Ксения Мира



Мультипликация

для детей



Sci-Art Kids

авторская методика

Мира Вита

Мультипликация для детей Sci-Art Kids. Авторская методика

https://litres.ru/71291845
SelfPub; 2026

Аннотация

Авторская методика обучения детей классической и цифровой мультипликации и анимации с наукой и искусством как творческой, обучающей и проекционной деятельности, с материалами, иллюстрациями, планами занятий и упражнениями

Содержание

Предисловие	4
Классическая и цифровая мультипликация и анимация для детей и познание мира с наукой и искусством	6
Обучение началам мультипликации и анимации	7
Основы рисунка, живописи, скульптуры	8
Знакомство с движением, его чувством и передачей	15
Необходимое оборудование для мультипликации	17
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Мультипликация для детей Sci-Art Kids. Авторская методика

Предисловие

Детское творчество – начало взрослого созидательного пути, и созидание для ребёнка может стать целой дорогой жизни взрослого человека.

В мире технологий появляется всё больше возможностей для создания мультипликационных и анимационных картин. И можно воплощать, казалось бы, самые невероятные мечты. И более всех в возможность этого творения верят дети. Я и сама, будучи ребёнком, в одной из мечт желала стать мультипликатором, занималась изобразительным искусством, стала преподавателем, и вернулась к этой мысли и её воплощению в любительских мультфильмах в 2011-2012 гг. и продолжаю эту замечательную творческую деятельность, накапливая знания, разрабатывая новые приёмы и методы, и в скором времени соединю мультипликацию с новыми технологиями. А сейчас поделюсь с вами наработками этих лет.

В авторской методике предлагается подход к развитию сознания и фантазии, освоению детьми мультипликации и ани-

мации как творческой и одновременно обучающей и проекционной деятельности. Мультипликация – от слова «мультиплицирование» – «нарисованное движение», наглядно демонстрирует раскрытие жизни в каждом мгновении и её сохранение в каждом кадре. Анимация – от слова «анима» – душа – позволяет вдохнуть жизнь в создаваемый персонаж и воплощать целые истории в живых картинах. Мультипликация и анимация вместе с наукой и искусством позволяют ребёнку не только познать творческий процесс создания живых картин, но и получить знания об окружающем мире через создаваемую историю.

Методика обучения детей классической и цифровой мультипликации и анимации позволяет изучать в процессе создания мультфильмов науку и искусство, литературу, информационные технологии и технику, знакомиться с окружающим миром, развивать связь сознания и воображения и создавать собственные мультфильмы, ролики, клипы, анимационные картины и героев такими, которых любят и хотят видеть сами дети.

Классическая и цифровая мультипликация и анимация для детей и познание мира с наукой и искусством

Упражнения и занятия с детьми по классической и цифровой мультипликации и анимации

План занятий:

Начала. О мультипликации и анимации

Классика. Основы рисунка, живописи, скульптуры

Техника мультипликации и необходимое оборудование

«Классика и цифра – отцы и дети»: ручная работа, программы и нейронные сети

Создание истории: о сюжете и основной идее

Создание героев и персонажей

Приёмы и методы изобразительного искусства и информационных технологий в воплощении действительности

Звукопись, живопись и живописание действием

Приёмы литературы, изобразительного искусства, театра, кинематографа в мультипликации

Комбинирование техник и смешанная реальность

Практические возможности мультипликации и анимации в жизни

Обучение началам мультипликации и анимации

Об азах изобразительного искусства для мультипликации и анимации, а также о необходимом оборудовании и современных технологиях

