаж включает в себя постобработку видео- и аудиоматериалов. Это все соединяется с помощью специальных компьютерных программ. На этом этапе происходит подбор музыкального сопровождения мультфильма, названия и титров, если они не были отсняты.

Благодаря монтажу мультфильм приобретает законченный вид.

## **Этапы создания детского мультфильма. Сценарий и раскадровка. Создание персонажей и фонов для детской анимации.**

### **Написание сценария**

**Сценарий** – это последовательность сцен, где словами описано то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены.

**Сцена** – это действия персонажей на одном фоне или один план. Сцены состоят из большого количества кадров.

**Кадр** – это одна фотография.

Смена плана или фона рождает новую сцену.

Описание сцен и будет составлять готовый сценарий.

### **Откуда брать идеи для мультфильма?**

- Это может быть литературное произведение: сказка, стихотворение, рассказ;
- Наблюдение за явлениями природы или событием;
- Новая версия известной сказки или истории;
- Основой мультфильма могут стать известные и неизвестные притчи и легенды;
- В основе сюжета может быть мудрая пословица;
- Интересные факты о родном крае;
- Истории про домашнего питомца;

- История про любимую игрушку;
- Видео-открытка, поздравление;
- Сюжет о значимом для ребенка событии;
- Тематический мультфильм о явлении или событии из любой области знаний (обучающие мультфильмы);
- Идею сюжетов могут подсказать конкурсы.

Используйте простые, короткие сюжеты, которые могут родиться из наблюдений самих детей.

Чем больше конкретики, тем легче сюжет воплотить в жизнь, не используйте абстрактные стихотворения или расплывчатые понятия.

Должна быть четкая последовательность событий, которую ребенок должен понимать.

Желательно, чтобы дети сами предлагали идеи или наполняли те идеи, которые дает педагог.

Существуют разные методики написания сценария, самая простая – ответы на такие вопросы:

Кто? Где? Когда? С кем? Что сделал? (для детей дошкольного и младшего школьного возраста).

#### Основные части сюжета:

• **Начало (экспозиция).** Показывает зрителю место действия, знакомит с главными героями. Традиционное начало «Жили-были...»

• **Завязка.** В начале истории происходит какой-то конфликт или перед героем ставится какая-то задача. Это событие должно заинтересовать зрителя «А что же будет дальше?»

• **Развитие событий.** Герой начинает искать способы справиться с проблемой. События развиваются. Каждая сцена должна добавлять новую информацию.

• **Кульминация.** Высшая точка сюжета. Герой находит решение проблемы.

• **Развязка.** Переворачивает все происходящее, все расставляет по местам, каждый получает по заслугам. И главный герой уже не может остаться прежним.

• **Конец (заключение).** Историю нужно обязательно закончить, подвести какой-то итог.

Этапы сюжета можно представить в виде такой схемы:



#### Как описать сцену?

1. Номер сцены и хронометраж (какое примерно время отводится на сцену);



2. Описание места и времени суток, в котором происходит сцена, какой при этом используется фон и детали фона;
3. Участники сцены (герои);
4. Описание действия (что персонажи делают в кадре, отдельно для каждого персонажа);
5. Музыка и звуки;
6. Диалоги (если есть);
7. Слова за кадром (если есть).

Здесь же мы продумываем и техническое воплощение идеи: смену фонов, смену времени суток или времени года, использование образов, метафор. Не только **ЧТО** показать, но и **КАК** это показать.

Важно понимать, что не все то, что задумывалось на этапе создания сценария может получиться. Но не нужно на этом этапе создания мультфильма ограничивать фантазию ребят, они или опытным путем убедятся, что не смогут чего-то сделать, или сделают, но по-другому, или у них действительно получится воплотить в жизнь то, что они задумали с самого начала.

### **Игры для развития воображения**

- Использование ассоциативных карт или картинок: придумать сюжет к картинке, что было до истории на картинке, что было дальше, придумать коллективную историю (один начинает, второй продолжает и по кругу), придумать название. Работа с персонажами: кто они, какие у них характеры и эмоции, как их зовут;
- Игры с эмоциональным оттенком – «Страшная история», «Грустная история», «Смешная история», «История про обиду» и т.д.;
- Игра «Однажды...» придумываем сюжет и характеры героев;
- Придумать историю от лица какого-то предмета, явления природы, животного, игрушки;
- Придумать свое окончание уже известной истории.

## **Модуль 3. Этапы создания детского мультфильма. Сценарий и раскадровка. Создание персонажей и фонов для детской анимации.**

### **Раскадровка сценария**

**Раскадровка** – это серия рисунков, показывающая, что будет происходить на экране. Это визуализация мультфильма.

**Раскадровка** помогает увидеть, что и как будет располагаться в кадре, определяется характер музыки и шумов.

Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке.

### **Чередование планов по крупности**

Чередование планов по крупности вносит в повествование динамизм, создает разнообразие в восприятии событий и удерживают внимание зрителя.

Важна не только смена планов, но и правильное их чередование

### 1. *Общий план.*

Это такая крупность изображения, когда человеческие фигуры отображаются полностью вместе с окружающими их предметами.

Основной план в детской мультипликации. Задача общего плана – дать возможность герою двигаться, действовать, взаимодействовать с другими персонажами.

Если на общем плане несколько героев, они все должны находиться в движении, иначе они будут казаться застывшими, вот почему желательно, чтобы за каждого персонажа в кадре отвечали разные дети.

### 2. *Средний и крупный план.*

Средним планом считается такая крупность, при которой в кадре видны два-три человека, ведущие диалог. Это достигается при отображении в кинокадре человеческой фигуры до колена или по пояс.

В крупном плане большую часть кадра занимает лицо человека.

Средний и крупный планы дают мало возможности для действия в кадре, но дает возможность передать эмоции персонажа, его выражение лица

**Важно!!!** Средний план никогда не чередуется с общим планом. Чередование среднего и общего плана происходит только через крупный план или деталь.

### 3. *Деталь*

Еще более крупное изображение лица человека (глаз, губ), какого-то предмета или части предмета.

Придает выразительность повествованию и отвлекает зрителя от героев.

Часто нужно, чтобы обратить внимание зрителя на что-то.

Может служить в качестве перебивки между кадрами.

В раскадровку обязательно вносятся название мультфильма, поясняющие надписи и финальные титры, продумываются, какими они будут.

Дети школьного возраста сами могут рисовать раскадровку.

С дошкольниками можно делать пазл: куда ты поставишь этого героя? А какой герой должен быть в сцене сейчас.

Или нарисовать раскадровку, а ребята должны будут ее собрать в правильной последовательности.

## **Этапы создания детского мультфильма. Сценарий и раскадровка. Создание персонажей и фонов для детской анимации.**

### **Создание персонажей**

Персонаж должен быть интересным и характерным, не важно это человек, животное или неодушевленный предмет, который мы все равно наделяем человеческими чертами.

#### **Любой персонаж состоит из:**

1. **Внешность;**
2. **Характер.** Не нужно скрывать недостатки персонажа, наоборот, это сделает его индивидуальным. Герои без недостатков – скучны. Но достоинства должны превышать;
3. **Поступки,** которые совершают герои, отражают их характер.

#### **Создание персонажа:**

• Главный герой – это положительный персонаж, с небольшими недостатками. Не нужно делать главного героя идеальным персонажем, у него, как и у всех людей должны быть недостатки, которые он сможет исправить к концу мультфильма или которые, наоборот, помогут ему достичь поставленной цели;

- Внешний образ персонажа. Если это резкие, угловатые черты силуэта, то это резкость, грубость, сила. Мягкие и плавные – мягкость, нежность, доброта.
- Определяем, как персонаж будет двигаться, какие части тела у него будут подвижными. И те части тела, которые будут двигаться, делаем их отдельно от персонажа.
- Определить выражение лица героя, как будут выражаться его эмоции, как он будет говорить, это будут отдельно созданные глаза, веки, рот персонажа или это отдельно созданные головы с разными положениями рта и глаз.

### **Как научиться передавать характер и эмоции?**

- Использование конструктора эмоций. Игра, где с помощью отдельных частей лица нужно передать настроение: радость, удивление, гнев, вина, отвращение, печаль, недовольство, восторг и т.д.
- Обязательно смотреть фрагменты мультфильмов с разными эмоциональными состояниями, обсуждать их с детьми;
- Игра «Крокодил», где нужно угадать не слово, а эмоцию.
- Игра «Расскажи об эмоции». Дети должны назвать не только эмоцию персонажа мультфильма, но и назвать, с помощью каких средств это показано: выражение лица, музыка, движения, краски и т.д.
- «Покажи героя». Нужно показать персонаж, например «капризная принцесса», «неуклюжий мишка», «храбрый заяц» и рассказать о них историю.
- Из пластилина вылепить эмоциональное состояние (смайлик)

### **Этапы создания детского мультфильма. Сценарий и раскадровка. Создание персонажей и фонов для детской анимации. Создание фона и декораций**

Количество фонов определяется сценарием и раскадровкой. Желательно для каждой сцены делать свой фон;

Важно соотносить размер изображенных на фоне декораций с размерами персонажей (для этого лучше сначала сделать эскиз фона, потом создавать персонажей).

#### **Материалы для создания фонов**

- Акварель: хорошо передает контраст, позволяет подчеркнуть героев, передает спокойные эмоции, подходит для бумажной перекладки;
- Гуашь: создает яркие, насыщенные изображения, передает яркие эмоции и настроение, хорошо совмещается с пластилиновыми героями и элементами декорирования из пластилина;
- Карандаши: помогают создать четкие графические изображения, подходит как для бумажной, так и для пластилиновой перекладки.
- Пластилин: фоны в технике пластилинографии смотрятся очень эффектно, так как цвета очень яркие и насыщенные, подойдет для пластилиновой перекладки, для фона нужно использовать восковой пластилин;
- Фотографии: в качестве фона можно использовать готовые распечатанные фотографии из интернета;
- Другие материалы: песок, цветная бумага, фетр, ткань, природные материалы и т.д.

### **Общие рекомендации по созданию фона**

- Фоны и персонажи должны сочетаться друг с другом, выполнены в едином стиле (единый стиль, это не использование только одной техники, это сочетание цветов и фактуры);

- Фон не должен быть перегружен лишними деталями, чтобы не отвлекать внимание зрителя от главного действия;

- Фон должен дополнять персонажей, передавать их настроение;

- Принцип третей. Мысленно делим лист бумаги двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Расположение объектов должно быть в точках пересечения прямых;

- Наш мозг привык читать слева направо, так же мы оцениваем изображения, поэтому смысловой центр лучше изображать в правой части экрана.

### **Съемка на хромакее**

**Хромакей** («цветовой ключ») – это технология совмещения двух и более изображений или кадров в одной композиции, используемая на телевидении и в современной цифровой технологии кинопроизводства.

С помощью хромакея можно «удалить» фон и «подложить» изображение или видео через видеоредактор.

Чаще всего используют хромакей зеленого или синего цвета. Но хромакей может быть и фиолетовым и цвета фуксии, главное, чтобы элементов такого же цвета не было на персонажах.

При съемке на хромакее должно быть хорошее освещение.

С помощью хромакея можно заменить фон, дополнительный объект или дополнительный фон

### **Элементы и декорации к фону**

- Детали очень важны, но они должны дополнять;

- Детали и фон могут быть выполнены из разных материалов: например, фон выполнен карандашами, а детали вылеплены из пластилина, что делает картинку более живой;

- Некоторые детали нужно делать отдельно, так они могут нести в мультфильме смысловую нагрузку или делать персонаж более живым: например, пузырьки в воде, посуда на столе, появляющаяся скамейка, листья, которые уносит ветром, дым из трубы, огонь в печке и т.д.

- Если по сценарию задумано, что детали фона должны двигаться (деревья, избушка на курьих ножках) их нужно рисовать отдельно от фона.

## **Тема 4. Съемка детского мультфильма.**

### **12 законов анимации**

12 принципов анимации сформулировали аниматоры студии Дисней Олли Джонсон и Френк Томас в своей книге «Иллюзия жизни: анимация Диснея».

Эти принципы помогают сделать движения мультипликационных персонажей более реалистичными.

#### **Принцип №1. Сжатие и растяжение.**

Целью принципа является придание объектам ощущения гибкости и веса. Фигура, сжатая и растянутая в преувеличенной степени дает выразительный комический эффект.

Насколько сильно выражено сжатие и растяжение зависит от требований к сцене и стилистики анимации.

## **Принцип №2. Подготовка и упреждение (отказное действие)**

Отказное движение используется, чтобы подготовить зрителя к основному действию и сделать это действие более реалистичным.

Чтобы прыгнуть вверх, Вы сначала приседаете вниз – это и есть подготовка или отказное движение.

Практически все реальные движения в большей или меньшей степени содержат подготовку или отказное движение - замах клюшкой перед ударом, приседание перед прыжком, размах перед броском камня и т.д.

## **Принцип №3. Сценичность.**

Позы и действия, размещение камер, фона и элементов сцены должны ясно передавать зрителю характер, настроение, реакцию, отношение персонажа к истории и непрерывность сюжетной линии.

Сценичность направляет внимание зрителя на представляемую ему историю.

Не должно быть слишком большого количества одновременных действий, используется одно четкое действие в одно время, чтобы ясно передать идею.

Фон не должен отвлекать зрителя от истории или персонажа, не должно быть много деталей.

Передний план, персонаж и фон должны дополнять друг друга и работать как единое целое в процессе повествования истории.

## **Принцип №4. Компоновки и фазовые движения.**

Это два разных подхода к процессу рисования:

1. Фазовка движения. Движение начинается сначала и прорисовывается до конца, рисунок за рисунком.
2. Компоновка движения. Сначала создаются ключевые кадры, а затем между ними заполняются интервалы.

В детской мультипликация используется прямая фазовка.

## **Принцип №5. Сквозное движение и захлест действия.**

Это продолжение движения отдельных частей после того, как персонаж остановился (чаще всего это происходит с неодушевленными предметами: одеждой, волосами, оружием и т.д.)

Технически сквозное движение - это когда одна или несколько частей тела остановились, а остальные его части продолжают движение.

Даже если персонаж абсолютно статичен, с ним все равно должно что-то происходить: дыхание, моргание и т.д.

## **Принцип №6. Смягчение начала и завершение действия**

Большинству движущихся объектов нужно время для того, чтобы ускориться или замедлиться.

Движение начинается с разгона и заканчивается торможением

## **Принцип №7. Дуги**

Дуговое движение характерно для наиболее естественных движений. Если движение происходит не по естественной дуге, движение видится надуманным и дерганым

Чем больше скорость или импульс предмета, тем более пологая получается дуга.

По дугам могут двигаться предметы, которые бросают, предметы, которые летают, движения рук и ног.

## **Принцип №8. Дополнительное действие (выразительная деталь)**

Чтобы придать сцене больше жизни и поддерживать основное действие, к нему добавляют вторичные действия: покачивания головой, руками, мимика, насвистывание во время ходьбы и т.д. Главное, чтобы они не отвлекали от основного действия.

Часто это бывает не связанные с сюжетом предмет или герой, который появляется в кадре для создания атмосферы.

## **Принцип №9. Расчет времени (тайминг)**

Расчет времени влияет на скорость подачи кадров. Расчет времени помогает донести настроение, эмоции и реакции персонажа.

Чем меньше кадров, тем движение будет более резким и быстрым.

Например: грустный кот и довольный кот будут вилять хвостом по-разному; снежинка и звезда падают с разной скоростью.

#### **Принцип №10. Преувеличение, утрирование**

Чтобы персонажи мультфильма не выглядели скучно, используется утрирование и преувеличение.

Это могут быть даже сверхъестественные и сюрреалистические изменения. Главное, соблюдать баланс.

#### **Принцип №11. Профессиональный рисунок.**

Объект изображается с учетом его формы в трехмерном пространстве и веса.

Это требует от аниматора профессиональной квалификации художника.

#### **Принцип №12. Привлекательность**

Очень важна целостность, правдоподобность и интересность персонажа. Это его харизма. Даже отрицательные персонажи могут быть харизматичными.

### **Тема 5. Озвучивание и монтаж мультфильма.**

#### **Озвучивание мультфильма**

Озвучивание – это важный этап в создании мультфильма. Через слова мы доносим до зрителя основной смысл нашей истории.

Но слов не должно быть много, только те, которые передают основной смысл истории, отношение персонажей к ситуации или к другим персонажам. То, что можно показать, не говоря слов, покажите. Лучше больше действий, чем слов.

*Процесс озвучивания мультфильма состоит из трёх основных элементов:*

1. Озвучивание персонажей
2. Звуковые эффекты (шум природы, плеск волн, звук шагов и т.д.)
3. Фоновая музыка

Персонаж тогда получится интересным и запоминающимся, когда зрительный и звуковой образ будут совпадать. Звуковой образ – это не обязательно только слова, но и сопутствующие звуки (вздохи, смех, чавканье и т.д.).

При озвучивании проявляются актерские способности детей, далеко не каждый ребенок способен озвучить персонаж. На начальном этапе дети даже не задумываются, как голосом можно передать эмоцию.

Для того, чтобы понять, как должен говорить персонаж, как голосом передать ту или иную эмоцию, можно дать детям **следующие упражнения:**

- При просмотре мультфильмом обращайтесь внимание детей на интонации героев, на тембр голоса, на скорость;
- Проговаривать одну и ту же фразу с разной интонацией и с разным логическим ударением, смотреть, как при этом фраза меняет смысл;
- Расставить в стихотворении логические ударения и понаблюдать, как оно будет изменяться;
- Читать текст без пауз, затем тот же текст с паузами, сравнить, что получится.

Все эти упражнения можно записывать на диктофон, а потом прослушивать вместе с детьми, они сами понимают, где можно было сделать лучше. Этот же прием поможет, если у вас на озвучивание персонажа претендуют два и более ребенка.

#### **Особенности процесса озвучивания персонажа:**

- Перед озвучиванием должна быть обязательная проработка текста. Ребенок должен понимать, кого он будет озвучивать: его характер, привычки, манеры, поступки;
- Необходимо правильно расставить акценты и паузы в тексте, найти необходимый тембр и скорость подачи информации;
- Если ребята еще не умеют читать, можно сделать так, чтобы они фразы повторяли за вами (только при этом просите их делать паузы в начале каждой фразы);
- При процессе озвучивания, желательно, чтобы руки ребенка были свободными, чтобы он не думал о микрофоне, а полностью сосредоточился на озвучивании;
- В начале и в конце записи обязательно делать паузы, иначе при монтаже часть звуковой дорожки может быть потеряна;
- Перед записью попросите детей сделать вдох-выдох, расслабиться, и только после этого начинать читать, а лучше проговаривать, текст;
- Персонаж состоит не только из слов, но и из различных звуков: дыхание, вздохи, хихиканье, возгласы удивления, восхищения, храп и т.д. Это все прописывается на этапе написания сценария и раскадровки. Без этих звуков мультфильм кажется пустым.

### **Когда делать озвучку персонажа?**

1. Если вы делаете озвучку до съемки: хронометраж видеоматериала определяется продолжительностью звукового ряда. Снимаем шевеление рта персонажа на гласные (если у вас три и более положения рта), если у вас два положения рта, просто переставляем рот в каждом кадре.
2. Если вы делаете озвучку после съемки: определяете хронометраж видеоматериала и делаете под него озвучку. Если видеоматериал короткий, то сокращаете текст или переснимаете сцену заново.  
Попробуйте оба варианта и определите для себя оптимальный.

### **Как записать голос?**

1. На диктофон;
2. На диктофон телефона;
3. С помощью программы звукописи на компьютере;
4. С помощью беспроводной гарнитуры;
5. С помощью видеоредактора.

### **Звуковые эффекты**

- Придают мультфильму выразительность и реалистичность.
- Без звуковых эффектов, мультфильм смотрится очень бедно.
- Звуковые эффекты можно записать самим или взять из интернета, например в бесплатной шумотеке.

### **Фоновая музыка**

- Музыка помогает создать настроение и усилить выразительность видеоряда;
- Выбор музыки – это процесс длительный;
- Если вы берете авторскую музыку, обязательно нужно указание авторства;
- В мультфильме может не быть озвучивания персонажей, только фоновая музыка, но тогда должен быть выразительный видеоряд.

## **Тема 6. Тайминг и план урока. Принципы работы с детьми. Важные качества педагога-мультипликатора**

### **Тайминг и план урока. Принципы работы с детьми. Важные качества педагога-мультипликатора**

Занятия по мультипликации могут быть как краткосрочными (это мастер-классы или элементы занятия. Очень ограничены по времени) и долгосрочными (это регулярные занятия в группах, дают более качественный результат).

#### **Общие правила организации занятия**

1. Продумайте организацию занятия. Разместить всех участников по зонам: творческой и технической.
2. Регулируйте количество участников (5-7 человек в зоне – идеальный вариант)
3. Подготовьтесь к занятию как следует (делать инструкции для детей, подготовить референсы).

#### **Организация краткосрочных кроков (1,5-2 часа)**

1. Приветствие. Знакомство с детьми - 5-7 минут;
2. Обсуждение сценария (учитель сам предлагает 2-3 идеи, а потом с помощью вопросов создает с ребятами историю), на этом же этапе делаем раскадровку (можно приготовить заранее и ребята соберут его как пазл) – 10 минут;
3. Создание героев и фонов. Здесь нужно показать ребятам, как создаются герои, соблюдать размер, не использовать оценочные суждения, заготовки для фонов и героев можно нарисовать заранее – 20-30 минут;
4. Съемка. Разделение и чередование детей (роли: оператор, аниматоры, помощник режиссера, режиссер - сам педагог), привлекать всех детей к созданию титров – 60 минут;
5. Монтаж на краткосрочных занятиях, как правило, делает сам педагог.

#### **Правила съемки для детей**

1. Не класть руки на фон или на ту поверхность, на которой лежат герои и декорации;
2. При слове «Съемка» убрать всем руки из кадра;
3. Не трогать свет и не загораживать его от камеры;
4. Не качать и не опираться на стол;
5. Не трогать чужие поделки без спроса;
6. Кто сделал героя, тот и двигает;
7. Нажимать кнопку «съемки» только после команды «режиссера».

*Желательно все правила проговорить с детьми до начала занятия.*

#### **Принципы работы с детьми**

- Свобода участия, любое занятие в общем процессе;
- Свобода самовыражения при одобрении группы. Не ограничивать творческих порывов ребят;
- Принятие уникальности ребенка, принимается во внимание точка зрения ребенка;
- Ответственность за свой участок работы;



- Помощь младшим, наставничество;
- Развитие пытливости ума, способность решать поставленные задачи.
- Следить за тем, чтобы не было «ляпов»: мерцающего света, детских рук или посторонних предметов в кадре, дергающегося кадра.

