

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БЕРДСКА  
ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА «ВЕСНА»

**«Упражнения для развития воображения на уроках  
мультипликации. Разработка персонажа для мультфильма»**

**Методическая разработка  
по предмету «Мультипликация»**

Автор:  
Домашонкин  
Павел Геннадьевич  
преподаватель  
мультипликации

Бердск  
2016

## Содержание:

1. Аннотация	2
2. Введение	3
3. Основная часть	5
4. Заключение	15
5. Список используемых источников	18
6. Приложения	19

Приложение №1. Примеры рисованных эскизов персонажей учащихся и преподавателя П.Г.Домашонкина

Приложение №2. Примеры кадров из мультфильмов, где персонажи прошли полный курс от рисованного до конечного продукта – создание мультфильма

### 1. Аннотация

Данная методическая разработка посвящена изучению основных принципов и особенностям использования различных упражнений на развитие творческого нестандартного мышления на уроках мультипликации. Использование упражнений в создании персонажа и креативного сценария для мультфильма в детской студии мультипликации. Прилагается иллюстративный материал. Для преподавателей детских мультипликационных студий, может быть полезна как дополнительное пособие всем, интересующимся мультипликацией.

## 2. Введение

В современном мире актуально стоит вопрос «как через творчество воспитать ребенка, привить ему чувство вкуса?». На этот вопрос может дать ответ такой вид детского творчества как мультипликация. Современные дети хорошо владеют компьютерами, такой предмет, как мультипликация помогает обучать и социализировать школьников. Важной частью создания анимационного фильма является разработка персонажей – действующих лиц.

В большей степени методическая разработка направлена на детей **младшего школьного возраста**. В этом возрасте происходит смена образа и стиля жизни: новые требования, новая социальная роль ученика, принципиально новый вид деятельности — учебная деятельность. Меняется восприятие своего места в системе отношений. Меняются интересы, ценности ребенка, весь его уклад жизни. Ребёнок как никто другой нуждается в доступной, понятной и необходимой ему информации, благодаря которой он получает представление о мире, учится мыслить и анализировать, развивает свои способности, память, воображение. Основой для этого являются детские книги, телевизионные программы для детей, развивающие компьютерные игры, мультфильмы.

Поэтому одной из **основных задач** современной педагогики можно выделить формирование информационной культуры, а также формирование информационной безопасности детей.

В современном мире средствам массовой информации принадлежит огромная роль в воспитании и обучении подрастающего поколения.

Преподаватель несет огромную ответственность за формирование вкуса, за правильный выбор визуальных образов, как показываемых на уроках посредством мультфильмов, книг, так и созданных детьми на занятиях.

Персонажи, которые создаются на занятиях имеют положительные черты, происходит разбор их образов и характеров. Даже отрицательные

персонажи не должны вызывать отвращения. Стоит отметить, что многие современные дети склонны изображать в своих первых анимационных работах криминальные сюжеты. Вероятно, виной тому массовое телевидение. Не надо заострять на этом особое внимание, нужно мягко уводить детей от данных тем, объяснять, что мультфильм должны быть добрым.

Важной частью создания анимационного фильма является разработка персонажей – действующих лиц. И это сложная задача, поскольку художник – ученик должен создать зрительный образ, вызывающий прогнозируемую реакцию со стороны зрителей. Нельзя забывать также и о привлекательности. Привлекательным может быть любой предмет, если на него смотришь с удовольствием, обнаруживая в нем обаяние, простоту, хороший дизайн, понятность и притягательность, очарование и магнетизм.

Персонаж, обладающий привлекательностью, приковывает и удерживает взгляд. Дисней считал, что привлекательным должен быть любой персонаж: злодей, пусть даже страшный и трагический, все равно должен обладать привлекательностью, иначе Вам не захочется смотреть, что он делает. Уродливый, отвратительный персонаж должен притягивать взгляд вне зависимости от ситуации.

**Цель данной работы** – изучить, обосновать и экспериментально проверить основные принципы и особенности создания персонажа учащимися для мультфильма в детской студии мультипликации.

Объектом исследования является комплекс упражнений, применяемых в процессе создания персонажа на занятиях мультипликации.

Предметом исследования являются пути совершенствования условий, содержания, приёмов и методов развития мышления учеников в процессе занятий.