Основы рисунка, живописи, скульптуры

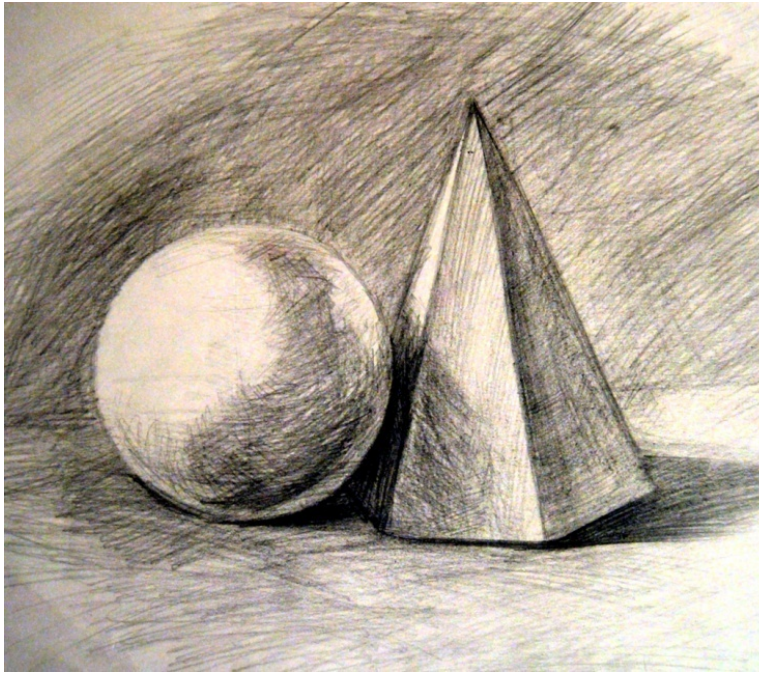
О знании основ живописи, рисунка и скульптуры и о работе с графическим планшетом, программами и нейронными сетями для создания мультфильмов

Рисунок – основа, сердце мультипликации, а вектор, приводящий её в движение, дающий жизнь изображению и заставляющий это сердце стучать – и это сохранение жизни в каждом мгновении, и её преумножение, мультиплицирование.

Вне зависимости от того, создаётся ли рисунок на бумаге или на цифровом планшет, знание основ рисунка позволяет самостоятельно создавать гармоничные картины с учётом законов изобразительного искусства. Многие обучаются на копировании рисунков, но это не даёт знания правил для создания самостоятельно собственных изображений, лишь навык. Именно поэтому нужно упражняться в теории рисунка, используя её на практике.

Графитное, чёрно-белое изображение позволяет прочувствовать свет и тень и объём изображаемых предметов, поэтому целесообразно начинать обучение с рисунка, тем более в мультиплицировании изображения играют роль контуры изображаемого, и работа с набросками подходит более

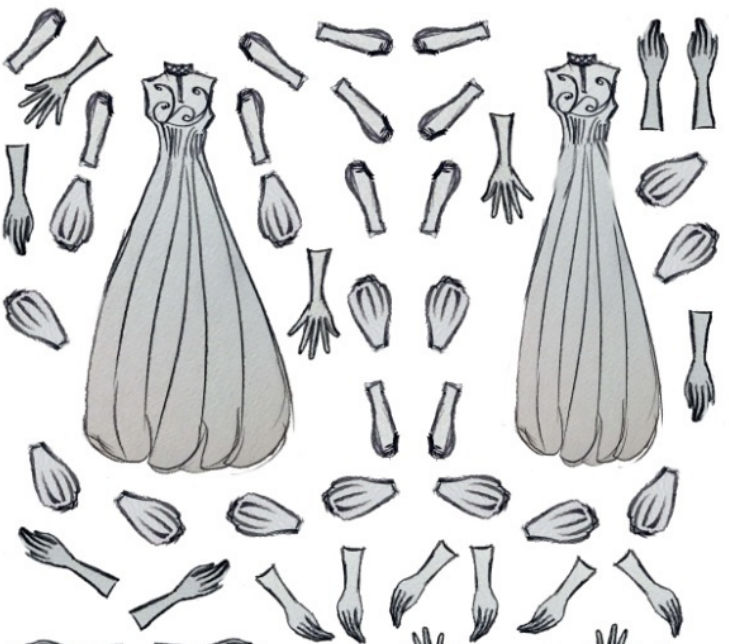
всего.



Для тренировки подойдёт скетчбук для рисунка карандашом или графический планшет. Работа на планшете удобна и позволяет экономить время, и главное достоинство графического планшета – возможность переноса нарисованного на следующий лист, метод наложения листов, что более

всего подходит для мультиплицирования изображения. Тем не менее, рисунок на бумаге позволяет отточить мастерство и прочувствовать технику письма.

Для начала можно начать тренировку с последовательного рисования предмета каждый раз заново, начиная с частей. Например, отрисовка глаз может выглядеть следующим образом: первый рисунок – форма глаз, второй рисунок – форма и расположение зрачка, третий рисунок – то же самое и ресницы, и так далее.



