

УДК 37.04

ПРОИЗВОДСТВО МУЛЬТФИЛЬМОВ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ В ДОУ

ЯРЕЦКАЯ Анна Юрьевна,

кандидат педагогических наук, преподаватель кафедры социальной работы, социологии и психолого-педагогических дисциплин, Воронежский институт социального образования

АННОТАЦИЯ. В статье обоснована значимость организации производства мультфильмов на базе ДОУ с учетом современных требований к функционированию дошкольного образования в соответствии с ФГОС дошкольного образования. Автором выделены и охарактеризованы пять этапов производства мультфильмов (разработка сюжета, озвучение и расчет кадров, подготовка ресурсов, съемка и монтаж), показаны особенности работы с различными программами, создающими мультфильмы. В статье демонстрируются возможности производства мультфильмов для всестороннего развития ребенка дошкольного возраста в соответствии с образовательными областями, обозначенными в ФГОС ДО.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: мультфильм, мультипликация, мультипликационная деятельность, раскадровка, монтаж, Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

THE CARTOON PRODUCTION AS A MEANS OF TRAINING IN THE PRESCHOOL EDUCATIONAL ORGANIZATION

YARETSKAYA A.Y.,

Cand. Pedagog. Sci., Teacher of the Department of Social Work, Sociology and Psycho-Pedagogical Disciplines, Voronezh Institute of Social Education

ABSTRACT. The article substantiates the importance of the organization of cartoon production on the basis of Preschool Educational Organization, taking into account modern requirements for the functioning of preschool education in accordance with the Federal State Educational Standard of Preschool Education. The author identifies and characterizes the five stages of cartoon production (plot development, voice and calculation of shots, preparation of resources, shooting and editing), shows the features of working with various programs that create cartoons. The article shows the possibility of producing cartoons for the comprehensive development of preschool children in accordance with the educational areas designated in the Federal State Educational Standard of Preschool Education.

KEY WORDS: cartoon, animation, cartoon activities, storyboard, editing, Federal State Educational Standard of Preschool Education.

Процесс реформирования ступени дошкольного образования приобрел перманентный характер, в каждом регионе внедряются и обсуждаются многочисленные инновации, имеющие своей целью найти новые способы для развития детей дошкольного возраста, которые соответствуют современным требованиям к достижениям дошкольников.

За последнее десятилетие в процессе поиска новых методов, форм и средств обучения многие педагоги дошкольного образования пришли к пониманию целесообразности использования в практической профессиональной деятельности широких возможностей средств мультипликации – комплекса технических приемов, которые создают эффект движущихся объектов из статичных изображений-кадров [3]. Распоряжением Правительства РФ от 6 июля 2018 г. №1375-р об утверждении плана основных мероприятий до 2020 г., проводимых в рамках Десятилетия детства, фактически была задокументирована эта целесообразность [2].

Действительно, посредством производства мультфильмов в детском саду можно очень системно и, следовательно, эффективно организовать работу с детьми, прежде всего старшего дошкольного возраста, в рамках выделяемых ФГОС образова-

тельных областей: социально-коммуникативной, познавательной, речевой и художественно-эстетической [1, с. 6].

Это связано:

– во-первых, с тем, что неотъемлемой частью этого производства является разыгрывание между мультипликационными персонажами ролей, в сущности, представляющее собой сюжетно-ролевую игру (через игрушку, реализующую ролевое общение участников, и индивидуальную режиссерскую – с заниманием ребенком позиции режиссера происходящих событий, а не их непосредственного участника) [6];

– во-вторых, с тем, что ребенок вовлекается в коммуникативную и командообразующую деятельность со сверстниками и взрослым в лице воспитателя через активное взаимодействие как в процессе актерской деятельности (озвучения персонажей), так и в ходе разнообразных организационных съемочных работ;

– в-третьих, с тем, что ребенок осуществляет познавательно-исследовательскую деятельность, прежде всего проектную, под которой понимается организация всего съемочного процесса, его технологической и технической составляющих, предполагающего в том числе использование ТРИЗ-технологий [4, с. 53], проводит эксперименты и реализует различные отдельные виды продуктивной изобразительной деятельности, направленной на формирование эстетических представлений, вклю-