**Задачи:**

1. Выявить психолого-педагогические основы активизации творческого мышления учащихся на занятиях по мультипликации.

2. Разработать упражнения для развития образного мышления у учащихся.

Данная методическая разработка поможет преподавателю систематизировать и планомерно применять упражнения на развитие образного художественного мышления на занятиях.

### **3. Основная часть**

Анимационное творчество – это командное творчество. Воспитательный компонент обучения складывается не только из способности ребят погрузиться в атмосферу творчества, свободы выбора, активизации фантазии, но и из способности организовать свое рабочее место, спланировать последовательность работы над созданием анимационного фильма. Здесь нет только художников или только тех, кто хорошо разбирается в информационных технологиях. Каждый ребенок может попробовать свои силы в различных видах деятельности, выбрать предпочтительную, или комбинировать различные виды деятельности. Перед преподавателем не стоит задача обучить всех детей какому – либо виду искусства, так как анимационное (мультипликационное) творчество – это синтетический вид искусства, включающий множество других (литературное творчество, музыкальное творчество, художественное творчество и пр.). Анимационное творчество позволяет развивать креативные способности детей, выявлять таланты, способности. Анимационное творчество, как никакое другое, способно стать лучшей проективной методикой, «лакмусовой бумагой» для выявления детской одаренности.

Любой ребенок, впервые пришедший в анимационную студию, хочет снимать мультфильмы. Но, на вопрос, о чем бы дети хотели снимать мультфильмы, только немногие отвечают с уверенностью; готовые сценарии же не приносит никто. И это неудивительно, ведь дети, за некоторым исключением, пока не знают особенностей творческого процесса создания

мультфильмов. Задача преподавателя – в доступной форме объяснить ребятам суть и этапы этого процесса.

В основе любого мультфильма лежит история, сценарий. На занятиях детям предлагаются использовать следующие анимационные технологии: анимация предметов и объектов, кукольная (объемная) анимация, песочная анимация, рисованная перекладка (перекладка – технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой, пластилиновая плоскостная анимация, силуэтная анимация). Необходимо рассказать о каждой из них, показать мультфильмы, снятые в этих техниках, в том числе, детские мультфильмы. Показ мультфильмов, снятых другими детьми очень заряжает ребят творческой энергией.

Опираясь на опыт педагогической деятельности и результаты исследования, была разработана и апробирована система упражнений по развитию образного художественного мышления. Все упражнения даются в соответствии с главным принципом – «от простого к сложному».

**Цель** данных упражнений – развитие образного мышления, подготовка учащихся к самостоятельной творческой деятельности.

**Задачи:**

- формирование способности к творческой работе;
- поиск нестандартных, разнообразных решений в создании персонажей;
- воспитание привычки выполнять натурные зарисовки, наброски, этюды, видеть и понимать в этом необходимость;
- развитие воображения и фантазии;
- умение создавать и разрабатывать сюжеты – сценарии;
- умение рисовать, создавать образы по представлению и памяти;
- умение осмысленно пользоваться полученными знаниями.

Упражнения на развитие творческого образного мышления включаются в первые занятия по мультипликации, также по мере необходимости возвращаются и повторяются в процессе всего обучения. Таким образом, ученики регулярно выполняют творческие задания. Эти упражнения помогают лучше понять и, главное, создать новый образ персонажа, про которого будет написана история и создан мультфильм.

Задачи, поставленные в упражнениях, намеренно даются такие, чтобы исключить шаблонность исполнения (примеры задач: нестандартные ракурсы, необычные сюжеты).

### **Упражнение №1 «Безумный генетик»**

**Главная цель:** развитие воображения.

**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами;
- развитие фантазии и воображения;
- раскрыть роль свободы линий в создании образа.

Для этого упражнения понадобится листок бумаги и ручка (карандаш). Учащиеся работают парами. Бумага складывается пополам, в верхней части рисует один и не показывает второму, переворачивает лист и рисует второй, разворачивают. В этом упражнении важен процесс, а не результат. Задача нарисовать фантастическое животное, которое будет содержать как можно больше признаков разных реальных животных... В процессе выполнения этого упражнения становится понятно, что богатая фантазия может иметь вполне механическое происхождение. Главное— «задушить» логику и здравый смысл, которые могут призывать нарисовать вместо нового образа обычных животных.