#### **Важные качества педагога-мультипликатора**

- Детям должно быть интересно заниматься этим направлением, так как это его досуг
- Педагог выступает как организатор, специалист предметной деятельности, педагог;
- Педагог должен уметь организовать работу детей в группе;
- Педагог должен следить за занятостью детей в группе, за групповой динамикой;
- Направлять их творческую активность в нужное русло;
- Необязательно уметь рисовать или лепить, или супер профессионально владеть компьютерными программами, главное, любить то, что ты делаешь, хотеть научиться самому чему-то новому и научить детей. С опытом придет и все остальное;
- Анимация – это эксперимент с детьми, главное, не бояться экспериментировать самим и давать экспериментировать детям, техника придет с опытом.

**Сделай шаг – дорога появится сама собой!**

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Конспект занятия по теме  
**«Теневая (силуэтной) анимация»**

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
социально-педагогической направленности  
«Основы мультипликации»)

Педагог:  
Кузнецова Ирина Николаевна,  
Детское объединение  
«Мультстудия «Весёлый лучик»

г. Сосновый Бор  
2020 г.

## Пояснительная записка

**Актуальность.** Мультипликация сегодня – это один из быстро развивающихся видов искусства, поэтому так закономерна ее востребованность. Из всех экранных видов искусств (кинематограф, телевидение и т.д.) мультипликация для ребенка является наиболее понятным и востребованным. Это огромная возможность для развития творческих способностей детей. В мультипликации каждый ребенок может найти свое место, потому что существует большое количество различных анимационных техник. Далеко не последнее место среди них занимает теневая (силуэтная) анимация. Именно о ней и хотелось бы поговорить с ребятами в этом уроке. И не просто поговорить, а не снять небольшую мультипликационную зарисовку.

**Адресность:** конспект занятия адресован педагогам-мультипликаторам, как начинающим, так и опытным, но не работавшим в технике теневой (силуэтной) анимации.

**Состав учебной группы:** количество обучающихся, присутствующих на занятии – 8 человек.

**Возраст:** 10-12 лет.

**Продолжительность:** 2 часа (2 занятия по 40 минут, 10 минут перемена)

**Степень сложности занятия** – средняя.

**Цель занятия:** познакомиться и практически отработать приемы создания теневой (силуэтной) техники анимации.

**Задачи:**

Обучающие:

- дать представление о технике теневой анимации;
- показать возможности создания мультфильмов в технике теневой анимации;
- познакомить с техникой создания персонажей для теневой анимации;
- закрепить тему съемки и монтажа готового мультфильма в технике перекладки.

Развивающие:

- способствовать развитию образного и логического мышления;
- способствовать формированию композиционных навыков;
- развивать умение выражать мысли и чувства в речи;

- развивать умение сравнивать, обобщать и анализировать;
- способствовать формированию трудовых навыков (вырезание ножницами, наклеивание и т.д.).

**Воспитательные:**

- способствовать воспитанию коммуникативной культуры обучающихся;
- формировать умение работать в команде по достижению общей цели.

**Методы:**

- наглядные (показ мультфильмов и иллюстраций в технике силуэтной анимации);
- словесные (рассказ учителя, беседа);
- практические (дети на практике изучают технику силуэтной анимации).

**Форма учебного занятия:** практическое учебное занятие

**Педагогические технологии:**

- Здоровьесберегающие технологии (физкультминутки, инструктажи при работе с режущими инструментами, правила при организации рабочего места);
- Обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа при создании мультфильма в технике силуэтной анимации);
- Информационно-коммуникативные технологии (использование компьютерной и мультимедийной техники);
- Групповое обучение;
- Развивающее обучение (вовлечение обучающихся в различные виды деятельности).

**Планируемые результаты:**

*Предметные:*

- получение первоначальных представлений о технике теневой (силуэтной) анимации;
- использование приобретенных знаний и умений (создание персонажей, основы монтажа) для съемки собственного мультфильма в технике силуэтной анимации;

*Метапредметные:*

- формирования умения образно мыслить, мысленно выстраивать сюжетную линию и визуализировать свой будущий мультфильм;
- формирование умения логически выстраивать последовательность своих действий;
- формирование композиционных умений и навыков.

*Личностные:*

- формирование умения работать в команде, взаимодействовать друг с другом;
- развитие таких волевых качеств, как усидчивость и настойчивость в создании собственного мультфильма.

**Материально-техническое оснащение:**

- Мультстанок для съемки перекладной анимации;
- Ноутбук для съемки и монтажа мультфильма;
- м/м оборудование (экран, проектор, ноутбук);
- фото и видео-подборка по теневой анимации;
- цветная калька;
- черный картон или черная плотная бумага;
- ножницы и скальпель для вырезания (Приложение 1: «Инструктаж при работе с режущими инструментами»);
- бумага формата А3;
- коврик для резки;
- шаблоны для создания фона и персонажа. (Рисунок 1)

**Кабинет для занятий желательно разделить на три зоны:**

1. Зона с мультимедийным проектором (для беседы и просмотра видеофрагментов);
2. Творческая зона (для создания персонажей и фонов, где уже подготовлено рабочее место);
3. Техническая зона (зона съемки, где располагается мультстанок)

## Ход урока

### **I. Вводная (организационная) часть. (5 минут)**

Здравствуйтесь, ребята. Сегодня мы с вами поговорим о такой технике анимации, как теневая или силуэтная. А еще мы снимем небольшую мультипликационную зарисовку в этой технике. Посмотрим, чем она отличается от традиционной, бумажной или пластилиновой, перекладки.

### **II. Основная часть. (80 минут)**

#### **Изучение нового материала**

#### **(15 минут)**

Кто знает, что такое теневая анимация?

*(ответы детей)*

**Теневая (силуэтная анимация)** – это плоскостной вид анимации, такой же, как и перекладка, но отличается она от обычной перекладки тем, что в ней персонажи не цветные, а черные, как бы теньевые. Это отличие сближает силуэтную анимацию с теневым театром, где персонажами выступали отбрасываемые людьми тени.

А что такое театр теней?

*(ответы детей)*

<https://www.youtube.com/watch?v=RBvPR5OdRe4> (с 1,36 минуты)

То есть эмоции персонаж в силуэтной анимации, так же как в теневом театре, передает не через лицо (его не видно), а через движение. И при помощи силуэтов можно очень выразительно показать движение.

[https://www.youtube.com/watch?v=IwpfZ9AP9H4&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=IwpfZ9AP9H4&feature=emb_logo)

(животные)

<https://www.youtube.com/watch?v=E4DB8H13oqw> (люди)

Не всегда персонажи для теневой анимации бывают черные, в самом первом мультфильме «Апостол» (К. Куирини) персонажи были белые. К сожалению, этот мультфильм не сохранился до наших дней. Но почему бы не взять идею и не сделать белых персонажей. А можно вообще попробовать

сочетать белые и черные силуэты, только тогда нужно быть осторожным в выборе фона.

Как вы думаете, как мы с вами можем использовать сочетание белых и черных силуэтов?

*(Примерные ответы детей: показать противоборство добра со злом, или взаимодействие черной и белой краски, ночь и день и т.д.)*

Основателем, матерью, теневой анимации является немецкая художница Лотте Райнигер. Она создавала свои мультфильмы задолго до диснеевских. И это не просто мультипликационные зарисовки, это полнометражные мультфильмы. Один из них «Приключение принца Ахмета».

[https://www.youtube.com/watch?v=IO974C0\\_GSQ&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=IO974C0_GSQ&feature=emb_logo) (с 6.06 по 8.09 минуты. Видеоролик об истории теневой анимации и о современной теневой анимации)

Сейчас мы с вами посмотрим отрывок из мультфильма Лотте Райнигер «Золушка» (1923 г). Обратите внимание на, то как создан фон, какие персонажи, как двигаются персонажи, как переданы эмоции и настроение персонажей.

Просмотр фрагмента мультфильма Лотте Райнигер «Золушка»

<https://www.youtube.com/watch?v=vSGVEOp-BVs&t=612s>

*(Разбор фрагмента с детьми, выразительность отрывка)*

Фон для силуэтной анимации может быть, как черно-белым, так и цветным (Рисунок 2).

Особенность создания теневого мультфильма, как и теневого театра в том, как падает свет. Можно взять однотонный фон, но он не передаст глубину картинке. Но если вы подсветите фон снизу, он сразу станет объемнее (Рисунок 3)

Для создания фона мы с вами будем использовать цветную кальку, которая будет на заднем фоне, а верхний фон будет состоять из черных элементов, как и сам персонаж. Как показано на картинке. Очень важно соблюдать композицию, чтобы все элементы сочетались друг с другом. Но не перегружать фон деталями.

Особенности создания персонажа силуэтной анимации в том, что, как правило, персонажи рисуются и вырезаются в профиль, потому что именно так

хорошо видно их силуэт, черты лица и даже характер. А для того, чтобы наш персонаж двигался, мы так же, как в перекладке, сделаем все его подвижные части отдельно.

И конечно мы должны учитывать размеры фона и размеры наших персонажей.

*Физкультминутка (3 минуты)*

## **Практическая работа**

**(65 минут)**

Сегодня мы с вами сделаем мультипликационную зарисовку в технике теневой анимации про обезьянку. Снимать нашу обезьянку мы будем с помощью светового планшета.

Нам нужно будет создать фон и персонажа, а затем заанимировать его.

Но прежде чем мы приступим к работе, давайте вспомним, где живут и что делают обезьянки?

*(Примерные ответы детей: едят бананы, висят на лианах, передразнивают людей, живут обезьянки в джунглях).*

Значит, мы с вами должны сделать не просто деревья, а развесить лианы, и создать атмосферу джунглей.

Как будет двигаться наша обезьянка?

*(Примерные ответы детей: обезьянка может висеть на лиане с помощью хвоста и лап, перебирает верхними конечностями и т.д.)*

Для того, чтобы лучше понять, какой персонаж у нас должен быть и как он должен двигаться), давайте посмотрим видео про реальных обезьян, про их движения и повадки. Обратите внимание на то, как двигаются обезьяны, как они висят на ветках, как перебирают лапами, как движется хвост.

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=18&v=K4ZC2Wc6Jyo&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=18&v=K4ZC2Wc6Jyo&feature=emb_logo)

Как еще мы можем еще добавить реалистичность нашему персонажу?

*(Ответ ребят: с помощью звуков)*

Как вы думаете, какие звуки нам понадобятся?

*(Предполагаемые ответы ребят: крик обезьянки и фоновый звук джунглей).*



Сейчас мы с вами разделимся на пары, каждая пара будет выполнять определенную функцию.

**1 пара – из цветной кальки вырезает задний фон (Рисунок 4) и выкладывает его на световом планшете;**

*(на цветной кальке заранее нарисованы все элементы. Дети ножницами вырезают их и раскладывают на световом планшете, педагог проводит инструктаж по технике безопасности)*

**2 пара – из черной бумаги вырезает передний фон (Рисунок 5, рисунок б) и выкладывает его на световом планшете;**

*(на четной бумаге заранее нарисованы все элементы, дети вырезают их ножницами и скальпелем на специальном коврике и выкладывают их на световой планшет, педагог проводит инструктаж по технике безопасности)*

**3 пара – на компьютере подбирает звуки к будущей зарисовке;**

*(ноутбук подключен к интернету, педагог подсказывает сервисы, на которых можно найти и скачать необходимые звуки)*

**4 пара – рисует и вырезает персонаж с отдельными, подвижными, частями и соединяет их с помощью клячки (Рисунок 7)**

*(на четной бумаге заранее нарисованы все элементы, дети вырезают их ножницами и скальпелем на специальном коврике и выкладывают их на световой планшет, педагог проводит инструктаж по технике безопасности)*

Как нам оживить персонаж?

*(Примерные ответы детей: снять, передвинуть какие-то части тела, опять снять)*

Как он будет передвигаться?

*(Примерные ответы детей: висеть на лианах, перехватываться лапами, висеть на хвосте, забираться на ветки).*

*Дети с помощью педагога анимируют обезьянку с помощью мультстанка для перекладной анимации, который настроен преподавателем заранее. Сам мультстанок позволяет вместить около себя всех детей. Дети по очереди выступают в трех ролях: режиссер (руководит процессом), аниматор (анимирует персонаж), оператор (снимает).*

*Монтаж мультфильма делает педагог после занятия, готовая зарисовка показывается и обсуждается на следующем занятии.*

<https://youtu.be/nj1hXXSkdI8> (готовая мультипликационная зарисовка в технике теневой (силуэтной) анимации)

### **III. Заключительная часть (10 минут)**

Подведение итогов урока.

Итак, наше занятие подошло к концу.

Я хочу предложить вам игру, в которой я начинаю фразу, а вы заканчиваете.

Сегодня я узнала...

Я научилась...

Теперь я смогу...

Было трудно...

У меня получилось...

Мне на занятии было интересно...

Меня удивило...

### **Список использованной литературы:**

1. И.А. Лыкова, В.А. Шипунова «Теневой театр вчера и сегодня».- Издательский дом «Цветной мир», - 2012 год;
2. О. Дунаевская, Н. Пунько «Секреты детской мультипликации: перекладка», М.: - Изд-во «Линка-пресс».- 2017 г.

### **Интернет-источники:**

1. <http://studio-molino.ru/p0106.htm>
2. Телеканал «Радость моя»  
<https://radostmoya.ru/>

## **Инструкция по охране труда при проведении занятий по технологии с использованием режущих и колющих инструментов**

К колющим и режущим приспособлениям относятся: - ножницы, ножи, вилки, крючки, лезвия, различные иглы и другие приспособления неосторожное обращение с которыми могут привести к травмированию. С данными приспособлениями необходимо работать осторожно.

### **1. Требования безопасности перед началом занятий**

- 1.1. Учитель должен перед началом занятий осмотреть кабинет, проветрить его в течение 5-10 мин, проверить исправность, целостность и устойчивость используемого оборудования, инструментов, электророзеток и других травмоопасных элементов.
- 1.2. Входить в кабинет для занятий обучающиеся должны только с разрешения и в присутствии учителя.
- 1.3. Подготовить рабочий стол, правильно организовать рабочее место.
- 1.4. Проверить исправность инструмента.

### **2. Требования безопасности во время занятий**

- 2.1. При пользовании режущим инструментом быть максимально внимательным и дисциплинированным.
- 2.2. Использовать инструменты только по их прямому назначению, не пользоваться неисправным инструментом.
- 2.3. Во время нарезки применять безопасные приемы работы, показанные преподавателем.
- 2.4. Передавать колющие, режущие инструменты рукояткой вперед.
- 2.5. Ножницы должны лежать с правой стороны, режущей стороной от себя. Не оставлять ножницы на столе раскрытыми. Не держите ножницы острыми концами вверх. Передавайте ножницы в замкнутом положении концами от себя. Не держите пальцы на линии разреза.
- 2.6. При работе использовать только исправный инструмент.

### **3. Требования безопасности в аварийной ситуации**

- 3.1. Немедленно прекратить работу и сообщить преподавателю об аварийной ситуации.
- 3.2. Оказать первую помощь пострадавшим.

### **4. Требования безопасности по окончании работ**

- 4.1. Соблюдая осторожность, очистить и вымыть режущие инструменты.
- 4.2. Сложить ножи в специально отведенное место.
- 4.3. Привести в порядок рабочее место.

Рисунок 1:



Рисунок 2:





Рисунок 3:



Рисунок 4:



Рисунок 5:

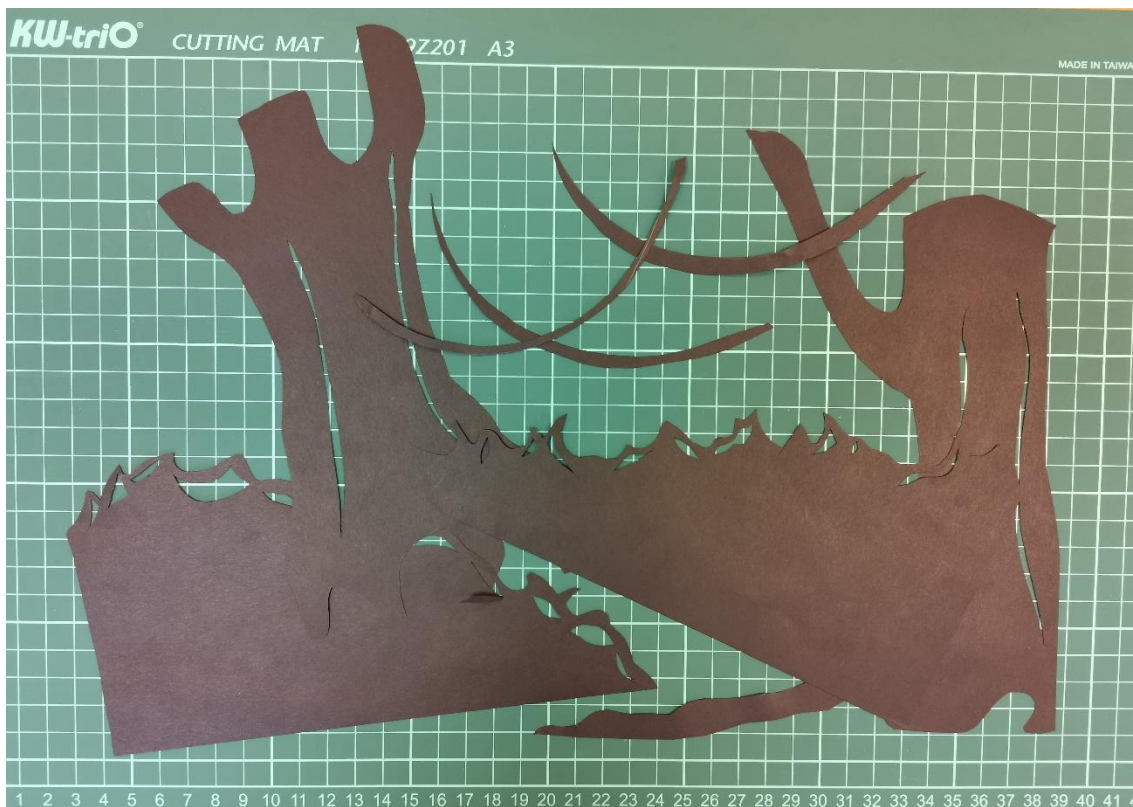
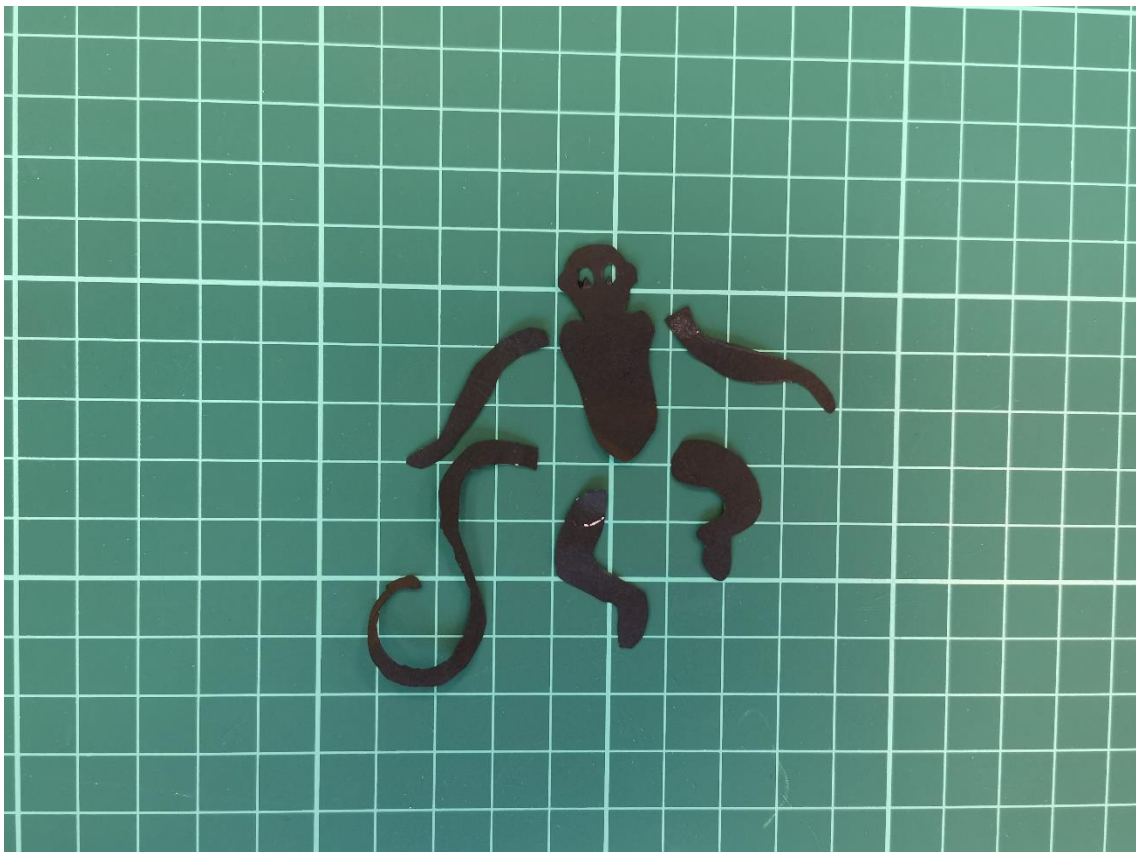


Рисунок 6:



Рисунок 7:



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Тема:

## **«Что такое раскадровка?»**

Модуль 2 «В мире анимации»  
дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности  
**«В мире анимации»**

Возраст обучающихся: 7-14 лет  
Автор: Кузнецова Ирина Николаевна,  
педагог дополнительного образования,  
д/о «Мультстудия «Весёлый лучик»

г. Сосновый Бор  
2021 г.



## Содержание

1. Пояснительная записка	4
2. Основные этапы занятия	5
3. Ход занятия	6
4. Список использованной литературы	10
5. Приложение	11

## 1. Пояснительная записка

**Актуальность.** Мультипликация сегодня – это один из быстро развивающихся видов искусства, поэтому так закономерна ее востребованность. Из всех экранных видов искусств (кинематограф, телевидение и т.д.) мультипликация для ребенка является наиболее понятным и востребованным. Это огромная возможность для развития творческих способностей детей. Ведь создание мультфильма включает в себя этапы, в которых могут проявиться разные умения и навыки ребенка: написание сценария (литературное творчество), раскадровка (основы композиции, умение видеть кадр), создание персонажей и фонов (изобразительное творчество, декоративно-прикладное искусство), озвучивание (актерское мастерство), съемка и монтаж (компьютерное творчество), представление мультфильма (развитие проектного мышления). Каждый этап создания мультфильма очень важен. Но почему-то есть такое мнение, и в том числе среди детей, что раскадровка – не важна и не обязательна и после наметок сценария сразу же приступают к созданию фонов. Задача этого занятия, показать, что же все-таки такое раскадровка и почему это наиважнейший этап производства мультфильма, который экономить много времени, а если это коммерческий проект, то и много денег.