чая рисование, лепку, конструирование, аппликацию, изготовление поделок из ткани, бумаги, природного и бросового материала [5] – в зависимости от выбора мультипликационной техники. Все это способствует развитию мышления, воображения и познавательной мотивации ребенка, расширению кругозора. При этом выполнение работы, сориентированной на достижение конкретного результата продуктивной деятельности – мультфильма – стимулирует его творческую активность, приобщает к труду;

– в-четвертых, с тем, что разработка сценария мультфильма, в основе которого лежит сюжет того или иного произведения детской художественной литературы или фольклора, безусловно, актуализирует более подробное ознакомление с этими произведениями творчества, предполагает вовлечение в него, а следовательно, способствует формированию интереса к чтению, становлению грамотной речи, обогащению словарного запаса.

Как организовать производство мультфильмов на базе детского сада (в домашних условиях) с максимальным упрощением этого изначально сложного процесса и минимальным применением технических средств? В решении этого вопроса представляется целесообразным выделить пять этапов: разработка сюжета, озвучение и расчет кадров, подготовка ресурсов, съемка и монтаж.

На первом этапе необходимо определиться с сюжетом будущего мультфильма, в основу которого может быть положено как литературное или кинематографическое произведение, так и собственная идея, – в сущности, все, что угодно, включая идею визуализации арифметического примера, объяснения правила и т.п. После того как сюжет будет в основном понятен, его следует оформить в упорядоченный сценарий, в котором следует прописать действия персонажей, слова их и автора. Степень детализации сценария и непосредственного участия в его проработке детьми может варьироваться. Для наиболее подробного планирования предстоящего съемочного процесса следует нарисовать раскадровку-последовательность небольших схематичных картинок (обычно на одном листе формата А4 их делается шестнадцать), иллюстрирующих этот процесс покрупно, включая примерное расположение и действия персонажей, окружающую обстановку этих персонажей. На этом этапе целесообразно определиться с выбором мультипликационной техники, в которой будет сниматься фильм. Как показывает практика, наиболее удобными для работы в детском саду представляются плоская и объемная пластилиновая мультипликация, для осуществления движения в которой используется покрупно изменение пластилиновых объектов и его частей, коллажная анимация, предполагающая подобным образом применение модификации различных вырезок из журналов и книжек, перекладка, в которой аналогично используются единожды нарисованные во всевозможных ракурсах и разрезанные на части анимируемые объекты, а также комбинированный из обозначенных выше вариант.

На втором этапе предполагается осуществить озвучивание мультфильма (выбрать максимально тихое место и при помощи диктофона записать голоса персонажей фильма, а также голос закадрового комментатора), в котором уже могут активно участвовать сами дети. После этого следует выбрать программу для монтажа (сборка всех частей мультфильма в единый видеоролик в соответствии с установленным сценарием порядком), например, «Windows Movie Maker» – из простейших, «Corel Video Studio» или «Pinnacle Studio» – из полупро-

фессиональных, «Adobe Premiere Pro», «Sony Vegas» или «Edius» – из профессиональных, создать в программе новый проект и добавить в последний записанный голос. В программе голос «нарезается» на небольшие завершённые в смысловом отношении части, на основании длительности которых затем определяется и количество кадров (времени), которое будет приходиться на каждую сцену мультфильма. Следует отметить, что на практике, подобные вычисления достаточно условны: растянуть или сжать видео, подстраивая его под записанный голос, можно в процессе дальнейшего монтажа. Однако наличие такого временного ориентира весьма упорядочивает съемочный процесс.

На третьем этапе необходимо подготовить ресурсы для мультфильма, то есть сделать персонажи, реквизит, локации и декорации для фона из выбранного ранее материала (пластилин, картон, природный и т.п.). Изготовление ресурсов, таким образом, предполагает командную работу – лепку деталей из пластилина, вырезание их из газет и журналов, рисование и т.п., – в которой может быть задействована одновременно вся группа детей.