**Материалы:** бумага, карандаши, ручки гелиевые, маркеры, фломастеры.

## Упражнение №2 «Клякса»

**Главная цель:** развитие воображения.

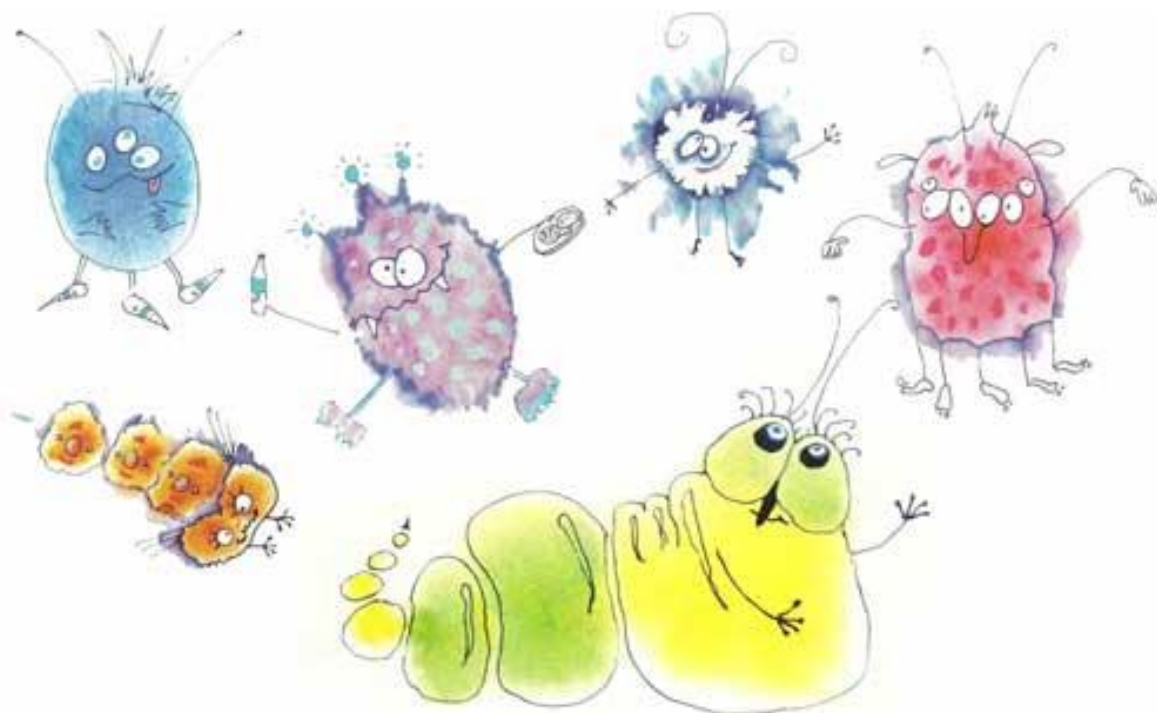
**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами;
- развитие фантазии и воображения;
- раскрыть роль пятна в создании образа.

Упражнение выполняется на формате А4 в небольших (10 на 10) форматах с помощью монотипии. Ищется образное начало абстрактного пятна, например, на что похожи облака (на всадника, птицу, гору, коня). Какие конкретные образы напоминают случайные пятна.

Используя графические техники, с помощью которых можно получить абстрактное изображение, дорисовать случайно получившееся пятно, найти в нем образ.