**Дата занятия:** 18.11.2021 г.

**Тема занятия:** «Что такое раскадровка?»

**Вид занятия:** практическое занятие

**Тип занятия:** комбинированный

**Форма организации занятия:** групповая

**Возраст обучающихся:** 7-14 лет

**Количество обучающихся:** 12 человек

**Цель занятия:** Формирование знаний и умений учащихся по теме «Раскадровка в мультипликации»

**Задачи:**

*Обучающие:*

- Дать представление о раскадровке в мультипликации;
- Сформулировать основные понятия этой темы: кадр, сцена, план;
- Дать представление о крупности плана и правилах чередования планов;
- Показать раскадровку, как один из основных этапов создания мультфильма;
- На практике применить полученные знания

*Развивающие:*

- Способствовать развитию образного и логического мышления;
- Создание условий для умения анализировать и обобщать полученные знания;
- Развитие умений творческого подхода к достижению поставленной цели.

*Воспитательные:*

- Развитие творческого отношения к учебной деятельности;
- Развитие усидчивости, трудолюбия и волевых качеств при создании раскадровки; способствовать воспитанию коммуникативной культуры обучающихся.

### **Планируемые результаты:**

#### *Предметные:*

- получение первоначальных представлений о раскадровке;
- использование приобретенных знаний и умений для создания собственных раскадровок.

#### *Метапредметные:*

- формирование умения образно мыслить, визуализировать свой будущий мультфильм;
- формирование композиционных умений и навыков.

#### *Личностные:*

- формирование умения работать в команде, взаимодействовать друг с другом;
- развитие такие волевых качеств, как усидчивость и настойчивость в создании собственного мультфильма.

### **Методы проведения:**

- наглядные (показ видеороликов и иллюстраций по теме занятия);
- словесные (рассказ учителя, беседа);
- практические (создание собственных раскадровок по готовому произведению (мультфильм и сказка).

### **Образовательные технологии:**

- здоровье-сберегающая технология;
- информационно-коммуникативная технология;
- технология сотрудничества;
- технологии развивающего обучения.

### **Материально-техническое оснащение:**

- компьютер,
- мультимедийное оборудование,
- бумага А4 (шаблон раскадровки),
- простой карандаш,
- цветные карандаши

### **Дидактический материал:**

- мультимедийная презентация по теме занятия;
- иллюстрации по теме занятия;
- сказка «Курочка-Ряба»;
- шаблоны раскадровок
- мультфильм «Трусливая мышь».

## 2. Основные этапы занятия

№ п/п	Этапы занятия, время	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Результат этапа
1.	<b>Организационный этап (5 минут)</b>	Приветствие детей; настрой на занятие; проверка готовности к занятию; сообщение темы занятия	Подготовка к занятию; повторение правил техники безопасности	Положительный настрой на работу у обучающихся, заинтересованность в конечном результате
2.	<b>Актуализация знаний (10 минут)</b>	Повторение основных этапов создания мультипликационного фильма, основы построения сценария мультфильма.	Вспоминают основные этапы создания мультфильма и основы построения сценария мультфильма	Закрепление полученных ранее знаний
3.	<b>Постановка цели урока (5 минут)</b>	Знакомство с новыми понятиями: план по крупности, кадр, сцена, смена плана, раскадровка. Обсуждение вопроса: почему в мультипликации раскадровка является важным этапом создания мультфильма, чем она отличается от сценария?	Просмотр видеоролика и презентации по теме занятия; ответы на вопросы педагога	Получение новой информации
4.	<b>Достижение поставленной цели (20 минут)</b>	Обсуждение процесса создания раскадровки.	Просмотр иллюстраций и выполнение вместе с педагогом	Понимание правильного действия
5	<b>Перерыв (10 минут)</b>			
6	<b>Практическая работа (35 минут)</b>	Самостоятельное создание раскадровки по готовым произведениям (мультфильм «Трусливая мышь», сказка «Куручка-ряба» и дополнительно: «Колобок»)	Самостоятельная работа с помощью педагога	Продукт деятельности обучающихся – готовые раскадровки
7	<b>Заключительный этап (5 минут)</b>	Подведение итогов занятия; рефлексия, демонстрация готовых работ	Ответы на вопросы педагога по теме занятия	Самооценка деятельности обучающимися 5

### 3. Ход занятия

#### Организационный этап (5 минут)

*(В начале занятия проверка присутствия детей в соответствии с журналом)*

Здравствуйте, ребята! Вспомним правило, которое мы установили на прошлых уроках: правило одного микрофона, когда кто-то говорит, все слушают. Если кто-то хочет что-то добавить обязательно поднимает руку. Сегодня на занятии мы познакомимся еще с одним очень важным этапом производства мультфильма: раскадровкой.

#### Актуализация знаний (10 минут)

Но для начала давайте вспомним, из каких этапов состоит производство мультфильма:

*(Ответы детей:*

- 1. Идея, сценарий*
- 2. Раскадровка*
- 3. Создание персонажей и фонов*
- 4. Озвучивание*
- 5. Съемка*
- 6. Монтаж)*

На прошлом занятии мы с вами познакомились с некоторыми правилами написания мультипликационного сценария. Давайте их вспомним:

*(предполагаемые ответы детей: сценарий состоит из основных 4 составляющих – мир, в котором происходит действие; герой, с которым происходит история и который живет в этом мире; конфликт – герой вступает в противодействие с миром и своими действиями меняет его; мотивация – зачем герой это делает; посыл – это то, из-за чего зритель понимает, что хочет смотреть нашу историю. Легче всего написать сценарий и придумать историю, отталкиваясь от главного героя, который должен обладать определенными чертами характера)*

#### Постановка цели урока (5 минут)

Сегодня мы рассмотрим еще один, очень важный, этап производства мультфильма. К сожалению, этим этапом очень часто пренебрегают начинающие мультипликаторы. И сегодня мы с вами разберем важность этого этапа.

Для того, чтобы понять, что такое раскадровка, а главное, чтобы сделать ее правильно, нам нужно усвоить несколько основных понятий:

**Сценарий** – это последовательность сцен, где словами описано то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены. Сценарий описывает сюжет мультфильма, но визуально сценарий каждый человек представляет по своему.

**Сцена** – это действия персонажей на одном фоне или один план. Сцены состоят из большого количества кадров.

**Кадр** – это одна фотография.

Смена плана (не смена локации) или фона рождает новую сцену.

### **Достижение поставленной цели (20 минут)**

**Раскадровка (или сториборд)** – это серия рисунков, показывающая, что будет происходить на экране. Это визуализация сценария. **Раскадровка** помогает увидеть, что и как будет располагаться в кадре, определяется характер музыки и шумов.

Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке.

И если сценарий – это детальное описание сцен, героев, действий словами, то раскадровка делается в картинках так, как будет выглядеть наш будущий мультфильм.

**Вопрос для размышления:** Как вы думаете, почему в начале занятия я говорила о важности раскадровки в производстве мультфильма?

*(предполагаемые ответы детей: нам легче понять, какие персонажи и фоны будут в мультфильме, как они будут располагаться в кадре, а это экономит наше время)*

**(Видео «Учимся рисовать раскадровку»)**

### **История раскадровки**

Создание первых сценариев и сделанных на бумаге эскизов приписывают французскому режиссёру Жоржу Мельесу — одному из первопроходцев кинематографа. Современный же вид раскадровок разработала студия Уолта Диснея в начале 1930-х годов. Позднее раскадровки стали делать и для фильмов. Главной целью сторибордов является визуализация кадров до начала производства. Создание раскадровки — шанс изучить кадры заранее, чтобы оценить их успешность. Таким образом режиссеры постоянно комбинируют идеи и совершенствуют сценарий.

Прежде чем начать делать раскадровку, нам нужно понять чередование планов по крупности.

### **Чередование планов по крупности**

Чередование планов по крупности вносит в повествование динамизм, создает разнообразие в восприятии событий и удерживают внимание зрителя.

Важна не только смена планов, но и правильное их чередование

#### *1. Общий план.*

Это такая крупность изображения, когда человеческие фигуры отображаются полностью вместе с окружающими их предметами.

Основной план в детской мультипликации. Задача общего плана – дать возможность герою двигаться, действовать, взаимодействовать с другими персонажами.

Если на общем плане несколько героев, они все должны находиться в движении, иначе они будут казаться застывшими, вот почему желательно, чтобы за каждого персонажа в кадре отвечали разные дети.

## 2. Средний и крупный план.

Средним планом считается такая крупность, при которой в кадре видны два-три человека, ведущие диалог. Это достигается при отображении в кинокадре человеческой фигуры до колена или по пояс.

В крупном плане большую часть кадра занимает лицо человека.

Средний и крупный планы дают мало возможности для действия в кадре, но дает возможность передать эмоции персонажа, его выражение лица

**Важно!!!** Средний план никогда не чередуется с общим планом. Чередование среднего и общего плана происходит только через крупный план или деталь.

## 3. Деталь

Еще более крупное изображение лица человека (глаз, губ), какого-то предмета или части предмета.

Придает выразительность повествованию и отвлекает зрителя от героев. Часто нужно, чтобы обратить внимание зрителя на что-то.

Может служить в качестве перебивки между кадрами.

## Основные принципы раскадровки

- Чем больше времени вы тратите на предварительную подготовку, тем больше вы можете сэкономить на производстве. Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке. Это то, что переделать гораздо легче, чем потом из готового мультфильма вырезать ненужные сцены. Раскадровка экономит время и при съемке и монтаже.

- В раскадровку обязательно вносятся название мультфильма, поясняющие надписи (диалоги, движение камеры, слова автора, звуки в кадре и т.д.) и финальные титры, продумываются, какими они будут, каждый кадр пронумеровывается.

- Раскадровка – это не детальная прорисовка персонажей и фонов, поэтому рисуем в огурцах. Создайте простые миниатюры, чтобы потом их не жалко было вычеркнуть, убрать или стереть.

- Можно делать раскадровку на стикерах, главное, чтобы читалась идея мультфильма.

## Перерыв (10 минут)

## Практическая работы (35 минут)

*(Ребятам выдаются шаблоны раскадровок)*

Упражнение 1: посмотреть мультфильм «Трусливая мышь» и сделать раскадровку.

Упражнение 2: вспомнить сказку «Курочка Ряба», сделать раскадровку по этой сказке.

Упражнение 3 (для тех, кто быстро справится с первыми двумя заданиями): сделать раскадровку сказки «Курочка Ряба» в трех вариантах.

Упражнение 4: сделать раскадровку по ситуациям: Петя проснулся утром и понял, что опоздал в школу. Схватил портфель и помчался.

Гангстер выбежал из банка, запрыгнул в автомобиль и скрылся на городских улицах.

### **Заключительный этап (5 минут)**

С какими трудностями вы встретились по ходу работы?

Вам нравится ваша работа? По пяти бальной шкале, сколько баллов вы ставите себе за вашу работу?

*Ответы детей. Оценка выполненных работ.*

### **Анализ и оценка работы педагогом.**

Я считаю, что все справились с заданием на отлично. Каждый из вас очень старался и выполнил замечательную работу.

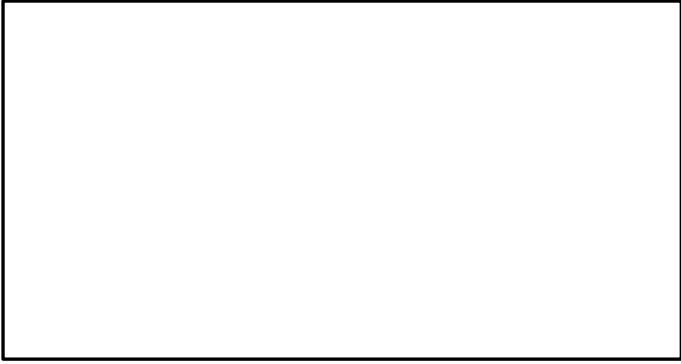


#### **4. Список использованной литературы:**

1. О. Дунаевская, Н. Пунько «Секреты детской мультипликации: перекладка», М.: - Изд-во «Линка-пресс».- 2017 г.
2. Хитрук Ф.С. «Профессия – аниматор» (в 2 т.). – М.: Гаятри, 2007 г.

#### **Интернет-источники:**

1. <https://animationsschool.ru/2020/10/24/rol-raskadrovki-v-proizvodstve-animatsii/>
2. Телеканал «Радость моя»  
<https://radostmoya.ru/project/multstrana/video/>



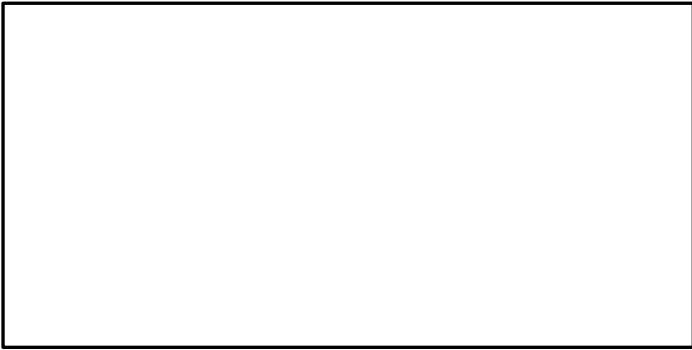
Three horizontal blue lines for writing.



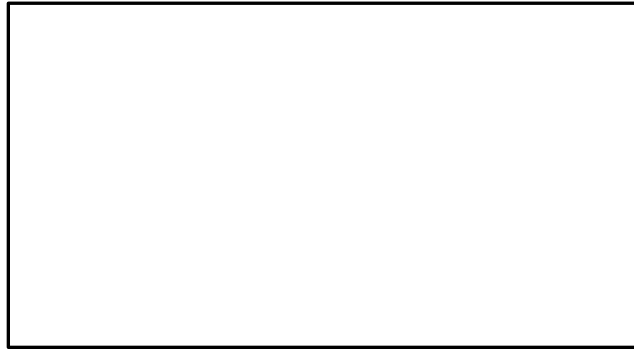
Three horizontal blue lines for writing.



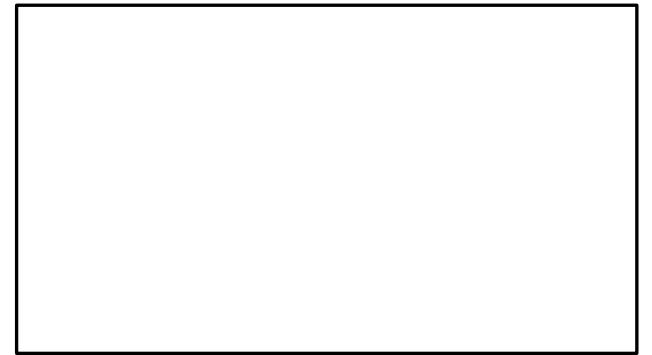
Three horizontal blue lines for writing.



Three horizontal blue lines for writing.



Three horizontal blue lines for writing.



Three horizontal blue lines for writing.

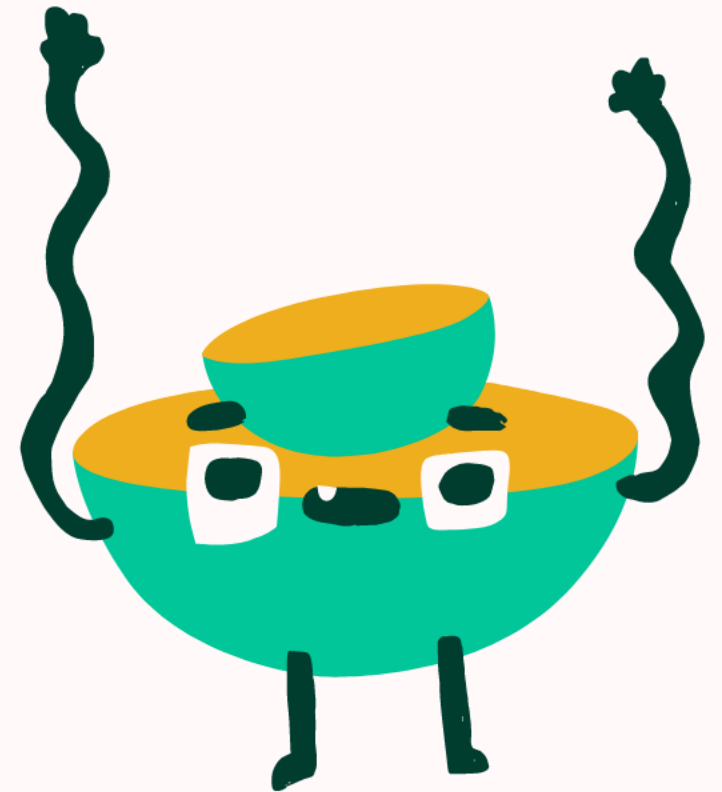
# ДЕТСКАЯ АНИМАЦИЯ КАК СОВРЕМЕННЫЙ ВИД ТВОРЧЕСТВА

Кузнецова Ирина Николаевна

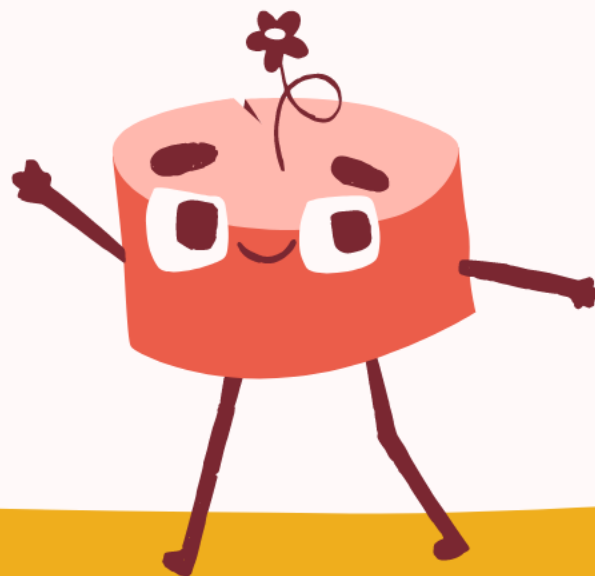


Мульстудия

Весёлый лучик



Мультипликация  
VS  
Анимация



# Мультипликация

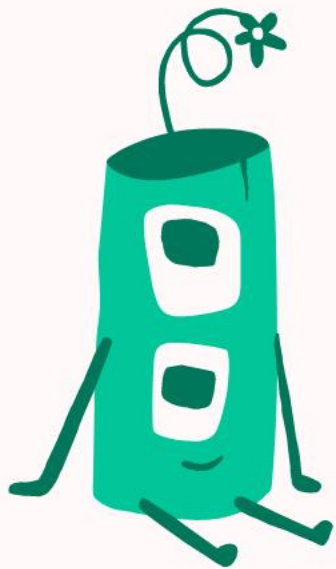


от лат. "multiplicatio" - умножение, увеличение, размножение- это комплекс технических приемов, которые создают эффект движущихся объектов из статичных кадров или рисунков.

# Анимация

от фр "animation" -оживление, одушевление

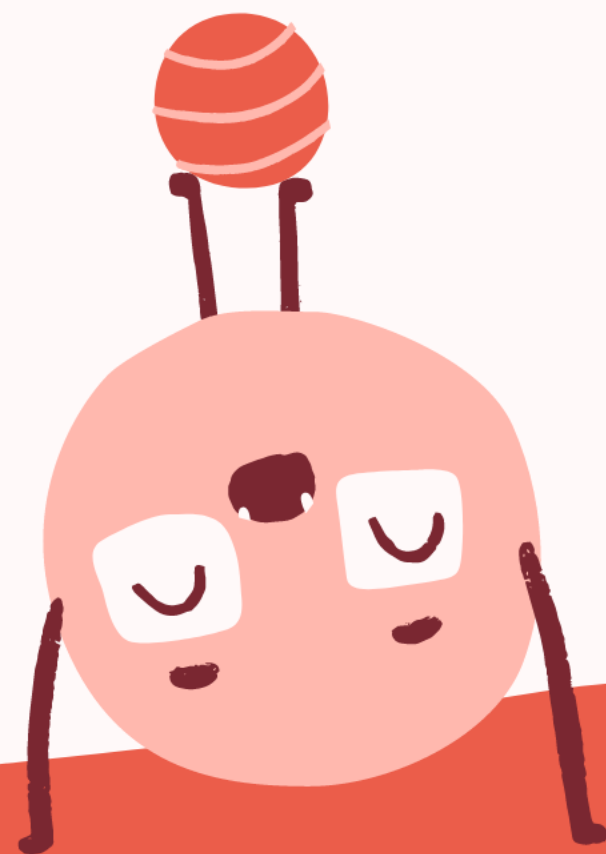
По мнению Федора Хитрука: "мы должны не просто оживить персонаж, мы должны вдохнуть в него душу". От умножения к движению от движения к одушевлению



То есть можно сделать вывод, что понятие "анимация шире и многограннее



\*  
\*  
**ЧТО ДАЕТ  
ЗАНЯТИЕ  
АНИМАЦИЕЙ  
ДЕТЯМ?**  
\*



# Мультимпликация - это сочетание большого количества различных навыков:

написание сценария, создание персонажей из различных материалов, съемка мультфильма, озвучивание, где проявляются актерские способности детей, и наконец, монтаж с помощью специальных компьютерных программ