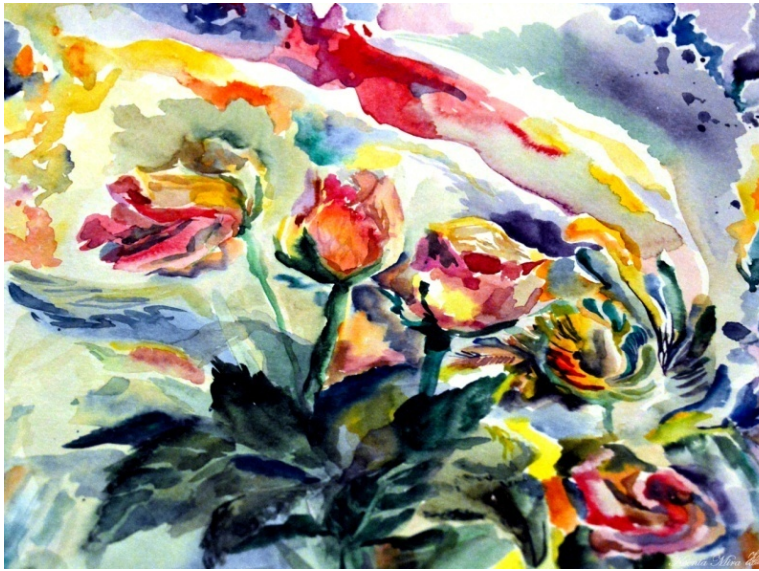
Существует множество руководств и книг по основам рисунка, но для целей обучения мультипликации можно выделить необходимые знания рисунка людей, живой природы, предметов, знания объёма и перспективы, пропорций, композиции, различных техник рисунка.

Целостности создаваемого образа помогает разметка рисунка, знание соотношения частей и пропорций, для чего есть специальные правила, а также помогут знания геометрии и черчения. Из анатомии и биологии можно узнать о правильном расположении частей тела человека и животного, строение растений.

За рисунком следует живопись и знакомство с цветом. Именно живопись раскрывает значение «живописания» мультипликационной картины. Акварельные работы позволят почувствовать и понять глубину красок, работу с цветом, прозрачность фона.



В настоящее время технологии позволяют создавать изображения и анимацию, но чтобы пользоваться тем же планшетом, нужно уметь писать. Именно писать картины, а не рисовать. А для этого необходимо овладеть основами живописи.



За живописью и рисунком следует скульптура. Скульптура позволяет познакомиться с формой и объёмом, и получить представление, каков изображаемый персонаж и какое

место он занимает в пространстве и действует в нём. Вы можете создать в программе рисунок 3D, но прочувствовать объёмную форму возможно только вручную с помощью лепки. Скульптура также позволяет лучше познакомиться с созданием пластилиновых и кукольных мультфильмов.

Знакомство с движением, его чувством и передачей

Пластика движения хорошо иллюстрируется на примере пластилинового мультфильма - сам материал позволяет достичь плавности и непрерывности действия сродни движению в жизни. Для того, чтобы прочувствовать движение в каждом мгновении времени, служит приём «стоп-кадра»: вы сами можете потренироваться на последовательном воспроизведении привычного движения, или использовать кадры видеозаписи, что позволяет также экспериментировать со скоростью течения времени и движения. В пластилиновом и кукольном мультфильме это действие наглядно, тогда как для того, чтобы отрисовать движение, потребуется не только больше времени, но и живое воображение, и знание самого движения, например, изображение движущегося четвероногого животного, каким образом этот зверь передвигается. Программы и нейронные сети позволяют автоматически создать движение персонажа, но не позволяют это движение прочувствовать самому автору, лишь получить готовый результат. Зато можно до мельчайших деталей проработать движение с помощью цифровой графики с учётом всех законов физики. Но выбор техники создания движения всегда остаётся за автором мультипликационной или анимационной картины.



Необходимое оборудование для мультипликации

В зависимости от вида мультипликации, выбираются и методы и средства, и подходящее оборудование.

Для создания цифровой графики потребуется графический планшет с пером, программы для мультипликации или специально созданные нейронные сети. Но всё начиналось с классики…

Для классической мультипликации, рисованного, пластилинового и кукольного мультфильма понадобятся соответственно скетчбук, карандаши и краски, пластилин и все необходимые материалы для создания кукол, а также фотоаппарат и видеокамера. Стол мультипликатора с подсветкой – ещё одно необходимое средство наряду с вашим пером. Он даёт возможность методом наложения рисунка мультиплицировать изображение.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.