**Материалы:** губки, бумага, акварель, тушь, ручки гелиевые, маркеры.







### Упражнение №3 «Придумай то, чего нет»

**Главная цель:** развитие воображения.

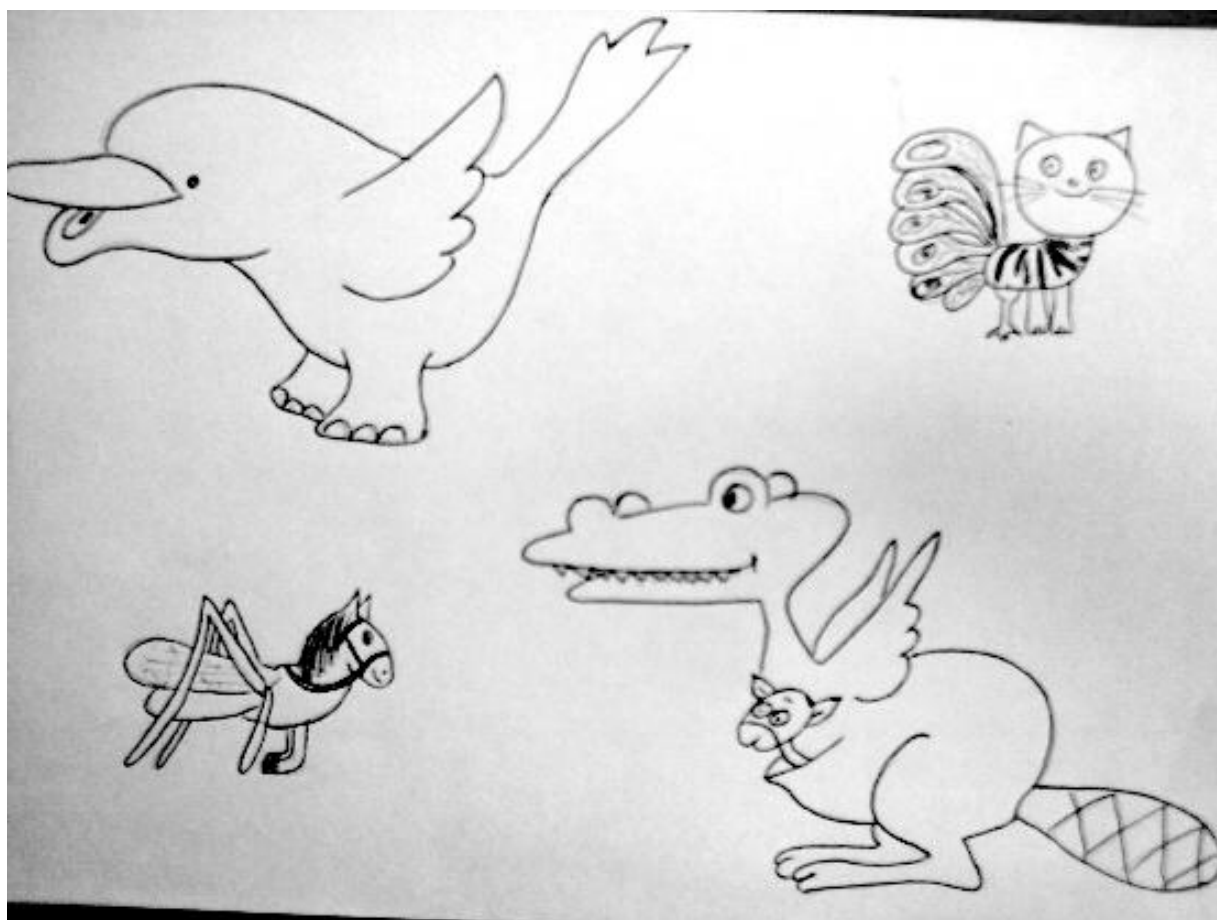
**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами;
- развитие фантазии и воображения;
- поиск нестандартных, разнообразных решений в создании персонажей;
- раскрыть роль комбинирования частей животных и предметов в создании образа.

Суть данного упражнения заключается в том, чтобы придумывать то, чего не существует. Придумать какое-то животное (например, Леопандырь), потом описать его, как оно выглядит, где живет, что делает, чем питается. Очень часто тяжело выдумать что-то такое, с чем раньше человек не сталкивался. Мозг человека старается использовать уже хорошо известные образы, названия, функции предметов. Но нужно перестраиваться, учить его

абстрагироваться от всего этого, концентрироваться на более интересных, малоизвестных фактах.