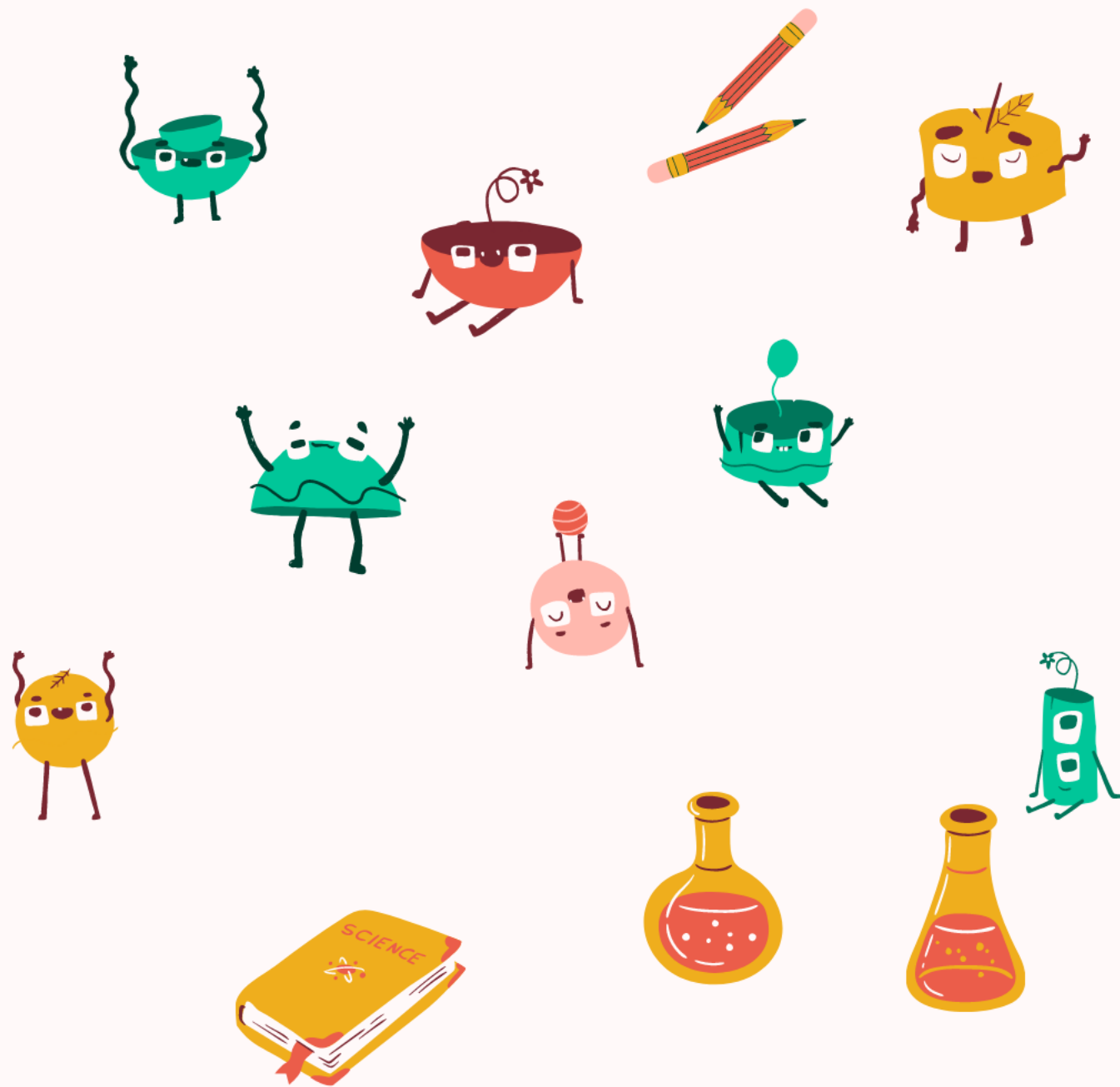


**Компьютер в руках детей  
становится инструментом  
для работы, а не просто  
игрушкой**

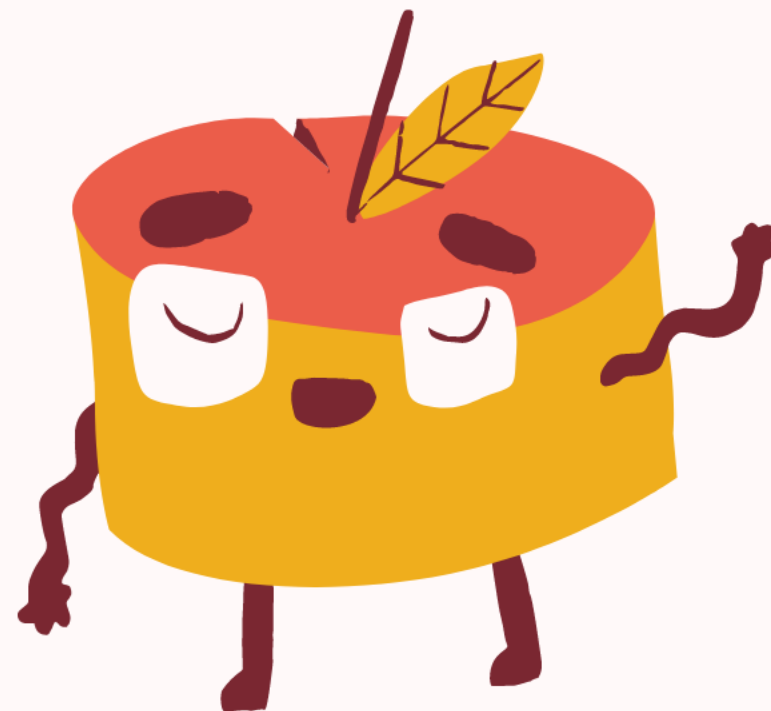




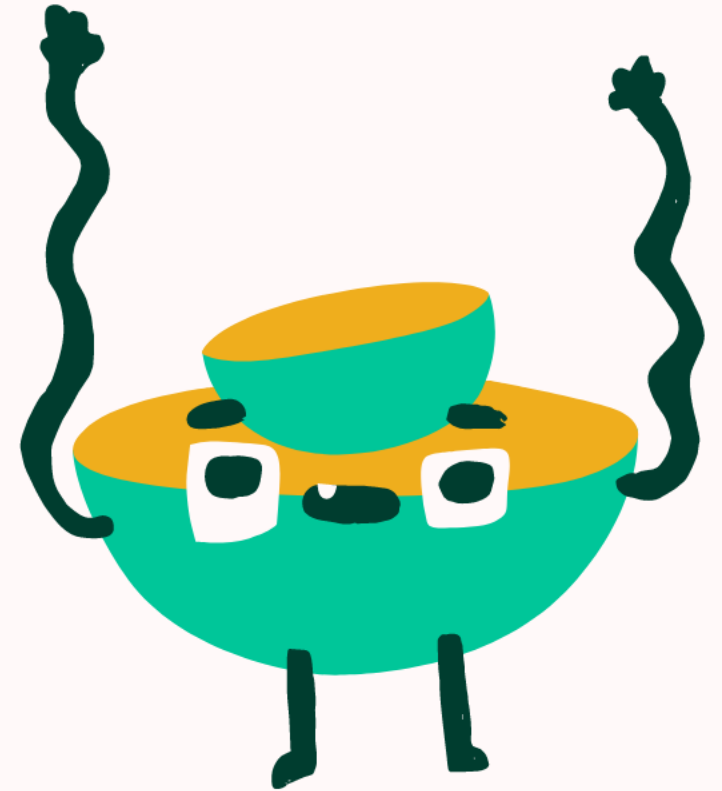
**У детей есть  
возможность оживить  
придуманные им  
персонажи, а может  
даже целые миры,  
прожить жизнь вместе с  
героями, приобретая  
бесценный жизненный  
опыт**



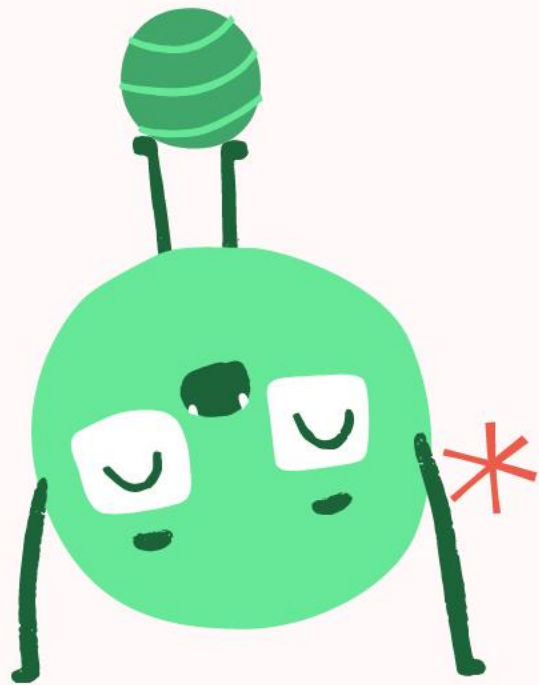
Развиваются такие волевые качества личности, как усидчивость, упорство, трудолюбие, ответственность, инициативность, потому что создание мультфильмов - это очень трудоемкий процесс



Происходит эмоциональное развитие ребенка. Он учится распознавать и называть эмоции, передавать настроение персонажа с помощью реплик, выражения лица



Ребенок учится находить  
информацию о предмете или  
явлении, самостоятельно  
творчески мыслить и  
выразить свое мнение



# ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА



Написание  
сценария



Раскадровка



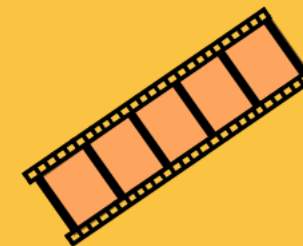
Персонажи  
и фоны



Съемка



Озвучивание



Монтаж

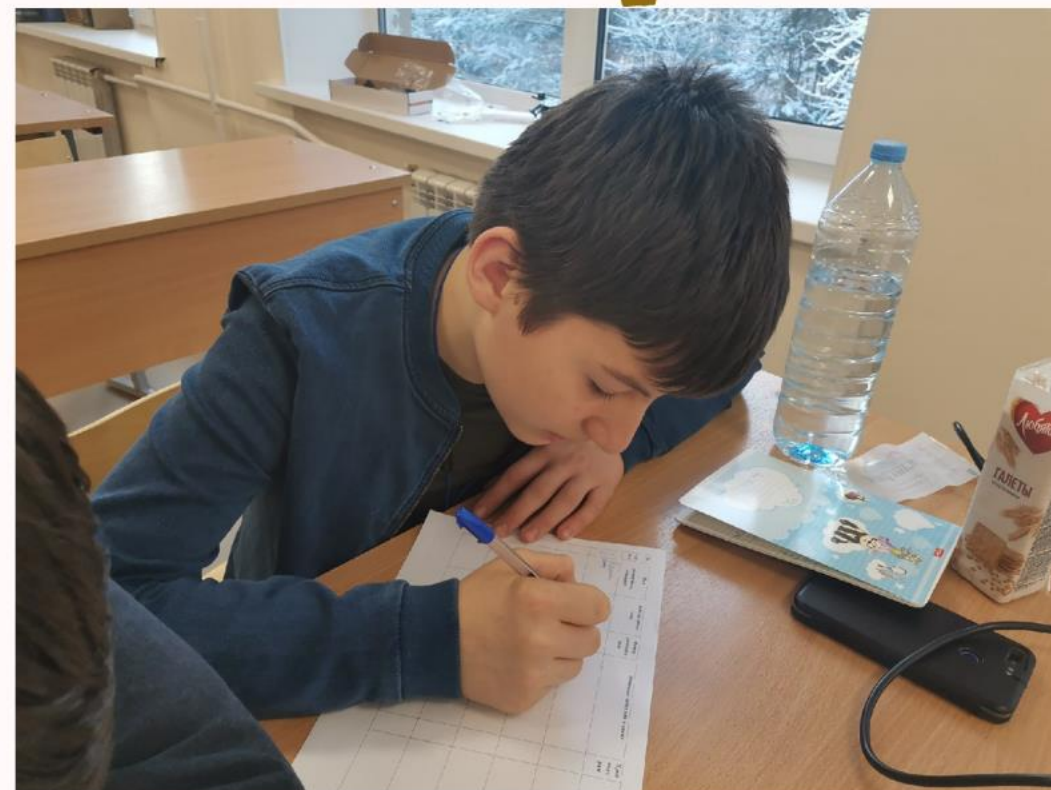




# Написание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Это стимулирует детей читать, придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие эмоции и переживания стоят за этими событиями.

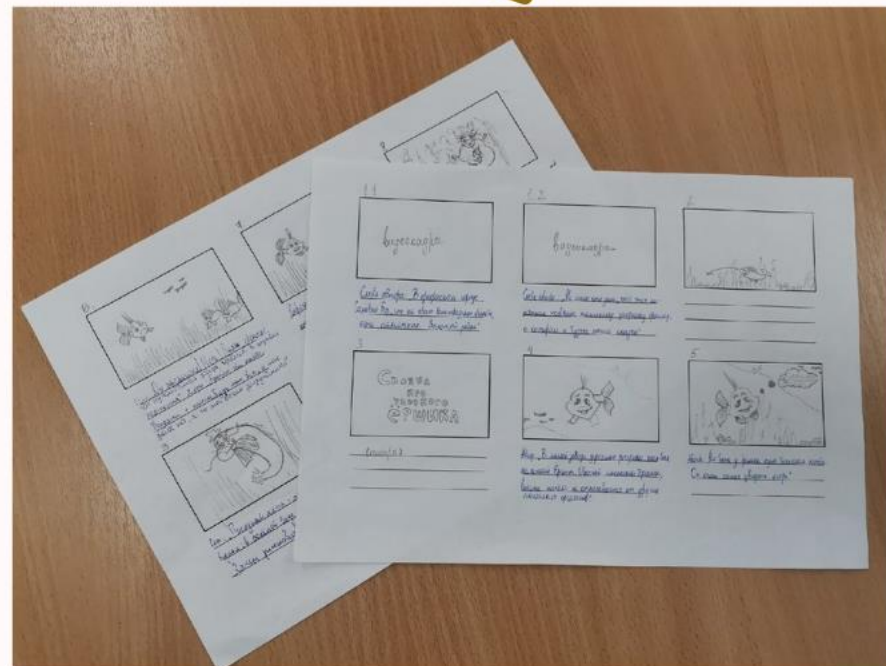
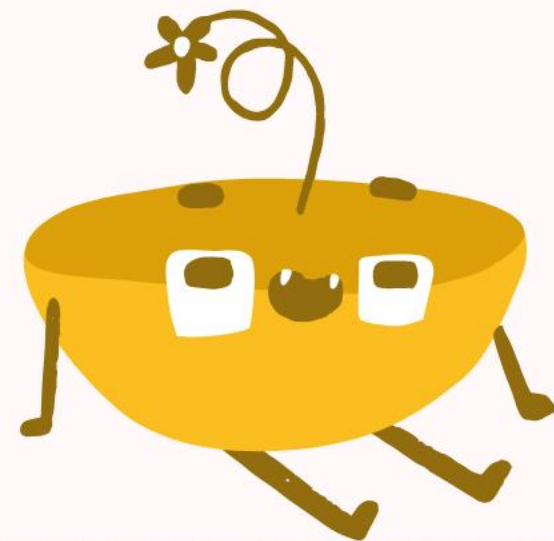
Чаще всего написание сценария – это процесс коллективный, «мозговой штурм».



# Раскадровка

Это серия рисунков, которая делается на основании сценария. Это план последующей съемки и монтажа. Рисунки отражают все, что будет происходить в кадре. Сюда же заносятся все реплики персонажей, а также звуки и примерная фоновая музыка. Этот этап очень сильно развивает пространственное, образное и логическое мышление детей.

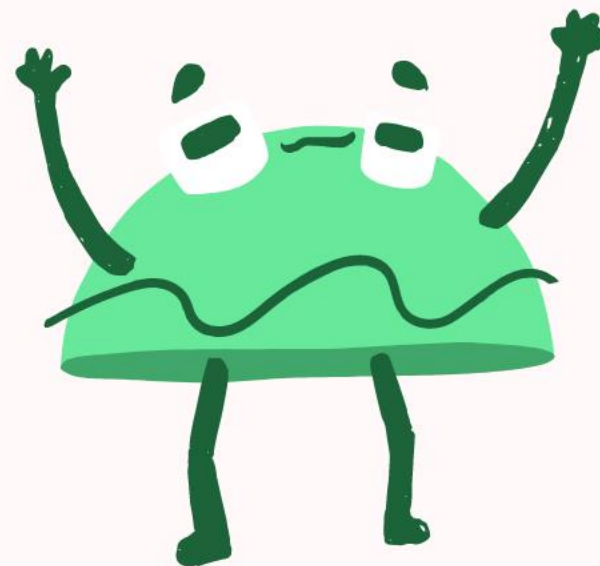
В раскадровку так же заносятся название фильма и финальные титры.





# Создание фонов и персонажей

На этой стадии создания мультфильма дети могут проявить свои творческие способности: придумать и создать персонажей, которые будут соответствовать придуманному сценарию. Так же ребята разрабатывают фоны и декорации в той технике, которая выбрана на этапе написания сценария.

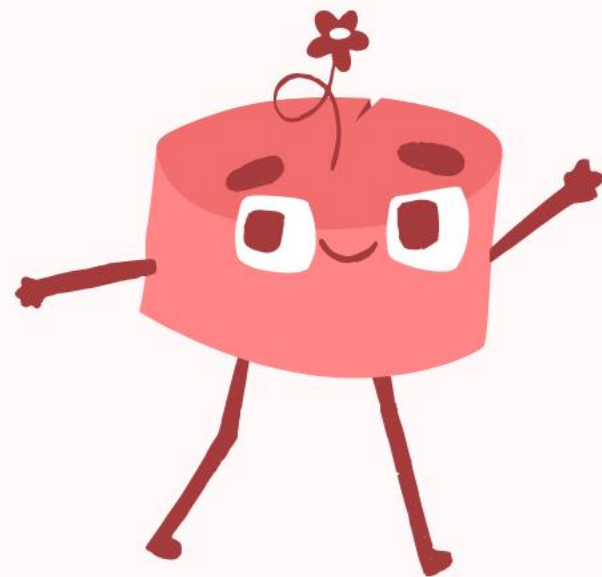
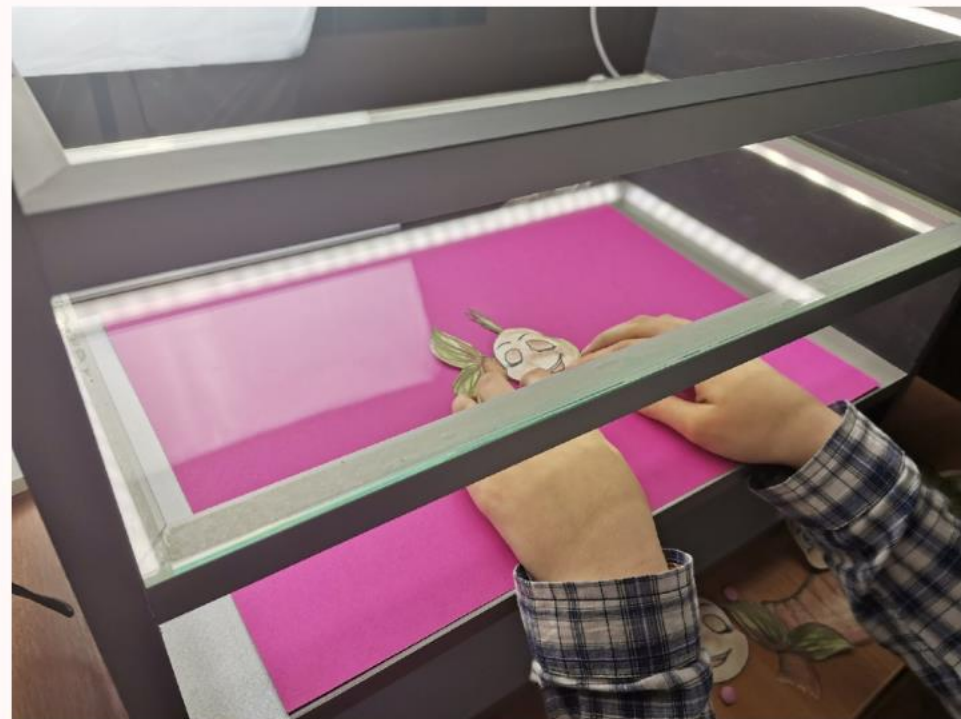




# Съемка

Во время съемки ребята выступают в роли аниматоров, оживляя своих персонажей. А оператор с помощью цифровой камеры или веб-камеры фиксирует эти движения.

Это очень увлекательный, но также очень трудоемкий процесс, требующий терпения и усидчивости.



# Озвучивание

**Озвучивание** – это важный этап в создании мультфильма. Через слова мы доносим до зрителя основной смысл нашей истории. Но слов не должно быть много, только те, которые передают основной смысл истории, отношение персонажей к ситуации или к другим персонажам. То, что можно показать, не говоря слов, нужно показывать. На этом этапе дети показывают свои творческие способности.

**Процесс озвучивания мультфильма состоит из трёх основных элементов:**

- Озвучивание персонажей. Нам требовалось озвучивание 7 персонажей и слова автора. Мы сделали записи голосов на обычный диктофон, потом обработали звук с помощью компьютерной программе.
- Звуковые эффекты (шум природы, плеск волн, звук шагов и т.д.), придают мультфильму выразительность и реалистичность.
- Фоновая музыка. Музыка помогает создать настроение и усилить выразительность видеоряда.



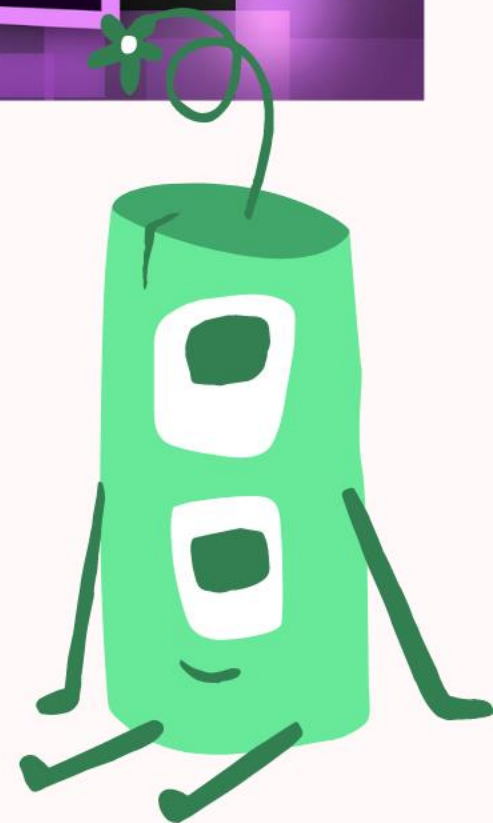


# Монтаж

Сведение видео и аудио дорожки был выполнен с помощью программы **Adobe Premiere Pro**.

Монтаж включает в себя постобработку видео- и аудиоматериалов. Это все соединяется с помощью специальных компьютерных программ. На этом этапе происходит подбор музыкального сопровождения мультфильма, названия и титров, если они не были отсняты.

Благодаря монтажу мультфильм приобретает законченный вид.





# «ГРАНИЦЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ СОВПАДАЮТ С ГРАНИЦАМИ ВООБРАЖЕНИЯ»



Д. Вукович



Звуковая партитура фильма **«Весёлый молочник»**

Съёмочная группа **Иванов Петя, Петрова Света / или группа №1 и т.д.**

Дата озвучания \_\_\_\_\_ Лист № \_\_\_\_\_

№ кадра или тайм- код	Что происходит: В кадре / за кадром	Звук: В кадре / за кадром	Источник для записи звука (приспособление или голос)	Продолжитель- ность (в секундах)
1) 0:03	Начальные титры – название фильма	Музыкальная заставка	Музыкальная фонограмма из Интернета	0:05
2) 0:10	На общем плане базарная площадь, слева направо на переднем плане проезжает повозка	Копыта лошади	Пластиковые стаканы по деревянному покрытию	0:05
	Атмосфера утра на рынке	Шум толпы, шумы птиц, шум метлы дворника, церковный колокол	Звуки людской неразборчивой речи, чирикание воробьёв, воркование голубей, хлопанье крыльев из шумовой библиотеки (Интернета), шуршание веника по листу бумаги, оркестровый колокол из тембров	0:10

			синтезатора	
3) 0:20	Молочник крупным планом, шевелит губами	Речь персонажа: «Тпрруу! Приехали».	Голос актёра озвучания	0:05
	Атмосфера утра на рынке		Звуки людской неразборчивой речи, чириканье воробьёв, воркование голубей, хлопанье крыльев из шумовой библиотеки (Интернета)	
0:25				

# Создание образовательных видеороликов





# Азбука видеомонтажа. Основные понятия

"Кадром" или "планом" называют одну сцену, снятую от начала до остановки записи.