На четвертом этапе реализуется непосредственно съемочный процесс мультфильма. Для этого потребуются фотоаппарат или любое компьютерное устройство с хорошей фотокамерой, штатив или иная конструкция для фиксации камеры, два искусственных точечных источника света, плоская поверхность, в качестве которой подойдет и не очень высокий столик, и подготовленные ресурсы. Необходимо определиться, будете ли вы снимать мультфильм в двумерном или трехмерном измерении. В первом случае камера фиксируется параллельно плоскости сверху вниз, во втором – под углом к этой плоскости. Точечные светильники устанавливаются для равномерного освещения съемочного пространства. Съемка, как уже отмечалось выше, осуществляется покрупно: каждое изменение положения мультипликационного объекта фотографируется. В начале съемочного процесса следует обратить внимание на настройки разрешения фотокамеры. В идеале они должны совпадать с аналогичными параметрами в монтажной программе или меняться пропорционально таким параметрам. Детями на этом этапе может осуществляться непосредственно анимация персонажей и предметов в сцене, игра между ними. Отснятый материал экспортируется в компьютер для дальнейшего монтажа.

На пятом, заключительном, этапе производится монтаж мультфильма, осуществляемый в одной из программ, уже обозначенных выше (степень прямого участия здесь детей невысока, но возможна в рамках просмотра отснятого и смонтированного материала). Несмотря на разный уровень сложности упомянутых программ и версий выпуска и отдельные особенности, в основе их функционал и интерфейс похожи между собой.

Коротко следует рассмотреть процесс монтажа на примере работы в программе «Adobe PremiereProCS6».

Создается новый проект мультфильма и задаются его настройки, выбирается папка, в которой будут храниться все его файлы и прописывается название. Затем в проект импортируются фото-, видео- и аудиоматериалы. При этом для корректного добавления целой последовательности изображений одновременно их следует подгружать как секвенцию кадров.

Импортированные в проект файлы помещаются непосредственно на панель для монтажа – Timeline. В верхней части окна Timeline обозначена времен-

ная шкала, по которой можно определить позицию любого кадра создаваемого видео(аудио)ряда во времени. Ниже «дорожками» располагаются непосредственно эти видео(аудио)ряды. Их фрагменты могут добавляться, удаляться, перемещаться и дублироваться как в пределах своей дорожки, изменяя таким образом порядок их воспроизведения, так и перемещаться на другую дорожку, изменяя таким образом порядок их наложения относительно друг друга. Фрагменты могут нарезаться, укорачиваться и удлиняться, в том числе путем изменения скорости их воспроизведения, а также проигрываться в реверсивном порядке.

Монтаж мультфильма предполагает собой также работу с видео(аудио)эффектами. И здесь прежде следует отметить две группы эффектов, которые по умолчанию уже подгружены в свойства любого файла. Первая группа – это эффекты Motion, позволяющие менять местоположение изображения в кадре (вверх-вниз, вправо-влево), поворачивать, уменьшать и увеличивать его. Важно отметить, что на всех этих параметрах можно ставить ключи анимации, то есть фиксировать их значения в определенный момент времени, задавая таким образом разные значения одного и того же параметра в разных кадрах, его можно кадрово анимировать. Вторая группа – это эффекты Opacity, отвечающие за уровень прозрачности изображения, которое изначально равняется 100%, то есть является полностью непрозрачным. Соответственно, уменьшая показатели Opacity, степень транспарентности изображения будет увеличиваться.

Чтобы добавить какие-либо другие эффекты или переходы, необходимо открыть вкладку Effects, в которой отображается весь их список, и добавить нужный из них в проект. Отметим здесь такие видеоэффекты, как Fast Blur (быстрое размытие), Fast Color Corrector (цветовая коррекция) и Crop (обрезание кадра). Среди звуковых или аудиоэффектов, в сущности, имеет смысл выделить только Volume – подгруженный по умолчанию в свойства файла эффект, отвечающий за уровень громкости звука.