**Материалы:** бумага, карандаши, ручки гелиевые, маркеры, фломастеры.



#### Упражнение №4 «Каляки-маляки»

**Главная цель:** развитие воображения.

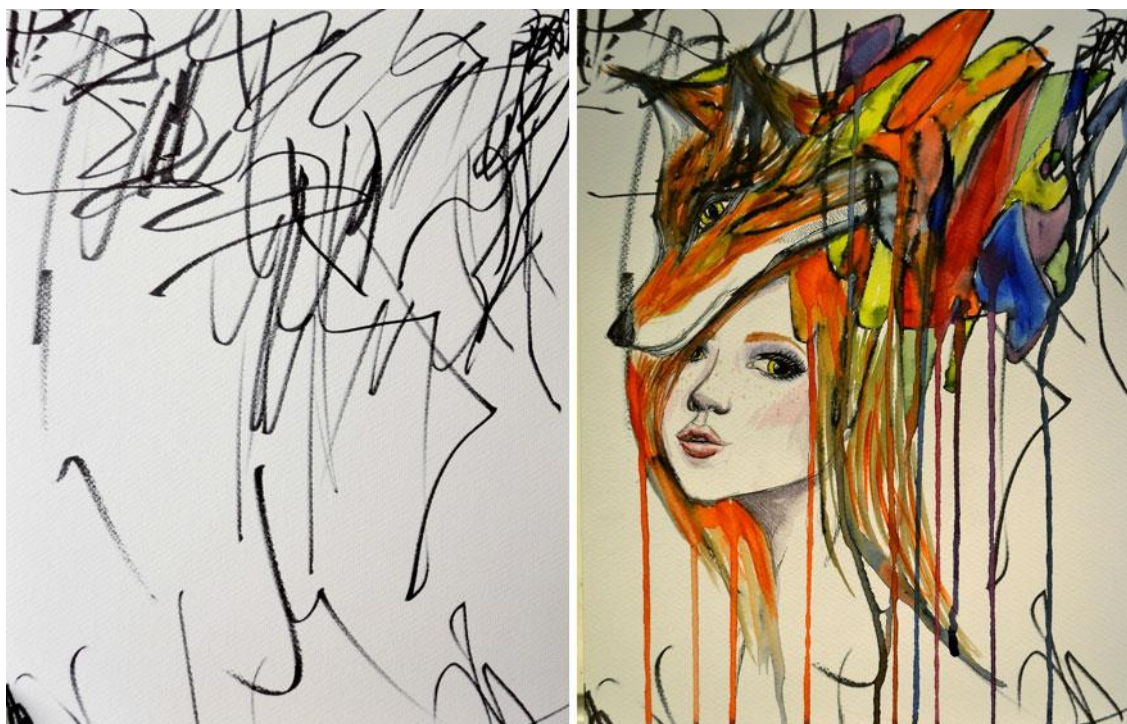
**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами;
- развитие фантазии и воображения;
- раскрыть роль клубка линий в создании образа.

Задача: совершенно свободно, бессмысленно водя ручкой, карандашом или фломастером по листу бумаги, нарисовать сложный клубок линий, попробовать «разглядеть» в «каляках-маляках» некий образ и осознанно развить его – используя определенные краски выделить контуры, зарисовать участки, написать короткий комментарий или рассказ.

Вообще, творчество, а рисование особенно, очень хорошо развивает нестандартное мышление, помогает вырваться за рамки стандартного мира.

**Материалы:** бумага, карандаши, ручки гелиевые, маркеры, фломастеры.







### Упражнение №5 «Обычное – необычное»

**Главная цель:** развитие воображения.

**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами;
- развитие фантазии и воображения;
- поиск нестандартных, разнообразных решений в создании персонажей;

Ежедневно человек использует десятки предметов, и уже привык к тому, что они исполняют определенную функцию. Но этого мало, нужно думать креативно, развивать в себе необычные способности. Суть упражнения: представить что-то обыденное, например стул, а потом придумать 10 способов его использования. Но сразу откинуть стандартные типа сидеть, стоять, кидать. Надо думать шире, не останавливаться на чем-то одном. Ход мыслей может быть таким: стул сделан из деталей, а значит можно его разобрать, из получившегося можно сделать что-то новое, что? Например

подставку, а если убрать спинку, то будет небольшой стол. А также он деревянный, значит, можно развести костер.

Таким образом, учащийся учится видеть необычное в обычных вещах, может найти нестандартное применение тому, что используете ежедневно.

**Материалы:** бумага, карандаши.

### **Упражнение №6 «Базовая форма»**

**Главная цель:** развитие воображения

**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами;
- развитие фантазии и воображения;
- поиск нестандартных, разнообразных решений в создании персонажей;

При разработке персонажа нужно учесть основную форму, позу, снаряжение и цветовую гамму персонажа, которые будут определять его характер, или то, что о нем будут думать зрители.