Обычно видеоролики состоят из соединения множества кадров или планов.

Переход от одной сцены к другой называется **стыком**.

Мастерство монтажа как раз и заключается в плавной, комфортной для зрителя стыковке кадров друг с другом.

Соблюдение базовых принципов монтажа улучшит впечатление от вашей съемки независимо от того, знают ли зрители что-нибудь о монтаже: комфортность восприятия ощущается всеми людьми примерно одинаково.





# Виды плана

**План** — система условного деления кинематографического пространства (то есть пространства, представленного на экране).

В этом понимании **План** — «крупность» изображения, пойманная объективом. Деление планов по крупности — понятие условное.



Деталь



Крупный план



1-й средний план



2-й средний план



Общий план



Дальний план

# Виды плана



## Деталь

Самый крупный план, на котором зритель видит только часть лица героя съемки, либо небольшой предмет или его часть.



Деталь

# Виды плана

## Крупный план

Лицо человека или голова по плечи.

При съемке крупного плана нужно помнить о небольшом зазоре между головой или лицом героя сверху и снизу кадра, чтобы избежать ситуации, когда часть лица в кадре обрезается.



Крупный план

# Виды плана

## 1-й средний план

В данном случае фигура человека взята в кадр по пояс.

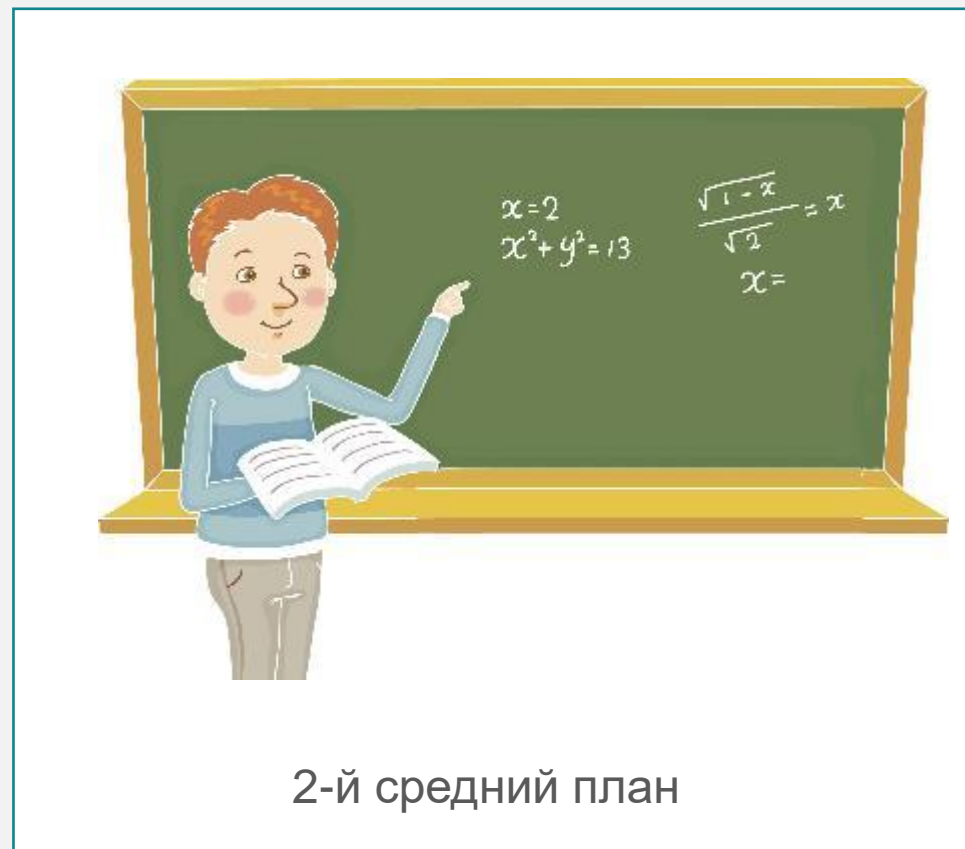


1-й средний план

# Виды плана

## 2-й средний план

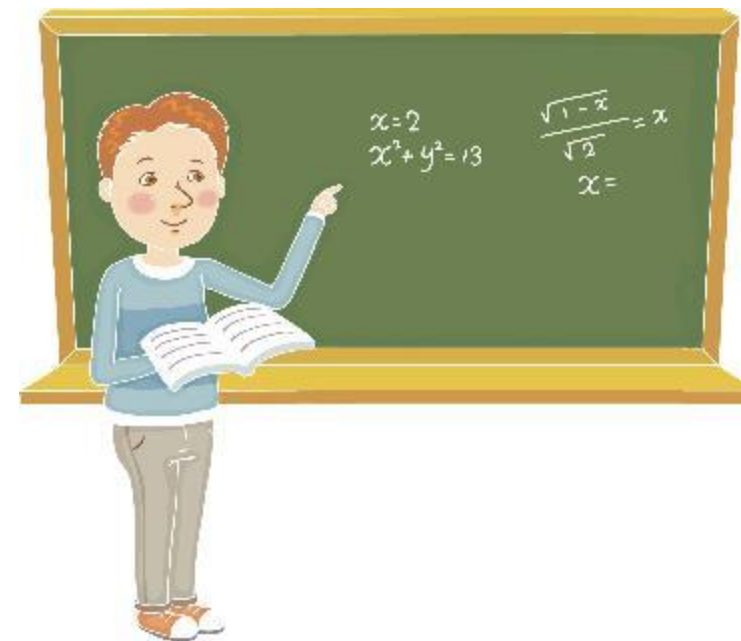
Фигура человека снята с головы до колен.



# Виды плана

## Общий план

Фигура героя или нескольких героев видна во весь рост.



Общий план

# Виды плана



## Дальний план

Фигура человека занимает лишь небольшую часть кадра, снята издалека или с высоты. Этот план подходит для панорамных съемок.



Дальний план

# Эмпирические правила монтажа видео



Общие планы более содержательны, поэтому они также должны занимать на экране больше времени.

Старайтесь, чтобы стыки между кадрами приходились на время движения людей. Зритель будет отвлечен продолжающимся движением, и монтаж останется почти незаметным. В частности, в середине движения можно перейти к общему плану.

Чем меньше движения в эпизоде, тем он должен быть короче.

Эпизоды с быстрым движением могут быть длиннее.

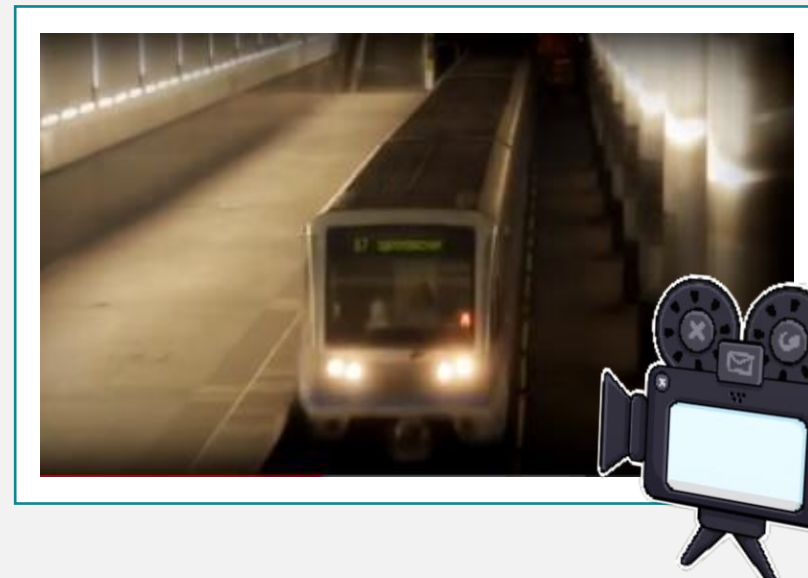
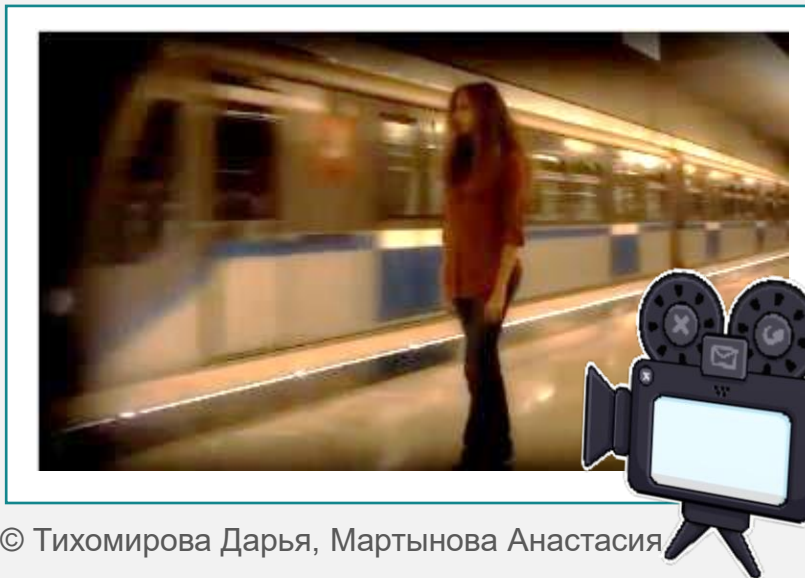


# Монтаж движения в кадре



## Вектор движения

Снимать движущихся людей и любые другие объекты лучше только с одной из сторон по отношению к направлению (траектории) их движения. Если же движущийся объект действительно меняет направление, то есть разворачивается, эту смену зритель хотя бы частично должен увидеть на экране, иначе переход кадров будет очень грубым.



# Монтаж движения в кадре



## Монтаж кадров с перебивкой

Хороший прием, помогающий избежать однообразных затянутых планов, - **перебивка**. Показывая перемещение героя съемки, вы можете вмонтировать между двумя кадрами с общим планом, крупный план.



# Монтаж движения в кадре

## Монтаж панорамы

Панорамные планы с красивым пейзажем, видом масштабного здания или массового события не только украсят ваше видео, но и помогут зрителю представить себе место действия целиком, введут его в контекст. Однако злоупотреблять панорамами не стоит, иначе они успеют надоесть. Ограничьтесь одним-двумя кадрами.



# Практические приемы съемки

## Стабилизация изображения

Одна из причин, что изображение неустойчиво. Большинство снимают, держа камеру просто в руке.





# Практические приемы съемки

## Стабилизация изображения

Очень важно держать камеру, чтобы она была стабильна.

При съемке приближения объекта или увеличении, добавьте точку опоры или лучше снимайте со штатива или с неподвижного объекта, например со стола.



# Практические приемы съемки



## Освещение

Снимайте в хорошо освещенном помещении или на улице.



# Практические приемы съемки

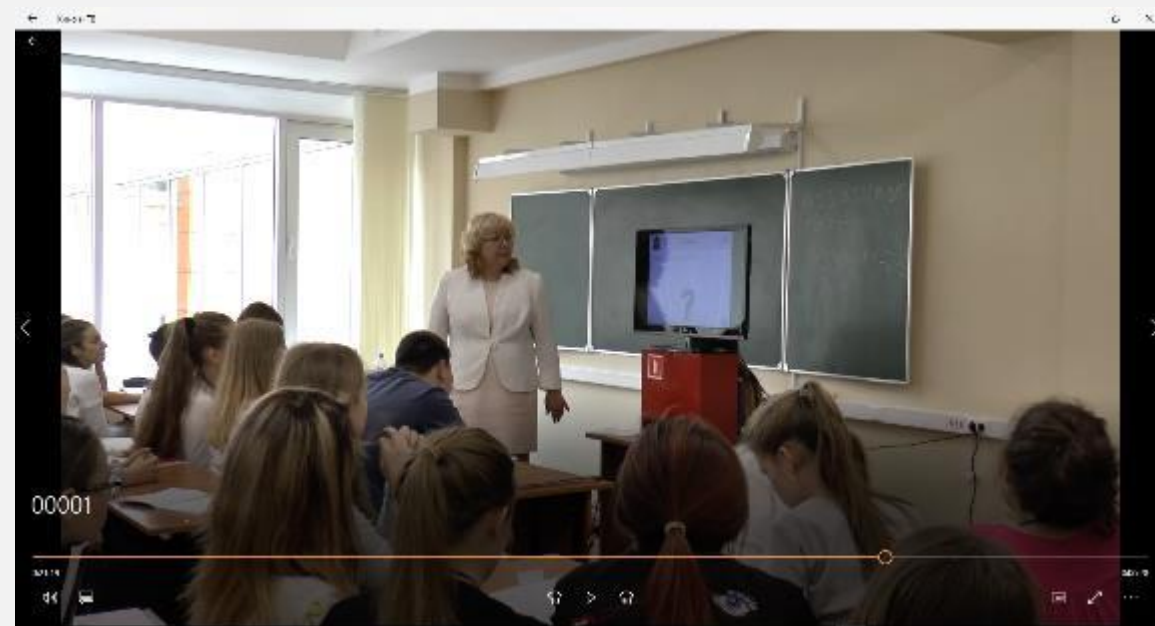
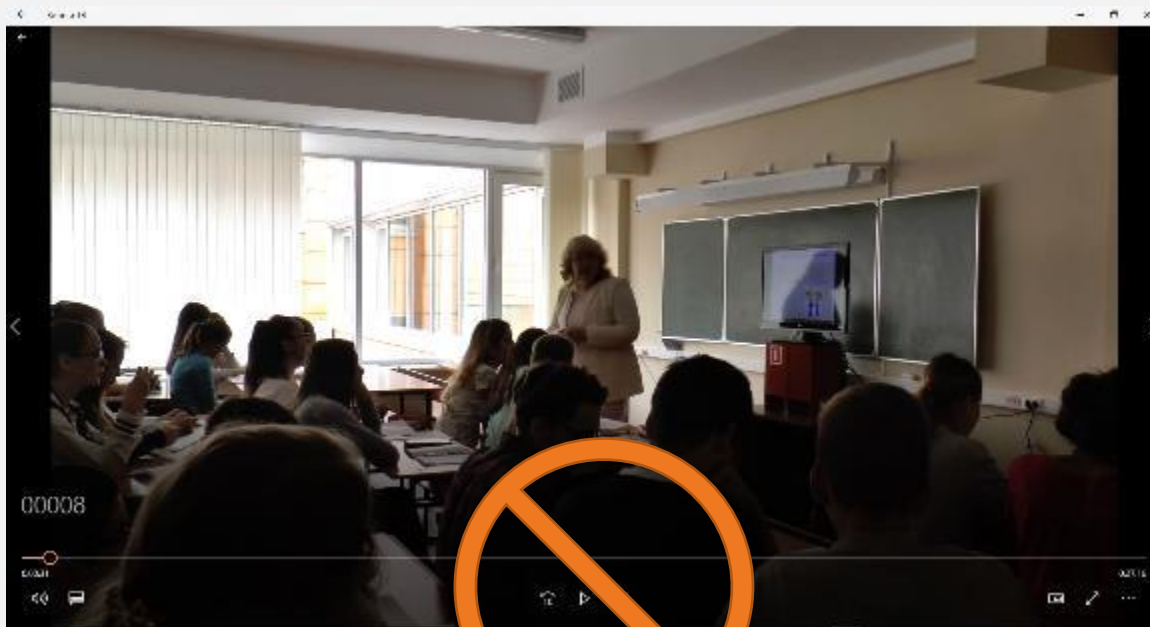
В помещении избегайте источников освещения сбоку или со спины, освещенности лица с одной стороны.



На данных кадрах видео приведено одно и то же помещение

# Практические приемы съемки

В помещении избегайте источников освещения сбоку или со спины, освещенности лица с одной стороны.



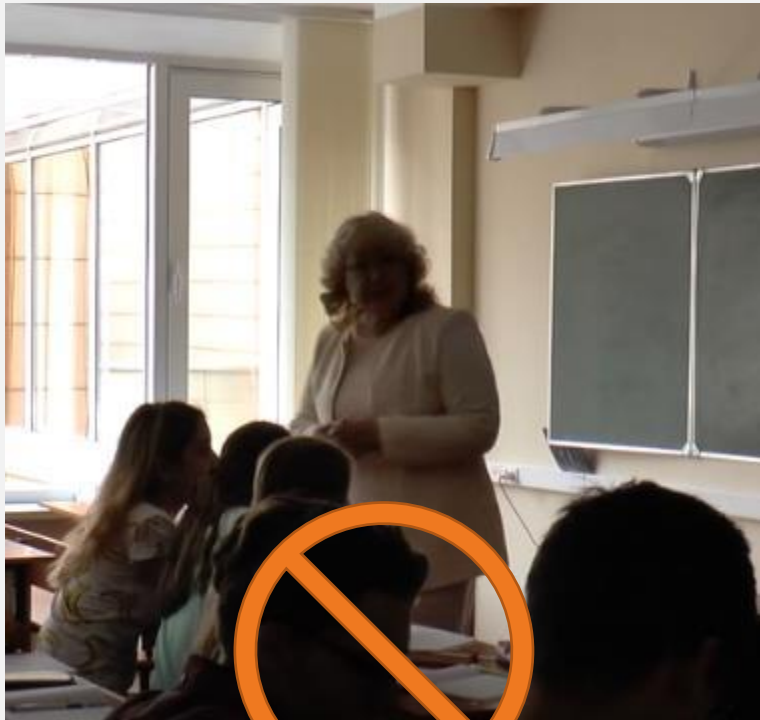
Включен свет в аудитории

На данных кадрах видео приведено одно и тоже помещение



# Практические приемы съемки

В помещении избегайте источников освещения сбоку или со спины, освещенности лица с одной стороны.

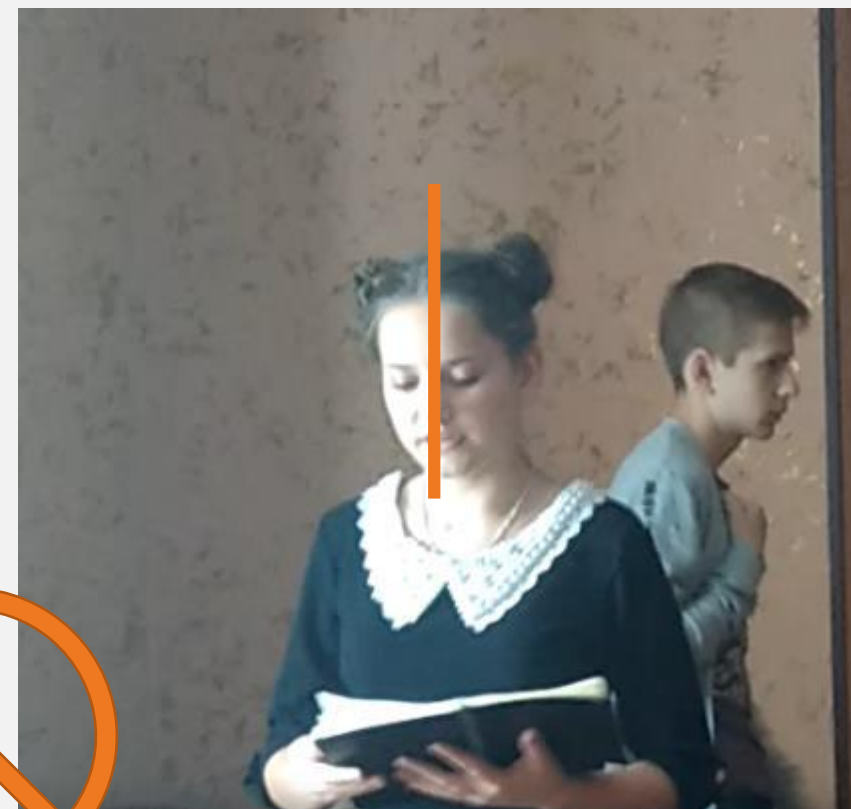
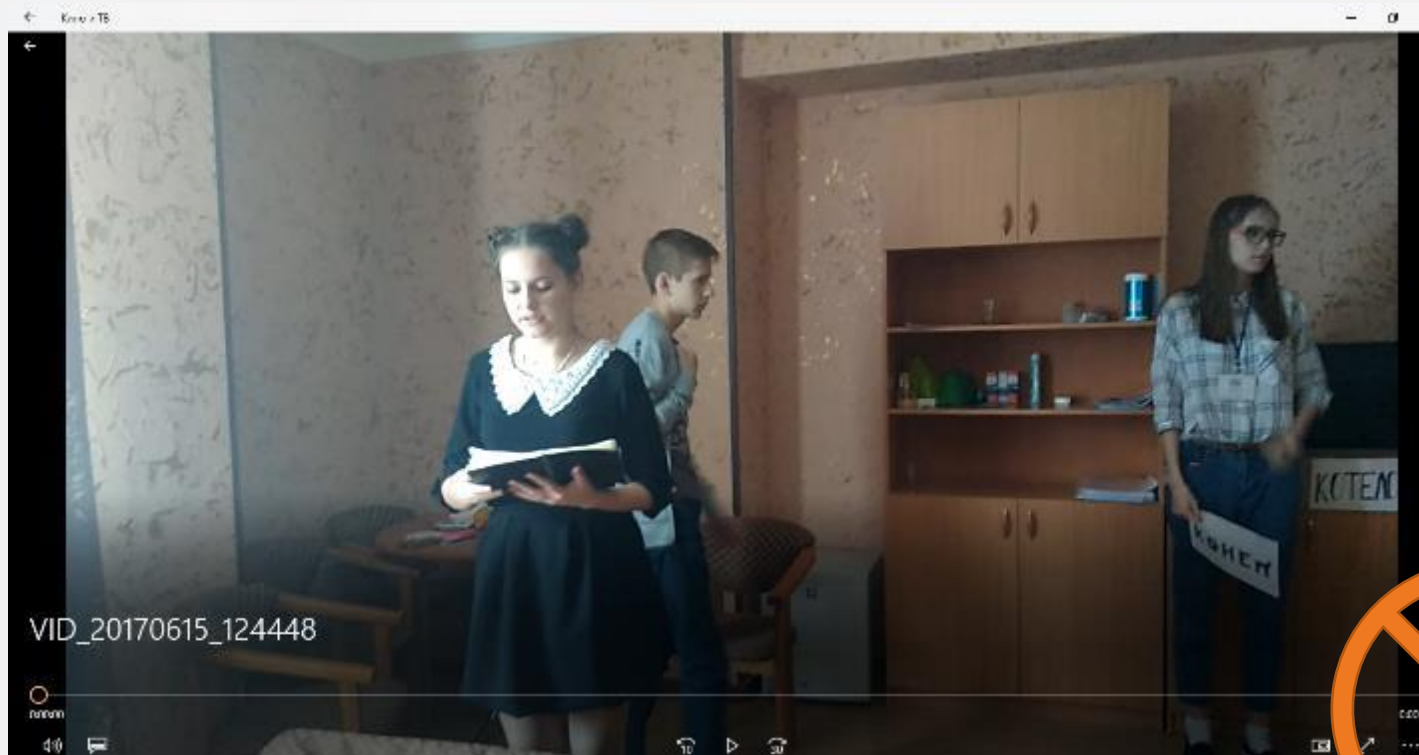


Включен свет в аудитории

На данных кадрах видео приведено одно и тоже помещение

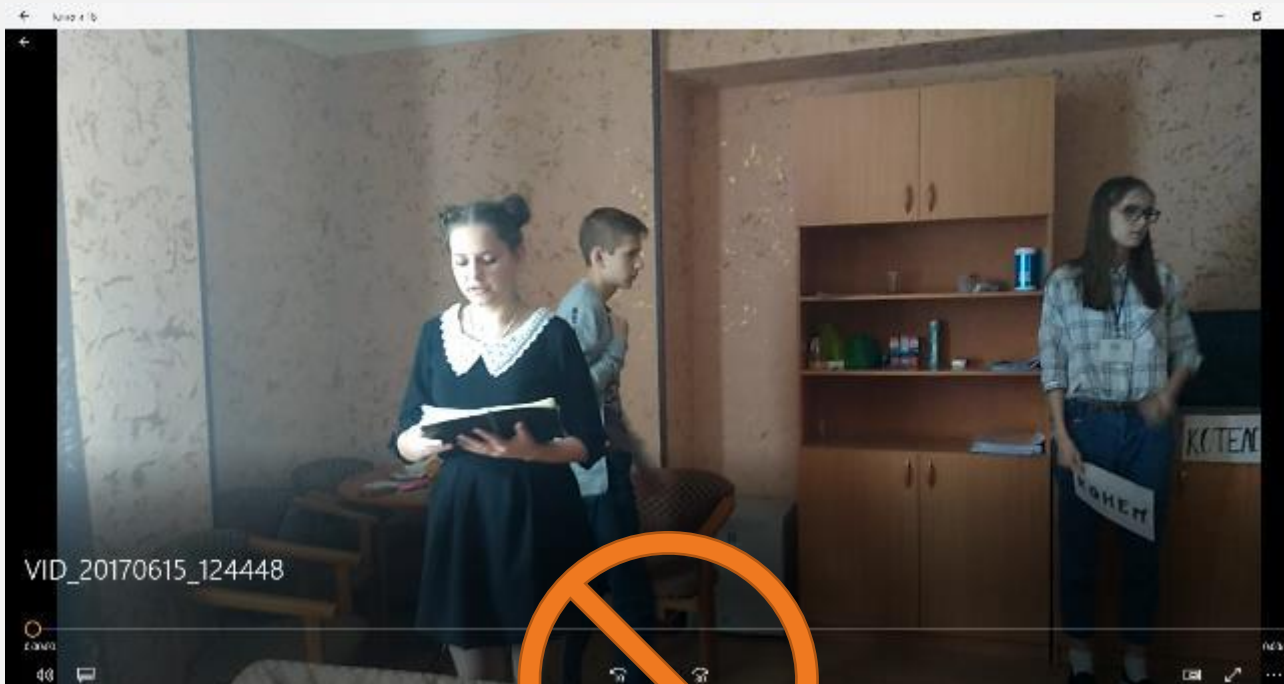
# Практические приемы съемки

В помещении избегайте источников освещения сбоку или со спины, освещенности лица с одной стороны.