Относительно работы с переходами – Video Transitions (монтажный переход представляет собой способ соединения отдельных кадров, простейшим из которых является склейка встык, когда одно изображение мгновенно сменяется другим) – следует отметить группу «Dissolve», особенно перекрестно растворяющийся – Cross Dissolve, – а также находящийся в черном цвете – Dipto Black – и в белый – Dipto White; переход перекрестного увеличения – Cross Zoom; группу «Slide» и, в частности, выталкивающий переход – Push – и передвигающий – Slide; переход, имитирующий распыление краски, – PaintSplatter. Среди также имеющихся звуковых переходов обозначим лишь постоянное усиление – ConstantGain – один из переходов группы перекрестного затухания «Crossfade».

Представляется целесообразным также коснуться вкладки для создания и редактирования текста «Title», что прежде всего может быть полезным при создании субтитров и титров. Форматирование текста здесь осуществляется в отдельно появляющемся

окне и в общих чертах напоминает работу в обычном «вордовском» документе, включая такие операции, как выравнивание текста, регулирование уровня его прозрачности, стиль написания, цвет, семейство, стиль и размер шрифта. Полученный в результате текст может быть добавлен на видеодорожку.

Для того чтобы наглядно понимать, как продвигается процесс монтажа, следует перемещать имеющийся на Timeline ползунок – курсор текущей позиции редактирования, – либо воспользоваться кнопкой «Play» под окном просмотра. Причем в случае, если на Timeline над дорожками присутствует линия зеленого или хотя бы желтого цвета, то проблем с проигрыванием видеоряда быть не должно; если – красного, то процесс воспроизведения будет сильно замедлен – в этом случае необходимо «просчитать» этот видеоряд или (в зависимости от запроса) его часть. Для этого сначала посредством перемещения ползунка определяются границы той области, которую надо просчитывать, а затем нажимается клавиша «Enter» – происходит просчет, по окончании которого видеоряд будет автоматически воспроизведен.

После того как весь мультфильм смонтирован в проекте, его надо вывести из программы уже в самостоятельный видеофайл. Для этого либо открывается вкладка «File», выбирается подраздел «Export» и далее – позиция «Media». В появившемся окне настроек экспорта «Export Settings» рекомендуется выбрать следующие: в графе «Format» – H264, в графе «Preset» – HD 1080p 25. В графе «Output Name» указывается место сохранения выводимого видеоролика и прописывается его название. После этого производится непосредственный экспорт файла путем нажатия кнопки «Export».

Следует отметить, что практически на всех пяти этапах производства мультфильмов предусмотрена совместная деятельность педагога и детей дошкольного возраста, которая позволяет реализовать задачи, поставленные в стандарте дошкольного образования (ФГОС ДО): создание благоприятных условий для развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром [1]. Создание проекта мультфильма предоставляет возможности для проявления индивидуальности детей, самостоятельности и активности в поиске и реализации замыслов, активизации интеллектуальных способностей для выстраивания сюжета, для развития творчества и нестандартных (фантазийных) решений при создании образов героев и их поступков, речевых навыков в описании героев, замыслов, обосновании своей точки зрения и т.д.

Таким образом, следует констатировать реальность и целесообразность производства мультфильмов с детьми-дошкольниками на базе ДОУ. На основе разработки таких продуктов можно конструктивно в системе выстроить педагогическую работу сразу по нескольким видам образовательной деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования: приказ Минобрнауки Рос. Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pravobraz.ru/wp-content/uploads/>.
2. Распоряжение Правительства РФ от 6 июля 2018 г. №1375-р [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/11/25/doshk-standart-dok.html>.
3. Анимация VS Мультпликация: в чем разница? / Артём // VideoInfographica. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://videoinfographica.com/animaciya-vs-multiplikaciya-v-choyom-raznic>.

4. Гин, А.А. ТРИЗ-педагогика: книга для умных родителей и учителей [Текст] / А.А. Гин. – М. : ТРИЗ-профи, 2015. – 75 с.

5. Дюжакова, М.В. Продуктивная деятельность как средство развития дошкольника [Текст] / М.В. Дюжакова, О.И. Лавлинская, А.В. Коломеец // Воспитание и обучение детей младшего возраста : сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции. – 2016. – № 5. – С. 580–583.

6. Смирнова, Е.О. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника [Текст] / Е.О. Смирнова, И.А. Рябкова // Психологическая наука и образование. – М.: МГППУ, 2010. – № 3. – С. 62-70.