Большинство персонажей можно представить в виде контурных форм, которые используются, чтобы их сконструировать. Ребенок должен суметь разбить любого персонажа на несколько базовых форм, таких как сферы, треугольники и квадраты. Если попробовать упростить уже существующих, известных, персонажей до базовых форм, посмотреть на них, сощуриив глаза, то можно обнаружить, что некоторые из них действительно просто большие сферы, треугольники или прямоугольники. Используемые формы, при конструировании персонажа, должны помочь публике понять "какой" это персонаж.

Поскольку мышление человека является ассоциативным, определенные формы имеют определенные значения для мозга – вызывают определенные ассоциации. Персонажи, имеющие в основе форму большой сферы, будут казаться мягкими и приятными, или просто толстыми. Большие квадратные

герои будут сразу производить впечатление сильных, возможно глуповатых или жестких существ. Более угловатые, треугольные герои будут казаться активными или агрессивными, иногда даже злыми.

В этом упражнении на занятии используются пуговицы различных размеров и цветов, учащимся дается задание – придумать персонажа из мелких предметов, деталей геометрической формы. Также снимаются этюды – превращения точки в героя, последовательно изменяя его еще в одного героя.

**Материалы:** бумага, карандаши, пуговицы различных размеров, подручные материалы, предметы геометрической формы.

### **Упражнение №7 «Превращение (перелеп)»**

**Главная цель:** развитие воображения

**Задачи:**

- познакомить с новыми техническими приемами в работе с пластилином;
- развитие фантазии и воображения;
- поиск нестандартных, разнообразных решений в создании персонажей;

Это упражнение используется довольно часто на уроках мультипликации. На одном из первых занятий ученику предлагается слепить героя и под камерой снять превращение одного героя в другого, позже в простую форму. Часто это упражнение используется на мастер-классах для ребят не посвященных в анимационное искусство, можно быстро и наглядно показать суть мультипликации, привлечь к съемке за короткое время порядка десяти человек.

Ярким примером использования этого приема является известный всем мультфильм «Пластилиновая ворона».

**Материалы:** бумага, карандаши, пластилин.

## Упражнение №8 «Контраст»

**Главная цель:** развитие воображения

**Задачи:**

- познакомить с новым понятием «Контраст»;
- развитие фантазии и воображения;
- поиск нестандартных, разнообразных решений в создании персонажей;

Контраст это одна из наиболее важных вещей, которую необходимо решить, когда разрабатываешь персонажей. Часто хорошая идея – это использовать в качестве контраста более грузного героя с маленьким и худым, или очень молодого персонажа с очень старым. Никто не захочет увидеть нескольких одинаковых персонажей, единственное отличие между которыми это дизайн их одежды и лиц.

Задание заключается в создании формы всего тела персонажей, полностью отличающейся друг от друга. Два персонажа хорошо контрастирующих друг с другом более интересны, чем два персонажа абсолютно одинакового роста, строения и цвета. Часто злодей и герой, возлюбленная и герой, все имеют радикально различные формы и рост. Нужно придерживаться принципа, что все должно быть «разным».

**Материалы:** бумага, карандаши, пластилин, ручки гелиевые, маркеры, фломастеры.

## 4. Заключение

Одной из основных задач современной педагогики - формирование информационной культуры младшего дошкольника, а также формирование информационной безопасности детей.

Проблема «дети и телевидение» волнует всех: и родителей, и педагогов, и врачей. Сегодня почти для каждого ребёнка телевидение стало чем-то вроде игрушки или книги. Телевидение формирует душу и ум ребёнка, воспитывает его вкусы и взгляды на мир. Внутренний мир ещё

только складывается, и существенную роль в его формировании играет всё, что они получают от взрослых: игры, сказки, совместные занятия, в том числе и телевизионные передачи. Это не только способ времяпровождения, но и средство воспитания. Для детей в дошкольном и младшем школьном возрасте в основном средством воспитания являются мультфильмы.