# Практические приемы съемки

В помещении избегайте источников освещения сбоку или со спины, освещенности лица с одной стороны.





# Практические приемы съемки



На улице лучше выбирать боковое освещение чуть спереди.

# Практические приемы съемки

Наилучшим временем для съемок на улице считается либо раннее утро (до 9-10 часов), либо вечер (после 16-17 часов). Зимой - с корректировкой на длину светового дня.

Хорошее качество цвета получается также в пасмурную погоду в дневное время.

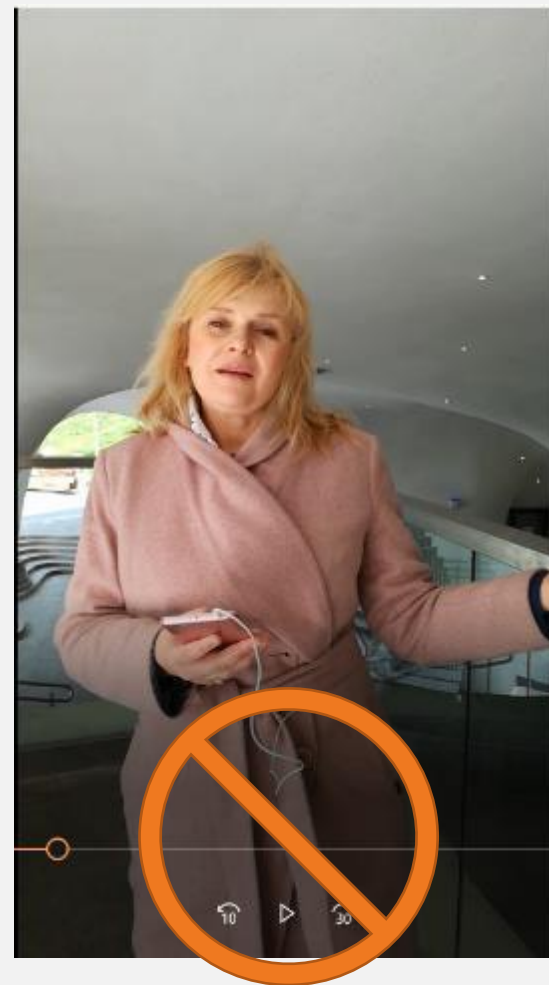




# Съемка на мобильный телефон

## Положение телефона

Снимайте, держа телефон горизонтально.



# Подготовка к съемке



## Перед съемкой

Процесс съемки не должен иметь спонтанный характер.

От качества подготовки будет зависеть и конечный результат.

**Если есть возможность изучите заранее место съемки.**

**Проведите тестовую съемку.**

**Подготовьте сценарий или раскадровку видео ролика**

# Сценарий

Три основные **сценарные константы** – это:

## названия сцен

- в которых также указано, где и когда происходит сцена;

## описания сцены

- краткие, но ёмкие описания происходящего визуального действия, иногда включающие также описание звуков и сопровождающей музыки;

## диалог/рассказ

- любые слова, произносимые героями или рассказчиком.



# Форматы сценария

WIDE IS

INT. CLASSROOM - DAY

BUMBY STEINBERG has insults at one another along with wads of paper. If they weren't sitting on desks, this could be a mall cafeteria. But that--

STEINBERG: First-rate! one dressed across a chalkboard, demanding everyone's sudden attention.

A doorway TEACHER (30s) stands in the front of the room. He blows CHALK DUST from his nails like it was smoke from a gun.

TEACHER  
Well, hello there, wally. My name is Edward Steinberggg. But you can call me Boss.

Silence. One of the students, JIM (16), starts to LAUGH. His sweater is unbuttoned and some the whole room is in on corner.

TEACHER (CONT'D)  
I'm gonna count down from three. If I hit zero and I still hear noise, you will all be vevy, vevy sorry.

JIM  
What are you gonna do...bore us to death?

He first-borne STEINBERG (16) beside him, as--

TEACHER  
Three. Two. One-and-a-half.

ROSENBERG  
(mimicking)  
You will be sorry!

TEACHER  
One. Zero.

The kids are just as loud as ever. Teacher STEINBERG, then rolls out something that's been hidden behind his belt. A GLOCK 9.

Before the students can react, he FIRES into the CHAIRING: BAMB!

INT. PRINCIPAL'S OFFICE DAY

PRINCIPAL: BURNED (50s) shoots across at his desk, reacting to the GUN SHOTS.

Голливудский стиль

Оформление режиссерского сценария

№ кадра	Хронометраж	Раскадровка	Объект	План (углубность)	Действие	Звук / Диалог	Режиссер / Примечания
1	0:00 - 0:10 10 сек.		Холл постельцы	Общий план	Группа из 5 человек идет по коридору Боссу	Тихий разговор, музыка (на фоне разговора)	
2	0:10 - 0:24 14 сек.		В комнате на столе	Крупный план	Звонит телефон	Звонек телефона	телефон
3	0:24 - 0:25 1 сек.		В комнате на столе	Детализация	Камера приближается и показывает на название звонящего	Звонек телефона	Телефон
4	0:24 - 0:30 6 сек.		Холл постельцы	Средний план	Высказки про театральные спектакли	Голосовое Интересная складывается ситуация... (шопотом) Сказки Возможно нам придется	

Раскадровка

Подробнее в методических материалах к вебинару

# Формат видео



Формат видеофайла – это структура, в которой видеозапись хранится на носителе: в памяти компьютера, на оптическом диске и т.п.

Формат определяется двумя составляющими:

## файл-контейнер

- в нем хранится запись

## кодек

- используются для обработки звука и изображения





## Файл-контейнер

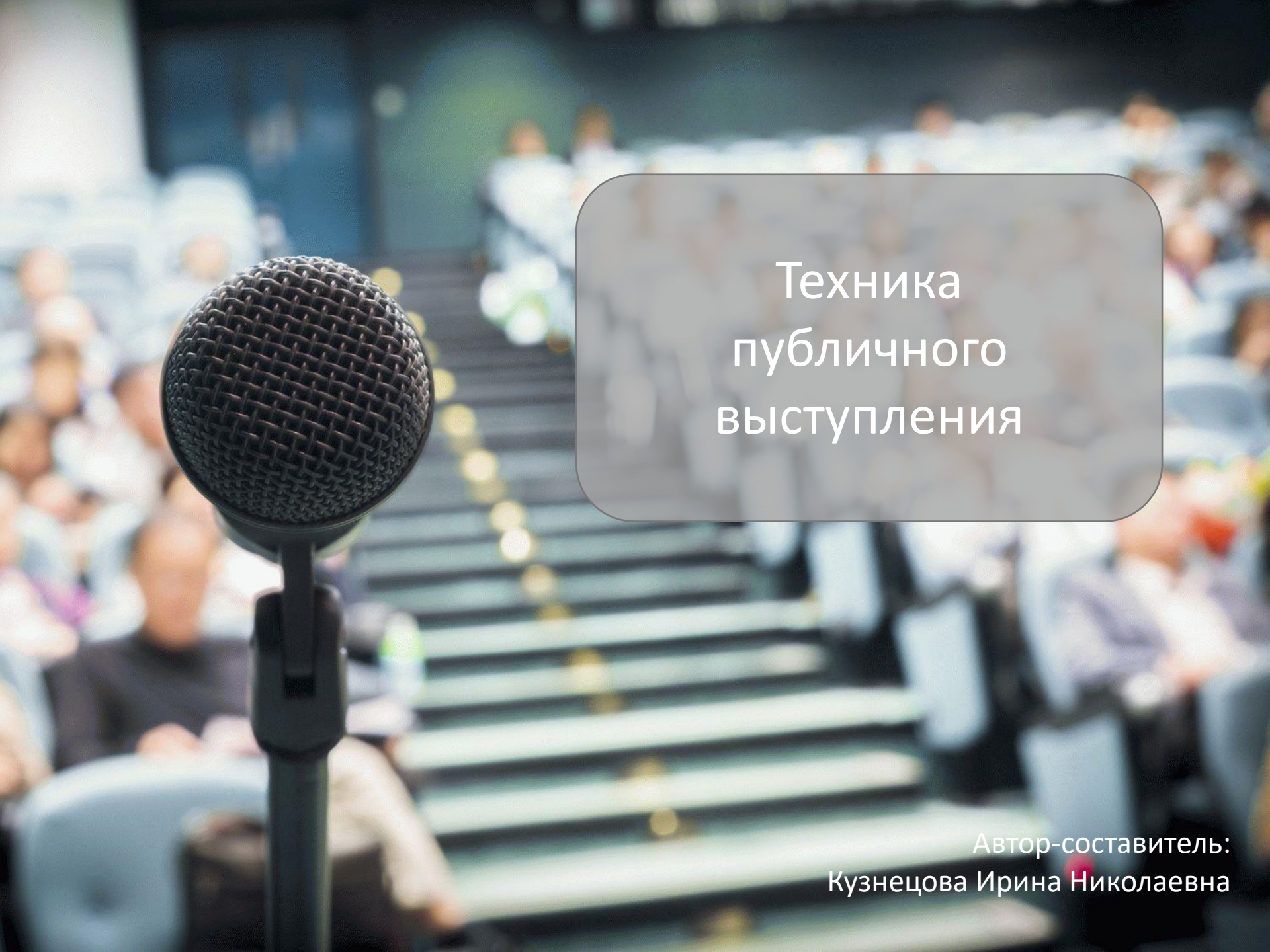
В процесс записи видео на цифровое устройство (видеокамеру, смартфон или любой другой гаджет) записывают звук и видео в отдельные потоки (дорожки), кодируя каждый из них специальной программой – кодеком. Затем обе дорожки помещаются в специальный файл – файл-контейнер, где они снабжаются описанием. Эта информация в дальнейшем поможет медиапроигрывателю правильно синхронизировать картинку и звук при воспроизведении видеозаписи.

# Формат видео



## Кодек

Программа, которая сжимает при записи и распаковывает при воспроизведении мультимедийную информацию: аудио, видео, анимацию и др. Для каждого вида информации существуют собственные кодеки: одни отвечают за обработку звука, другие – изображения .

A close-up of a black, spherical, mesh-covered microphone on a stand in the foreground. The background is a blurred audience of people sitting in rows of seats, suggesting a lecture hall or conference setting. The lighting is soft, and the overall tone is professional.

# Техника публичного выступления

Автор-составитель:  
Кузнецова Ирина Николаевна



Перед выступлением:



## Перед выступлением:

- Задайте себе вопрос: что хотите достичь в результате выступления?  
Какие задачи должны решить в ходе выступления?

## Перед выступлением:

- Задайте себе вопрос: что хотите достичь в результате выступления?  
Какие задачи должны решить в ходе выступления?
- Обязательно порепетируйте свою речь, очень важно ее проговорить, хоть стулу расскажите, главное- проговорите его.



## Перед выступлением:

- Задайте себе вопрос: что хотите достичь в результате выступления?  
Какие задачи должны решить в ходе выступления?
- Обязательно порепетируйте свою речь, очень важно ее проговорить, хоть стулу расскажите, главное- проговорите его.
- Позвольте себе бояться. **Бояться – это нормально**

## Перед выступлением:

- Задайте себе вопрос: что хотите достичь в результате выступления?  
Какие задачи должны решить в ходе выступления?
- Обязательно порепетируйте свою речь, очень важно ее проговорить, хоть стулу расскажите, главное- проговорите его.
  - Позвольте себе бояться. **Бояться – это нормально**
- До выступления **не думайте** о самом выступлении, вы итак **все знаете**.  
Перед выступлением сделайте расслабляющие упражнения



## Перед выступлением:

- Задайте себе вопрос: что хотите достичь в результате выступления? Какие задачи должны решить в ходе выступления?
- Обязательно порепетируйте свою речь, очень важно ее проговорить, хоть стулу расскажите, главное- проговорите его.
  - Позвольте себе бояться. **Бояться – это нормально**
- До выступления **не думайте** о самом выступлении, вы итак **все знаете**. Перед выступлением сделайте расслабляющие упражнения
  - Обратите внимание на свой внешний вид. Одежда должны быть красивой, но в то же время комфортной.

## Перед выступлением:

- Задайте себе вопрос: что хотите достичь в результате выступления? Какие задачи должны решить в ходе выступления?
- Обязательно порепетируйте свою речь, очень важно ее проговорить, хоть стулу расскажите, главное- проговорите его.
  - Позвольте себе бояться. **Бояться – это нормально**
- До выступления **не думайте** о самом выступлении, вы итак **все знаете**. Перед выступлением сделайте расслабляющие упражнения
  - Обратите внимание на свой внешний вид. Одежда должны быть красивой, но в то же время комфортной.
- Перед выступлением не нужно обсуждать свое выступление с другими.



Структура выступления - **введение,**  
**основная часть, заключение.**

Все они должны быть связаны  
между собой и представлять  
единое целое

**Введение:**



# Введение:

- Ваше выступление начинается не со слов, а как вы вошли в зал, с самой первой секунды. **Запомните:** после того, как вы сказали здравствуйте, вы произнесли 70% своей речи



# Введение:

- Ваше выступление начинается не со слов, а как вы вошли в зал, с самой первой секунды. **Запомните:** после того, как вы сказали здравствуйте, вы произнесли 70% своей речи
- **Основная стойка оратора:** ноги на ширине плеч, спина прямая, колени мягкие. Никакой суеты, не мните одежду, не поправляйте ее. Если не знаете, куда деть руки, возьмите ручку.

# Введение:

- Ваше выступление начинается не со слов, а как вы вошли в зал, с самой первой секунды. **Запомните:** после того, как вы сказали здравствуйте, вы произнесли 70% своей речи
  - **Основная стойка оратора:** ноги на ширине плеч, спина прямая, колени мягкие. Никакой суеты, не мните одежду, не поправляйте ее. Если не знаете, куда деть руки, возьмите ручку.
- Универсальное начало:  
**Здравствуйте. Меня зовут..... Я являюсь ученицей (учеником) (школа, класс). Я хочу представить вам проект.....**



Основная часть:



# Основная часть:

- Не пишите все выступление. Пишите основные тезисы (основные мысли).

# Основная часть:

- Не пишите все выступление. Пишите основные тезисы (основные мысли).
  - Читать с бумажки, это конечно дурной тон. Старайтесь этого не делать.



**Заключение:**



# Заключение:

- Подвести итог: повторение ключевых моментов



# Заключение:

- Подвести итог: повторение ключевых моментов
  - Поблагодарите жюри и публику за внимание

# Заключение:

- Подвести итог: повторение ключевых моментов
  - Поблагодарите жюри и публику за внимание
- Прощание. Красиво уйти со сцены – это тоже очень важно. Так же громко, как поздоровались, так же громко закончить.

**7 ошибок начинающего оратора:**





# 7 ошибок начинающего оратора:

1. Не стоит извиняться перед публикой



# 7 ошибок начинающего оратора:

1. Не стоит извиняться перед публикой
2. Неуместная мимика отвлекает. Необходимо соблюдать уместность жестов, движения, мимики и их связь с содержанием речи.



# 7 ошибок начинающего оратора:

1. Не стоит извиняться перед публикой
2. Неуместная мимика отвлекает. Необходимо соблюдать уместность жестов, движения, мимики и их связь с содержанием речи.
3. Всезнающий вид оратора, высокомерие

# 7 ошибок начинающего оратора:

1. Не стоит извиняться перед публикой
2. Неуместная мимика отвлекает. Необходимо соблюдать уместность жестов, движения, мимики и их связь с содержанием речи.
3. Всезнающий вид оратора, высокомерие
4. Много лишних суетливых движений



# 7 ошибок начинающего оратора:

1. Не стоит извиняться перед публикой
2. Неуместная мимика отвлекает. Необходимо соблюдать уместность жестов, движения, мимики и их связь с содержанием речи.
3. Всезнающий вид оратора, высокомерие
4. Много лишних суетливых движений
5. Монотонная, неэмоциональная речь, темп речи

# 7 ошибок начинающего оратора:

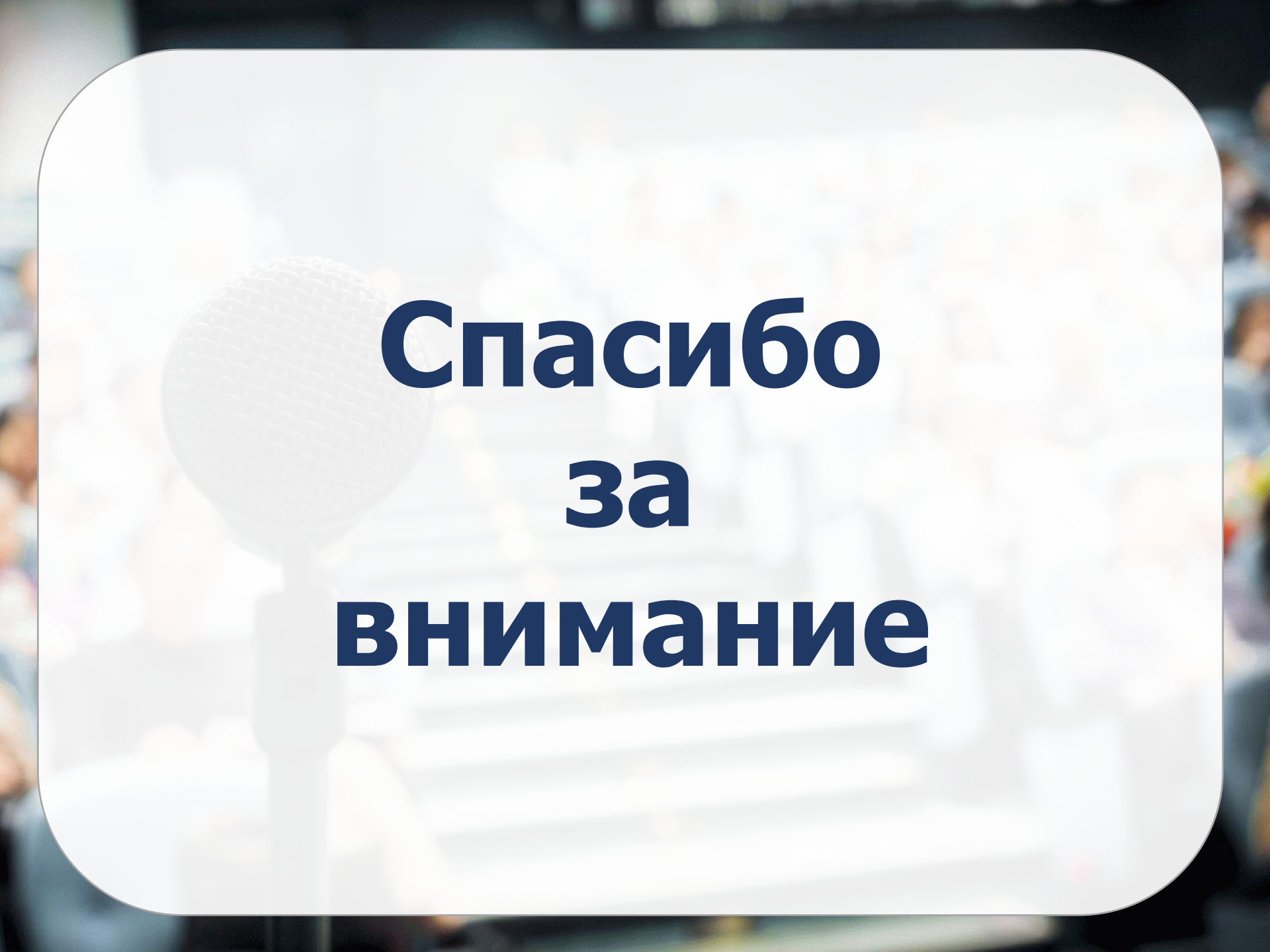
1. Не стоит извиняться перед публикой
2. Неуместная мимика отвлекает. Необходимо соблюдать уместность жестов, движения, мимики и их связь с содержанием речи.
3. Всезнающий вид оратора, высокомерие
4. Много лишних суетливых движений
5. Монотонная, неэмоциональная речь, темп речи.
6. Неправильно расставленные паузы в речи



# 7 ошибок начинающего оратора:

1. Не стоит извиняться перед публикой
2. Неуместная мимика отвлекает. Необходимо соблюдать уместность жестов, движения, мимики и их связь с содержанием речи.
3. Всезнающий вид оратора, высокомерие
4. Много лишних суетливых движений
5. Монотонная, неэмоциональная речь, темп речи.
6. Неправильно расставленные паузы в речи
7. Зрительный контакт, не нужно смотреть на стену или в пол, в потолок, смотрите на людей





**Спасибо  
за  
внимание**

# ЧТО ТАКОЕ СОЦИАЛЬНЫЙ РОЛИК?

Кузнецова И.Н.

# СОЦИАЛЬНЫЙ РОЛИК


призван обратить внимание зрителя и потрясти его воображение, вызвать эмоции, заставить думать и сопереживать, изменить свою модель поведения.

# СОЦИАЛЬНЫЕ РОЛИКИ -


это короткие видео, в которых очень ясно и четко высвечивается проблема общества, как правило, заканчивается призывом к защите той или иной человеческой ценности, или утверждением, что эта ценность крайне важна для нас.




# СОЦИАЛЬНЫЙ РОЛИК




Не требует  
подробного  
показа событий



Не требует  
точного  
обозначения  
места и времени  
действия



Противопоказаны  
персонажи, не  
способствующие  
раскрытию  
основной идеи



Нельзя  
подходить с  
режиссерскими  
мерками  
художественного  
кинематографа



# СОЦИАЛЬНЫЕ РОЛИКИ ДВУХ ВИДОВ



## Событийные

Привлечь внимание зрителя к мероприятиям, историческим датам, праздникам, в основе лежит какое-то событие (9 мая, День защиты детей, 8 марта и т.д).



## Ценностные

Утверждается общепринятая человеческая ценность (семья, дети, здоровье, окружающая среда). Автор берет не очень хорошую, но распространенную, модель поведения людей и призывает ее исправить. Или заставляет раскрыть глаза на какую-то проблему,

# МЫСЛЬ В РОЛИКЕ



## СОВЕТ №1

Снимайте не с руки,  
а только со штатива



## СОВЕТ №2

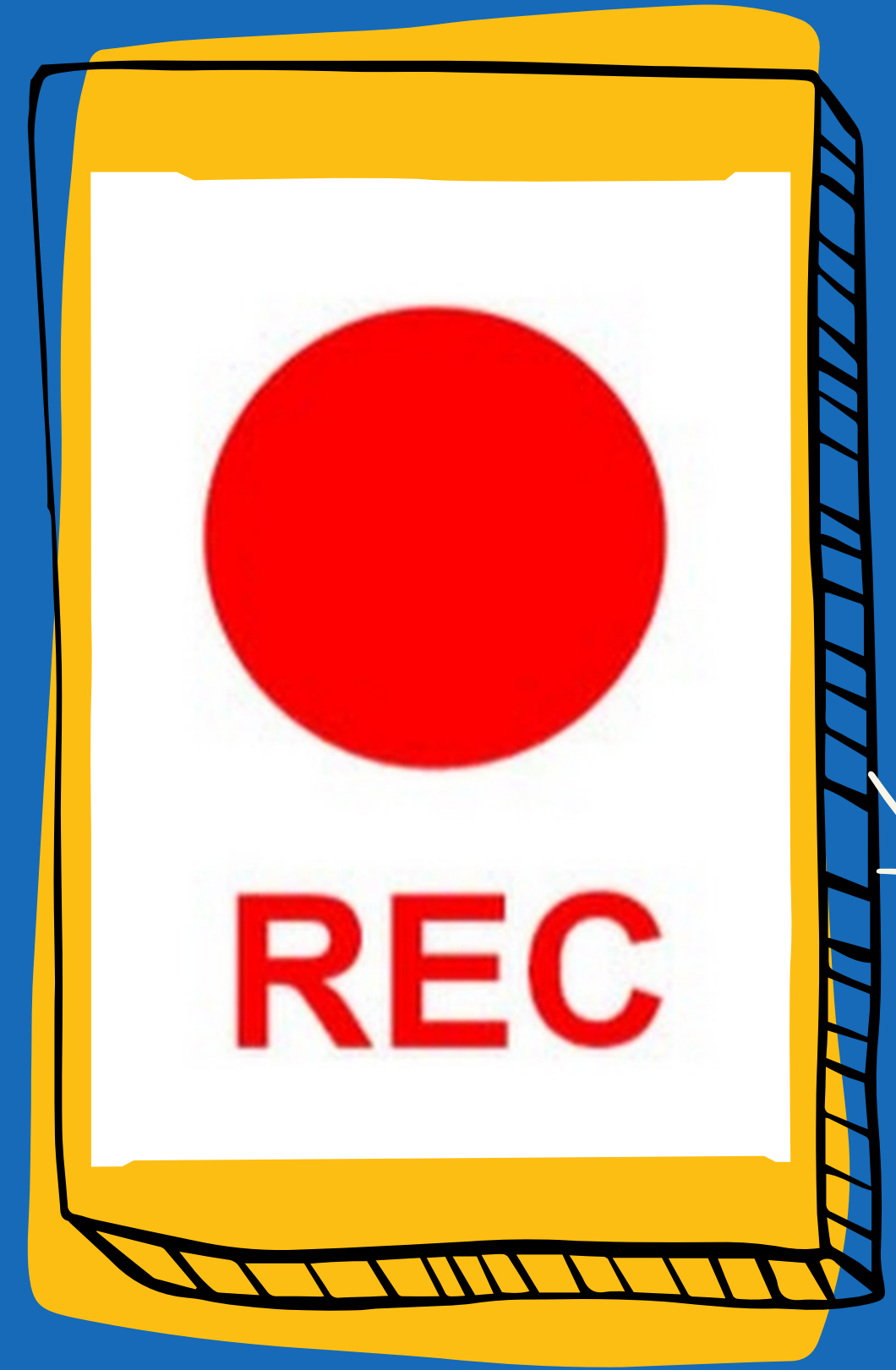
Выберите  
такой ракурс съемки, чтобы  
человек, которого вы снимаете,  
не стоял между  
источником света и вами





## СОВЕТ №3

Жмите на REC заблаговременно, за пару секунд до того, как начнется само действие. И сразу не останавливайте кадр





# СОВЕТ №4

Вырежьте  
заикания и ляпы



## СОВЕТ №5

Один из простых способов  
изменения картинка в кадре –  
съемка с двух точек



## СОВЕТ №6

Ролик не должен быть длинным.  
От 30 секунд до 3 минут





## СОВЕТ №7

Используйте перевёртыши:  
неожиданные концовки



# ПЕРЕВЁРТЫШИ БЫВАЮТ:



## Позитивные

Основная задача: растрогать



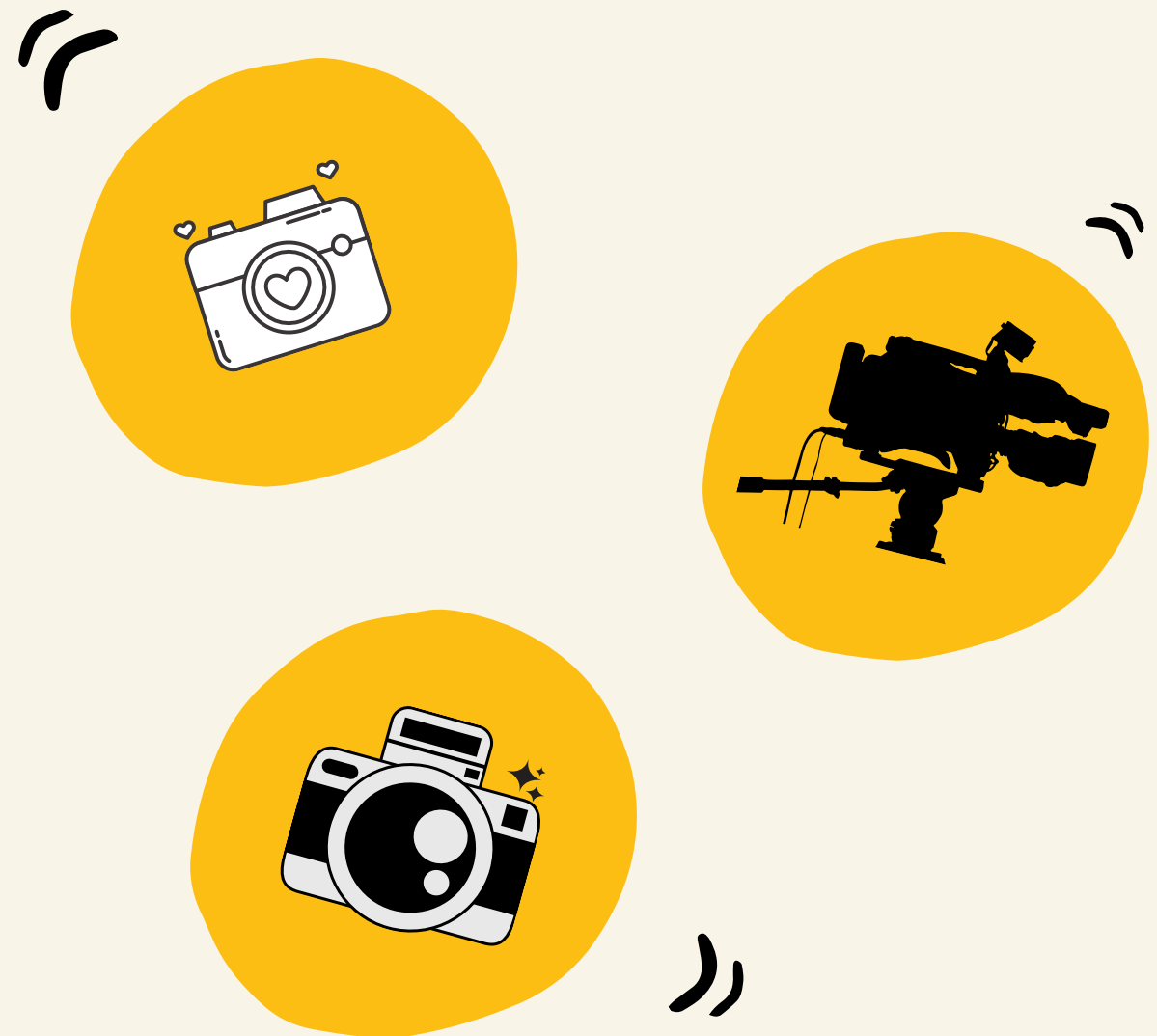
## Негативные

Основная задача: шокировать,  
напугать, вызвать негатив



# ПРИЁМЫ:

- Stop-Motion
- Slow-motion
- Задом-наперед
- 1000 лет за 60 секунд
- Short-cut
- Одним дублем
- От первого лица





# ОШИБКИ СОЦИАЛЬНЫХ РОЛИКОВ

# 1 НЕПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР ТЕМЫ

Вместо общественной темы берутся внутренние переживания героя, проблемы конкретного человека, или сложный неоднозначный конфликт взаимоотношений.

Тема должна быть однозначная, одинаково воспринимаемая подавляющим большинством зрителей.

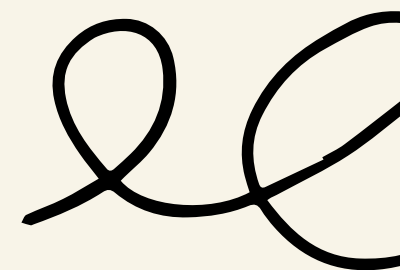
Задача: гениально донести до зрителя простые вещи.





## 2. СТРУКТУРА

Социальный ролик – это не короткометражный фильм, с завязкой, кульминацией и т.д. Не обязательно показывать целую историю, она может быть за кадром, главное, эмоция





### 3. ОТСУТСТВИЕ ПЕРЕВЁРТЫША

Ничем не удивили, не дали эмоцию

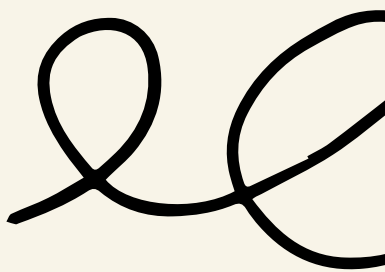






## 4. ИЗБЫТОЧНОСТЬ

Говорить только про самое главное, без второстепенных персонажей и сюжетных линий.



## 5. НЕУДАЧНЫЙ СЛОГАН

Длинный, сухой, непонятный.





ГОРОДСКОЙ ПРОЕКТ  
"НАШ ФОРМАТ"



## Обучающие видеоролики по созданию мультфильмов

1. Практика. Отказное движение  
<https://disk.yandex.ru/i/BKz7c2-0T8EF0A>
2. Практика. Движение по инерции  
<https://disk.yandex.ru/i/aPVygNEs2NnivQ>
3. Практика. Смягчение начала и завершения действия  
<https://disk.yandex.ru/i/ffZHuUJC3Vuk5A>
4. Съёмка на мобильный телефон  
<https://disk.yandex.ru/i/-I90dAeGJrU92g>
5. Практика. Движение по дуге  
<https://disk.yandex.ru/i/-I90dAeGJrU92g>
6. Практика. Движение гусеницы и червяка  
[https://disk.yandex.ru/i/5\\_bWXjv0YHrhOg](https://disk.yandex.ru/i/5_bWXjv0YHrhOg)
7. Практика. Пластилиновые титры.  
<https://disk.yandex.ru/i/aNgF7nbaX-j4w>
8. Практика. Съёмка на хромакее  
<https://disk.yandex.ru/i/I9objG6rrS0eQA>
9. Практика. Анимирование персонажа  
<https://disk.yandex.ru/i/fQVtCtWhH6NxBw>
10. Практика. Движение персонажа  
<https://disk.yandex.ru/i/bFy2orM89tDieA>

# ПАМЯТКИ ПО РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ

**Проект**- это буквально «нечто брошенное, пущенное вперед»: 1) совокупность документов для создания какого-либо сооружения или изделия; 2) предварительный текст какого-либо документа; 3) замысел, план.

## *Этапы работы над проектом*

### *Шесть «П» проектной деятельности*



Проблема

Планирование

Поиск информации

Продукт

Презентация

Портфолио



1. Выбор проблемы/темы проекта.
2. Постановка целей и задач проекта.
3. Планирование работы:
  - а) определение источников информации;
  - б) определение формы представления результатов.
4. Разработка проекта:
  - а) сбор информации;
  - б) изучение материала;
  - в) выполнение поставленных задач.
5. Оформление результатов:
  - а) формулировка выводов;
  - б) сравнение результата с поставленной целью;
  - в) подготовка отчета;
  - г) подготовка презентации.
6. Защита проекта.
7. Формирование портфолио проекта.
8. Рефлексия (самооценка, осмысление своих действий).
9. Дальнейшее развитие проекта.



## ***Возможные продукты проектной деятельности***

- Анализ данных социологического опроса;
- Атлас;
- Бизнес-план;
- Видеофильм (клип);
- Выставка;
- Газета;
- Действующая фирма;
- Журнал;
- Законопроект;
- Карта;
- Коллекция;
- Компьютерная анимация;
- Костюм;
- Лабораторный стенд;
- Макет;
- Модель;
- Мультимедийный продукт;
- Оформление кабинета;
- Пакет рекомендаций;
- Прибор;
- Принципиальная электрическая схема;
- Прогноз;
- Публикация;
- Путеводитель;
- Серия иллюстраций;
- Справочник;
- Сравнительно-сопоставительный анализ;
- Статья;
- Сценарий;
- Театральная постановка;
- Тест;
- Учебное пособие;
- Чертеж;
- Экскурсия;
- WEB-сайт;
- 3D-модель;
- и другие!!!

### **Внутренние продукты проектной деятельности:**

- Управление временем
- Коммуникация
- Умение решать проблемы
- Трудовая этика
- Проведение презентаций/публичных выступлений
- Адаптивность
- Креативность и др.

## ***Примеры нестандартных форм презентации***

- Деловая игра
- Демонстрация видеоролика
- Диалог исторических или литературных персонажей
- Защита на ученом совете
- Игра с залом
- Инсценировка
- Отчет экспедиции
- Пресс-конференция
- Реклама
- Соревнование
- Спектакль
- Телепередача и др.

## ***Примеры продуктов проектной деятельности***

- *Дневник путешествия по римским провинциям эпохи распада Империи и по СССР конца 1980-х гг. (видеомонтаж с собственным комментарием).*
- *Популярное пособие "Право на каждый день" (брошюра с рекомендациями и видеофильм).*
- *Частотный словарь английского молодежного сленга.*
- *Главы из учебника будущего "Биология и экология" 2500 года издания.*
- *Манифест Николая II "О даровании народу России Конституции", каким он мог бы быть.*
- *Экологические программы мониторинга питьевой воды, состояния радиационного фона и воздушной среды в микрорайоне (по заказу управы района).*
- *Коллекция софизмов, невозможных математических объектов и интересных чисел.*

## ПАМЯТКА ПО ЗАПОЛНЕНИЮ ПАСПОРТА ПРОЕКТА

Название проекта	В соответствии с приказом
Направление	– ЭКОЛОГИЯ МОЕГО СЕЛА (города/региона/Томска/Томской области); – ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ МОЛОДЁЖИ; – Я – ГРАЖДАНИН (социально-преобразующие проекты); – Я – ПРОФЕССИОНАЛ
Тип проекта по доминирующей деятельности (выбрать)	Практико-ориентированный (прикладной) Исследовательский Информационный Творческий Социальный
Актуальность проекта	<b>Актуальный</b> (лат. <i>actualis</i> ) - важный, существенный для настоящего момента; злободневный, насущный; современный вопрос
Проблема	<b>Проблема</b> (существующее противоречие, разрешение которого является целью работы, т.е. нечто неизвестное, что предстоит открыть, доказать)
Объект	<b>Объект исследования</b> - это определенный процесс или явление, порождающее проблемную ситуацию. Объект - это своеобразный носитель проблемы, то, на что направлена проектно-исследовательская деятельность. С понятием объекта тесно связано понятие предмета исследования
Предмет	<b>Предмет исследования</b> - это конкретная часть объекта, внутри которой ведется поиск. Предметом исследования могут быть явления в целом, отдельные их стороны, аспекты и отношения между отдельными сторонами и целым. Именно предмет исследования определяет тему работы.
Цель	<b>Цель работы</b> - это предполагаемый конечный результат
Задачи	<b>Задачами работы</b> являются конкретные шаги, действия, которые необходимо выполнить, чтобы достичь поставленную цель
Гипотеза	<b>Гипотеза</b> – это научное предположение, допущение, истинность/ложность которого предстоит установить в ходе реализации проекта
Механизм реализации (формы и методы)	<b>К методам исследования</b> относят: обобщение, опрос, тестирование, анкетирование, моделирование, конструирование, беседу, наблюдение, эксперимент, сравнительно-сопоставительный анализ <sup>1</sup> , количественный и качественный анализ результатов и другие
Требуемые ресурсы (материальные, человеческие, финансовые и пр)	Перечислить конкретно всё то, что необходимо для реализации проекта, включая вклад партнеров проекта (!)
Ожидаемые результаты (количественные, качественные)	Описать численные показатели-характеристики проекта: количество опрошенных, проинформированных персон, увеличение/снижение показателей, наличие отзывов о проекте и т.д. Раскрыть возможность дальнейшей работы над проектом (!)
Риски	Что может помешать реализовать проект целиком или частично? Как можно минимизировать данные риски?
Продукт	Указать внешние и (или) внутренние продукты проектной деятельности
Рекомендации к применению, целевая аудитория	В какой сфере, для кого полезен данный проект и продукты проектной деятельности

<sup>1</sup>**Анализ** (греч. *analysis* - разложение) - метод научного исследования (познания) явлений и процессов, в основе которого лежит изучение составных частей, элементов изучаемой системы.

### ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ ПАСПОРТА ПРОЕКТА

Название проекта	Утилизация энергосберегающих ламп (далее – ЭЛ)
Направление	Я – ПРОФЕССИОНАЛ
Тип проекта по доминирующей деятельности	Практико-ориентированный (прикладной)
Актуальность проекта	В настоящее время отмечается рост потребления энергосберегающих ламп населением страны при еще низко развитых технологиях их утилизации
Проблема	Экологическое загрязнение вследствие низкой грамотности населения
Объект	ЭЛ
Предмет	Методы утилизации ЭЛ
Цель	Повысить грамотность жителей Ленинского района г.Томска по утилизации ЭЛ
Задачи	1.поиск информации об ЭЛ, о наличии пунктов утилизации в г.Томске; 2.проведение опроса населения; 3.формирование Памятки потребителям ЭЛ.
Гипотеза	В Ленинском районе г.Томска отсутствуют пункты утилизации энергосберегающих ламп
Механизм реализации (формы и методы)	Анализ источников информации, опрос, беседа, конструирование памятки, статистическая обработка результатов опроса
Требуемые ресурсы (материальные, человеческие, финансовые и прочие)	Бумага для тиражирования памятки, цветной принтер (или обращение к услуге копи-центра, 2000 руб.); Волонтеры для доставки памяток к местам распространения; Консультант по вопросам энергосбережения
Ожидаемые результаты (количественные, качественные)	Опрошено не менее 100 жителей Ленинского района г.Томска; Распространено не менее 100 экземпляров Памятки
Риски	Отказ администрации в размещении памяток на территории супермаркета. Заручиться поддержкой администрации района города.
Продукт	Памятка, данные опроса
Рекомендации к применению, целевая аудитория	Распространение Памяток в супермаркетах Ленинского района города Томска; потребители ЭЛ

**Презентация** - это публичное выступление на тему, ставящее перед собой цель максимально заинтересовать слушателя содержанием и формой представления информации.

### ***Эргономические требования к оформлению электронных презентаций***

1. Наличие титульного слайда (логотип, название организации, тема, автор, руководитель, город, год);
2. «Читабельность» (7-10 строк на слайде);
3. Единообразие стиля (цвет фона слайдов; тип смены слайдов; вид, цвет, начертание шрифта и т.д.);
4. Важную информацию – в центр слайда;
5. Повторяющаяся информация – в одном и том же месте (например, расположение заголовков на слайдах);
6. Длина предложения – до 10 слов;
7. Отсутствие ошибок любого плана;
8. Отсутствие эффектов, отвлекающих внимание аудитории (мелькание, необоснованная анимация, звуковые эффекты, переход слайдов);
9. Наличие на слайдах до трёх сочетаемых цветов; фон в холодных тонах.
10. Красный цвет применять только для экстренных сообщений;
11. Минимализм в количестве слайдов (в среднем до 10 слайдов за 5 минут);
12. Недопустимо дублирование речи выступающего и содержимого слайдов.
13. Электронная презентация – это вспомогательный, а не основной инструмент выступающего!

### ***Памятка выступающему***

- Продумайте приемы положительного эмоционального воздействия на слушателей.
- Сформируйте словарь основных терминов, используемых в отчёте по проекту.
- Заранее проверьте, работает ли Ваша программа/презентация/модель в зале конференции.
- Важен внешний вид, темп речи.
- Начинайте говорить, дождавшись тишины и внимания аудитории; говорить нужно так, чтобы было слышно на последних местах.
- Стоять нужно лицом к аудитории. Обращаясь к иллюстрациям, поворачивайтесь вполоборота; не забывайте о своей позе и выражении лица.
- В начале выступления представьтесь, сформулируйте тему и цель работы.
- Соблюдайте регламент выступления (3-5 минут).
- Выступление должно быть четким и ясным; без слов, засоряющих речь, и ненужных пауз.
- Читать не рекомендуется (чтение обосновано при воспроизведении цитат, и если важен порядок слов).
- Называйте только те термины, которые необходимы для понимания темы.
- Работа должна сопровождаться наглядным материалом (таблицы, схемы, компьютерные презентации и т.д.).
- Презентация не может быть построена 100% только на новой информации
- Заранее продумайте ответы на возможные вопросы от членов комиссии.

**Фокус на:** речь, поведение, раздаточный материал.  
**Управляйте вниманием через:** громкость голоса, зрительный контакт, акцентирование, контраст.

## ОСНОВЫ БИБЛИОГРАФИИ

### Оформление списка источников информации

Источники перечисляются в соответствии с расположением в алфавитном порядке фамилий авторов, а при отсутствии на титульном листе фамилии автора – по алфавиту названий. Национальный стандарт РФ (ГОСТ Р 7.0.11- 2011) предписывает и устанавливает правила оформления литературы.

Список включает в себя цитируемые в данной работе, просмотренные произведения, архивный материал, имеющий отношение к теме. Варианты расположения литературы в списке:

- алфавитное;
- по типам документов;
- систематическое;
- по мере использования (по главам и разделам);
- хронологическое и др.

Алфавитное расположение источников означает, что выдерживается строгий словный алфавит заголовков библиографического описания (авторов или заглавий). Этот способ расположения записей аналогичен расположению карточек в алфавитном каталоге библиотек. Отдельно выстраивается алфавитный ряд на кириллице (русский язык, болгарский и т. п.) и ряд на языках с латинским написанием букв (английский, французский, немецкий и т. п.).

При расположении по типам документов материал в списке литературы располагается сначала по типам изданий: книги, статьи, официальные документы, стандарты и т. д.

Систематическое расположение означает деление списка на разделы в соответствии с системой науки или отрасли. В этом случае за основу можно брать известные системы классификаций, например библиотечные. В этом случае список напоминает разделы систематического каталога библиотеки.

Расположение по мере использования (по главам и разделам). Простая структура такого списка неудобна в связи с тем, что в нем трудно ориентироваться и искать нужный источник. Такой способ чаще всего применяют в небольших статьях (докладах), где список использованных источников небольшой. Если структура такого списка усложняется тем, что выделяются отдельные подписки к разделам, или главам, то искать нужную публикацию в списке проще. Чаще всего такой способ применяется в крупных научных изданиях - монографиях. При этом есть определенное неудобство, которое заключается в том, что один и тот же источник, используемый в нескольких разделах, будет включен в список несколько раз.

Хронологическое расположение материала используется чаще всего в работах исторического характера, где важно показать периоды и обратить внимание на то, в какое время был опубликован тот или иной источник.

В состав библиографического описания входят следующие области:

- **1 область заглавия и сведений об ответственности**
- **2 область издания**
- **3 область специфических сведений**
- **4 область выходных данных**
- **5 область физической характеристики**
- **6 область серии**
- **7 область примечания**

Характеристика источника	Пример оформления
Один, два или три автора	Алтунин, А. Т. Безопасность жизнедеятельности : учеб.пособие / А. Т. Алтунин. – Москва : Академия, 2009. – 140 с.  Шиянов, Е. Н. Интернет-зависимость и ее профилактика у студентов : учеб.-метод. пособие / Е. Н. Шиянов, М. И. Дрепа. – Ставрополь : Графа, 2009. – 211 с.
Четыре и более авторов	Производственные технологии : учеб.-метод. комплекс / В. И. Кулик [и др.]. – Москва : Академия, 2004. – 173 с.  Комментарий к Трудовому кодексу РФ / И. С. Андреев [и др.] ; под общ.ред. Г. А. Василевича. – Москва : Амалфея, 2000. – 171 с.
Многотомные издания	Во имя Победы : эвакуация гражданского населения в Западную Сибирь в годы Великой Отечественной войны в документах и материалах : в 3-х т. / отв. ред. Л. И. Снегирева. – Томск : Изд-во ТГПУ, 2005. – Т. 3 : Спасенное детство. – 397 с.
Законы и законодательные материалы	Конституция Российской Федерации : офиц. текст / Российская Федерация. – Москва : Маркетинг, 2001. – 39 с.  Российская Федерация. Законы. О воинской обязанности и военной службе : федер. закон : [принят Гос. думой 6 марта 1998 г. : одобрен. Советом Федерации 12 марта 1998 г.] / Российская Федерация. – 4-е изд. – Москва : Ось-89, 2001. – 46 с.



Сборник статей, трудов	Вопросы лингвистики : сборник / ред. О. А. Осипова. – Томск : Изд-во Томского ун-та, 1975. – Вып. 4. – 110 с. Современные аспекты адаптивной физической культуры : материалы I Всероссийской научно-практической конференции. Томск, 26–27 октября 2007 г. / отв. ред. С. Б. Нарзуллаев. – Томск, 2007. – 237 с.
Статья в журнале	Носов, Н. А. Психология и психотехника виртуальных реальностей / Н. А. Носов, Е. В. Вучетич // Московский психотерапевтический журнал. – 2004. – № 3. – С. 181–182.
Стандарты	ГОСТ 7.82-2001 Библиографическая запись. Библиографическое описание электронных ресурсов. Общие требования и правила составления. – Москва, 2001.–35с. СТБ 7.12-2001 Библиографическая запись. Сокращение слов и словосочетаний на русском языке. Общие требования и правила. – Москва, 2002. – 18 с.
Статья из научного сборника	Казанская, Т. Д. Лечебная физическая культура как средство оздоровления детей с заболеваниями органов дыхания / Т. Д. Казанская // Современные аспекты адаптивной физической культуры : материалы I Всерос. науч.-практ. конф. Томск, 26–27 октября / отв. ред. С. Б. Нарзуллаев. – Томск, 2007. – С. 140–141.
Составная часть газеты	Серебрякова, М. И. Дионисий не отпускает : [о фресках Ферапонтова монастыря, Вологод. обл.] : беседа с директором музея Мариной Серебряковой // Век. – 2002. – 14–20 июня. – С. 9.
Электронные ресурсы	Лебедев, А. В. Информационные технологии и новые формы образования / А. В. Лебедев [Электронный ресурс]. – 2004. – Режим доступа : <a href="http://www.msses.ru/win/faculty/culture/distant.html">http://www.msses.ru/win/faculty/culture/distant.html</a> (дата обращения : 20.04.2014). Российская государственная библиотека [Электронный ресурс] / Центр информ. технологий РГБ. – Электрон. дан. – Москва : Рос.гос. б-ка, 1997. – Режим доступа : <a href="http://www.rsl.ru">http://www.rsl.ru</a> (дата обращения : 15.04.2008).
Составная часть тома (выпуска) собрания сочинений, избранных сочинений	Пушкин, А. С. Борис Годунов // Соч. : в 3 т. – Москва, 1986. – Т. 2. – С. 432–437. Иванов, Б. Ю. Горное управление / Б. Ю. Иванов // Горная энциклопедия. – Москва, 1986. – Т. 2. – С. 118–119.

## **НЕКОТОРЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ ТЕКСТОВЫХ ДОКУМЕНТОВ**

### **Кавычки**

Использование математических знаков минут и секунд ( ' и " ) вместо обычных кавычек неприемлемо. Существует ряд правил, относящихся к кавычкам. Так, для русского языка неприемлемы кавычки вида ” ” или “ ”. Можно использовать исключительно кавычки типа << >> и „ „, причем первые – предпочтительнее. Две верхние кавычки (так называемые <<лапки>>) используются только в текстах латиницы. Кавычки должны быть одного начертания по всему тексту.

### **Знаки препинания**

Точка никогда не ставится в конце заголовков и отделенных от текста подзаголовков. Если же подзаголовок является частью основного текста, то в конце его ставится соответствующий знак препинания. Точки не используются в колонтитулах, заголовках и строках таблиц, подписях под рисунками, схемами и диаграммами.

Внимание! В таких общепринятых сокращениях, как обозначения системы мер (га, мм, см, кг, км, кВт и так далее), условные сокращенные обозначения (в/м, б/у, х/б) точка никогда не ставится! В то же время, если слова сокращаются не общепринятым методом, или же общепринятого обозначения не существует, точка должна стоять (кв., эл. прибор, кв. м). Также ставится точка в сокращениях <<и т. д.>>, <<и т. п.>>, <<и др.>> и других подобных.

Запятая ставится при отделении десятичной доли от целого в дробном числе. Дробные числа должны записываться как 3,25; 100,5; но никак не 3.25, 100.5. Точка может использоваться в финансовых документах для разделения порядков в числах, обозначающих денежные суммы, например, 10.234.878 руб. Перед знаками препинания (точка, запятая, вопросительный и восклицательный знаки, многоточие и т. д.) никогда не ставится пробел. Он отбивается только после знака. При использовании кавычек и скобок знак препинания в конце ставится только один раз! (То есть если скобки, как здесь, обособлены, и внутри них в конце фразы стоит какой-либо знак, то снаружи ни этот знак, ни точка уже не ставится!) Если скобки стоят в середине предложения, то знаки препинания ставятся вне скобок. Если скобка заканчивает предложение, то точка ставится также за скобкой (например, так). Те же правила относятся и к кавычкам.

### **Тире и дефисы**

При наборе текста обратить внимание на использование дефиса (-) и тире (–) (клавиатурное сокращение Ctrl одновременно с <<минус>> на малой клавиатуре). Тире – длинный знак с пробелами (знак препинания, для обозначения паузы); оно используется и как разделительный знак при обозначении пределов временных (напр.,

март–апрель, 70–80 гг.), пространственных (напр., перелет Москва–Хабаровск), количественных – (напр., 300–350 т, 5–7-кратное превосходство), и др.

Дефис – короткий знак без пробелов (соединительная черточка между словами или знак переноса слова). Например: ученый-сибиряк, Ts-диаграмма, уран-235, АС-2УМ.

Использование **длинного тире (—)** в тексте **недопустимо**.

### Рисунки в тексте

**(иллюстрации, графики, схемы, фотоснимки, диаграммы)**

В текст допустимо включать иллюстрации, которые выполняются на отдельных листах или совмещаются с текстом. Нумерация иллюстраций выполняется арабскими цифрами и может быть сквозная или в пределах одного раздела, с красной строки, по центру. Поясняющие данные к рисунку располагаются под названием рисунка тем же шрифтом. Точка после пояснения не ставится.

Пример:



Рисунок 4. Изменение температуры отливки и формы в процессе изготовления отливки

### Формулы

Все формулы, если их больше одной, нумеруются арабскими цифрами, которые записываются на уровне формул в конце строки в круглых скобках сквозной нумерацией или в пределах одного раздела и на странице располагаются друг под другом. Ссылки на номер формулы в тексте дают в скобках, например: «В формуле (4)». После номера формулы в квадратных скобках дается ссылка на источник, состоящая из номера источника по списку литературы. Если методика расчета взята из одного источника, достаточно указать источник один раз в начале расчета. Например,

$$I_1 = \eta \frac{IU_2}{U_1}, \text{ A} \quad (1) \quad [2]$$

### Таблицы

Название таблицы, при его наличии, должно отражать ее содержание, быть точным, кратким. Таблицам присваиваются порядковые номера и даются названия, которые помещаются над таблицами слева, с красной строки. Например: «Таблица 4 - Основные технико-экономические показатели».

В конце названия таблиц точки не ставят. Нумерация таблиц выполняется арабскими цифрами и может быть сквозная через весь проект или в пределах одного раздела. В этом случае номер таблицы состоит из номера раздела и порядкового номера таблицы, разделенные точкой. Например: «Таблица 2.1»

Пример:

Таблица 1 - Технические характеристики электродвигателей

Тип электродвигателя	P <sub>н</sub> , кВт	При номинальной нагрузке			$\frac{I_{ном.}}{I_{пуск.}}$	I, кг*м <sup>2</sup>
		n, об/мин	η, %	cosφ		
4A132M4УЗ	7,5	1455	87,5	0,86	7,5	0,0275
4A250M4УЗ	90	1480	93	0,91	7,0	1,17

### Библиографические ссылки (цитаты)

ГОСТ Р 7.0.5–2008. БИБЛИОГРАФИЧЕСКАЯ ССЫЛКА. Общие требования и правила составления. С 01.01.2009 г.

Библиографическая ссылка - совокупность библиографических сведений о цитируемом в тексте документе, необходимых для общей характеристики, идентификации и поиска документа.

По месту расположения в документе различают библиографические ссылки:

- внутритекстовые, помещенные в тексте документа;
- подстрочные, вынесенные из текста вниз полосы документа (в сноску);
- затекстовые, вынесенные за текст документа или его части (в выноску).

**Примеры внутритекстовых библиографических ссылок:** [5, с. 43]

(Потемкин В. К., Казаков Д. Н. Социальное партнерство: формирование, оценка, регулирование. СПб., 2002. 202 с.)

**Примеры подстрочных библиографических ссылок**

<sup>1</sup> Тарасова В. И. Политическая история Латинской Америки. М., 2006. С. 305.

<sup>2</sup> URL: <http://www.nlr.ru/lawcenter/izd/index.html>

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Тема:

**«Зачем в мультфильме титры?  
Титры из песка»**

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Автор: Кузнецова Ирина Николаевна,  
педагог дополнительного образования,  
д/о «Мультстудия «Весёлый лучик»

г. Сосновый Бор  
2022 г.

## 1. Пояснительная записка

**Актуальность.** Мультипликация сегодня – это один из быстро развивающихся видов искусства, поэтому так закономерна ее востребованность. Каждый этап создания мультфильма очень важен. К сожалению, не многие детские студии уделяют должное внимание титрам. А ведь титры, это не только начало мультфильма, которое вводит зрителя в историю, но и большая возможность для детского творчества. Причем титры можно делать из любого материала, но важно показать детям, что титры это часть мультфильма, которая должна быть с ним связана не только логически.

**Тема занятия:** «Зачем в мультфильме титры? Титры из песка»

**Вид занятия:** практическое занятие

**Тип занятия:** комбинированный

**Форма организации занятия:** групповая

**Возраст обучающихся:** 7-10 лет

**Цель занятия:** Формирование знаний и умений учащихся по теме «Титры в мультипликации»

**Задачи:**

*Обучающие:*

- Дать представление о титрах в мультипликации;
- Сформулировать основные понятия этой темы;
- Показать титры, как один из основных этапов создания мультфильма;
- Познакомиться с разными техниками создания титров (примеры);
- На практике применить полученные знания (создание титров в песочной анимации).

*Развивающие:*

- Создание условий для умения анализировать и обобщать полученные знания;
- Развитие умений творческого подхода к достижению поставленной цели.

*Воспитательные:*

- Развитие творческого отношения к учебной деятельности;
- Развитие усидчивости, трудолюбия и волевых качеств при создании раскадровки; способствовать воспитанию коммуникативной культуры обучающихся.

**Планируемые результаты:**

*Предметные:*

- получение первоначальных представлений о титрах;
- использование приобретенных знаний и умений для создания собственных титров в различных техниках.

*Метапредметные:*

- формирование умения образно мыслить;
- формирование композиционных умений и навыков.

*Личностные:*

- развитие такие волевых качеств, как усидчивость и настойчивость в создании собственного мультфильма.

**Методы проведения:**

- наглядные (показ видеороликов и иллюстраций по теме занятия);
- словесные (рассказ учителя, беседа);
- практические (создание собственных титров в технике песочной анимации)

**Материально-техническое оснащение:**

- компьютер,
- мультимедийное оборудование,
- фон А3;
- песок;
- песочный стол или мультстанок.



## 2. Основные этапы занятия

№ п/п	Этапы занятия, время	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Результат этапа
1.	<b>Организационный этап (5 минут)</b>	Приветствие детей; настрой на занятие; проверка готовности к занятию; сообщение темы занятия	Подготовка к занятию; повторение правил техники безопасности	Положительный настрой на работу у обучающихся, заинтересованность в конечном результате
2.	<b>Актуализация знаний (10 минут)</b>	Повторение основных этапов создания мультипликационного фильма	Вспоминают основные этапы создания мультфильма	Закрепление полученных ранее знаний
3.	<b>Постановка цели урока (5 минут)</b>	Знакомство с новыми понятиями: титры, шрифт, типографика. Обсуждение вопроса: почему в мультипликации или кино титры является важным этапом создания мультфильма? Для чего они нужны?	Просмотр видеороликов и иллюстраций по теме занятия; ответы на вопросы педагога	Получение новой информации
4.	<b>Достижение поставленной цели (20 минут)</b>	Обсуждение процесса создания титров в разных техниках.	Просмотр иллюстраций и выполнение вместе с педагогом	Понимание правильного действия
5	<b>Перерыв (10 минут)</b>			
6	<b>Практическая работа (35 минут)</b>	Самостоятельное создание титров в технике песочной анимации (пример: титры «Волна»)	Самостоятельная работа с помощью педагога	Продукт деятельности обучающихся – готовые титры
7	<b>Заключительный этап (5 минут)</b>	Подведение итогов занятия; рефлексия, демонстрация готовых работ	Ответы на вопросы педагога по теме занятия	Самооценка деятельности обучающимися

### 3. Ход занятия

#### Организационный этап (5 минут)

Здравствуйте, ребята! Вспомним правило, которое мы установили на прошлых уроках: правило одного микрофона, когда кто-то говорит, все слушают. Если кто-то хочет что-то добавить обязательно поднимает руку. Сегодня на занятии мы познакомимся еще с одним очень важным понятием производства мультфильма: титрами.

#### Актуализация знаний (10 минут)

Но для начала давайте вспомним, из каких этапов состоит производство мультфильма:

*(Ответы детей:*

- 1. Идея, сценарий*
- 2. Раскадровка*
- 3. Создание персонажей и фонов*
- 4. Озвучивание*
- 5. Съемка*
- 6. Монтаж)*

- Как вы думаете, на каком этапе мы начинаем работать над титрами?

*(предполагаемые ответы: на этапе монтажа, на этапе съемки)*

Чтобы ответить на этот вопрос, мы с вами должны понять, что такое титры, какую функцию они несут, как создаются и тогда мы сможем ответить на этот вопрос.

#### Постановка цели урока (5 минут)

Сегодня мы рассмотрим, что такое титры? И для чего они нужны в мультфильме.

#### Достижение поставленной цели (20 минут)

Понятие Титры - это вступительная и завершающая части общей картины. От их качества и креативности в кино и мультипликации зависит очень многое, ведь они могут как заинтересовать зрителя на первых же секундах картины, так и оттолкнуть.

Под титрами в фильме стоит понимать определенные надписи, которые доносят до зрителя важную информацию: название картины, актерский состав, имена членов съемочной команды, благодарности спонсорам и всем, кто принимал участие в создании картины. Также титры являются вступлением и завершением процесса кинопоказа.

Титры в мультфильме можно поделить на три части:

1. Начальные титры (название мультстудии и название мультфильма). Это очень важная часть любого мультфильма. И мы не просто пишем титры на компьютере, а мы так же продумываем, как будут выглядеть наши титры и из какого материала они будут сделаны.

2. Конечные титры (авторы мультфильма, возраст, руководители студии, год и т.д.). Тоже очень важная часть. И в этих титрах не желательно полностью уходить в компьютерные титры.

3. Субтитры (надписи в самом мультфильме. В детской мультипликации используются не так часто).

### **За что отвечают титры и почему они важны?**

— Они настраивают нас на просмотр мультфильма, вводят в тему, благодаря им у нас появляются определённые ожидания. На них мы ещё не устали и полны готовности смотреть новый мультфильм;

— Заинтересовать, удивить, рассмешить и запомниться.

— У заключительных титров есть задача усилить и подкрепить впечатление от фильма, раскрыть или переосмыслить.

**Вопрос для размышления:** Как вы думаете, почему в начале занятия я спросила, на каком этапе мы начинаем работать над титрами?

*(предполагаемые ответы детей: в самом начале, на этапе раскадровки)*

### **История Титров**

Титры всегда играли большую роль в создании кинокартины или мультипликационного фильма. Еще со времен немого кино они стали одной из важнейших частей проекта. Во многом именно благодаря письменным вставкам в виде титров зрители могли понимать, что происходит на экране, ведь голосового сопровождения тогда не было. С появлением звука титры стали выполнять несколько иную роль, но их значение осталось весьма велико. Многие мультипликаторы пробовали различные развлекательные приемы на титрах, чтобы не просто донести до зрителя важную информацию, но еще и увлечь его. Так, используются различные шрифты анимации, буквы начинают двигаться и т. д. Позднее подобные эффекты стали применяться и в кино. Причем это делалось не только в начальных титрах, но и в завершающих. Множество различных идей можно наблюдать в современном кинематографе.

Деятели киноискусства всячески изощряются, чтобы создать по-настоящему интересные пояснительные надписи.

### **Титры в разных техниках**

Упражнение 1 (*видео и иллюстрации*), показать разные титры профессиональных мультипликаторов и детских мультстудий.

Упражнение 2 Посмотреть титры и определить, о чем будет мультфильм.

### **Перерыв (10 минут)**

### **Практическая работы (35 минут)**

Мы с вами сегодня сделаем титры в технике песочной анимации. Как вы думаете, у нас есть название мультфильма «Волна». Как с помощью песка можно сделать титры?

*(ответы детей)*

*(Видеоролик: титры «Волна»)*

- Как вы думаете, о чем будет мультфильм с таким названием? Кто может быть главным героем этого мультфильма?

*(ответы детей)*

### **Упражнение 3: сделать титры в технике песочной анимации.**

- Обратите внимание, что съемку титров в песочной анимации можно разделить на несколько этапов:

1. Появление букв (можно сделать по-разному);
2. Волна заполняет пространство и смывает буквы;
3. Волна отступает, и мы видим чистый песочек без букв.

### **Заключительный этап (5 минут)**

С какими трудностями вы встретились по ходу работы?

Вам нравится ваша работа? По пяти бальной шкале, сколько баллов вы ставите себе за вашу работу?

*Ответы детей. Оценка выполненных работ.*

### **Анализ и оценка работы педагогом.**

Я считаю, что все справились с заданием на отлично. Каждый из вас очень старался и выполнил замечательную работу.