В выборе мультфильма надо быть осторожнее, чем в выборе книги, потому что зрительные образы воздействуют на ребёнка гораздо сильнее. Если говорить об отечественных мультфильмах, то они хороши тем, что в них отражается нормальная для ребёнка, картина мира. В основе своей она православная, потому что зло в этой картине мира не вечно, а вечно - добро. И в этой доброй картине мира существует отрицательный персонаж, который, как правило, легко перевоспитывается. И оказывается, что он такой злобный только потому, что с ним никто не дружил, его никто не любил, никто ему не сочувствовал. Очень важно, что в отечественной мультипликации злой персонаж подаётся в юмористической форме, что уравновешивало его отрицательную сущность. Такая картина мира гармонизирует психику ребёнка. Поэтому мультфильмы эти полезны детям. Для детей с проблемами общения (которых сейчас очень много) они дают правильные модели поведения: как заводить дружбу, как быть хорошим товарищем, как помогать другим.

**Отечественная мультипликация** — это вид современного искусства, который обладает высоким потенциалом художественного-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей. Чтобы мультипликация могла выполнять свою воспитательную функцию, необходимо, чтобы она была соответствующим образом воспринята, то есть была не только понятна, но и вызывала у ребёнка именно те чувства, которые должны вызывать изображённые в мультфильме события, персонажи, чтобы складывались правильные оценки и отношения.

- Правильные мультфильмы могут стать хорошим помощниками родителей в воспитании. У некоторых персонажей дети перенимают манеры



поведения, их умение взаимодействовать с окружающим миром. Некоторые же учат доброте, искренности, покладистости и сопереживанию. И, пожалуй, самое главное: герои мультфильмов учат не сдаваться, бороться со злом, и справляться со всеми трудностями.

- Мультфильм может развить воображение, память и мышление ребёнка. Это происходит в процессе восприятия и анализа происходящего, сравнения, установления логики последовательности событий, а также рассуждений по итогам просмотренного.

- Обучение и расширение кругозора. Сегодня создано много таких мультфильмов, которые учат ребёнка считать и читать, различать цвета, формы и фигуры, а ещё красочно повествуют об окружающем нас мире, о корнях своего народа, его традициях и обычаях, помогая воспитывать любовь к истории и сохранять прошлое.

- Во время просмотра мультфильма, дети пополняют свой словарный запас, учатся говорить грамотно, и красиво формулировать свои мысли.

- Хорошие мультфильмы развивают креативность детей. При просмотре ярких, неординарных картинок включается фантазия, нестандартное мышление и может быть началом творчества ребенка.

По большому счету, влияние мультфильмов сказывается положительно на развитии ребёнка. Стоит только серьезно и ответственно подходить к выбору перечня мультфильмов для просмотра.

Упражнения, которые были рассмотрены в методической разработке позволяют создавать интересных, новых, необычных персонажей. И самое важное, что на своих уроках, я требую от учащихся создание позитивного созидательного образа героя.

## 5. Список используемых источников.

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. 3-е изд. М. Просвещение, 1991.
2. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. “Проблема подготовки профессиональных кадров анимационного кино”. Актуальные проблемы инновационно-технологического образования: Материалы Международной научно-практической конференции 3-4 февраля 2012 г./ Под ред. проф. Карачева А.А., доц. Козлова В.Г., доц. Зименковой Ф.Н.-М.:ПМГУ, 2012-420с., с.63.
3. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. Теория, методика и организация социально-культурной деятельности. “Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей”. Международный научный журнал ВЕСТНИК ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ. ПЕДАГОГИКА, ПСИХОЛОГИЯ, МЕДИЦИНА. Выпуск 3(5), 2012.
4. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. «Анимация как средство информационно-технологического обучения в начальной школе» Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». МГГУ им. М.А.Шолохова. М.: 2012.
5. Кузнецова М.В. «Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность – один из наиболее оптимальных инновационных инструментов обучения и воспитания детей». НОУ ВПО «ИСЭПИМ». Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования. М.: 2012 г.\
6. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. “Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей”. Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». 26-27 июня 2012 г./Науч.-инф. Издат. Центр «институт стратегических исследований».- Москва: Изд-во «Спецкнига», 2012. – 444с.
7. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей.» ВНЕШКОЛЬНИК № 4 (2012) С.28.
8. Лисина М.И. Общение, личность и психика ребенка. /Под редакцией Ружской А. Г. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1997. — 384 с
- 9.Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. Клуб 36`6, 2007.
- 10.Эльконин Д.Б. Детская психология. М., Издательский центр «Академия», 2007.

Примеры рисованных эскизов персонажей учащихся

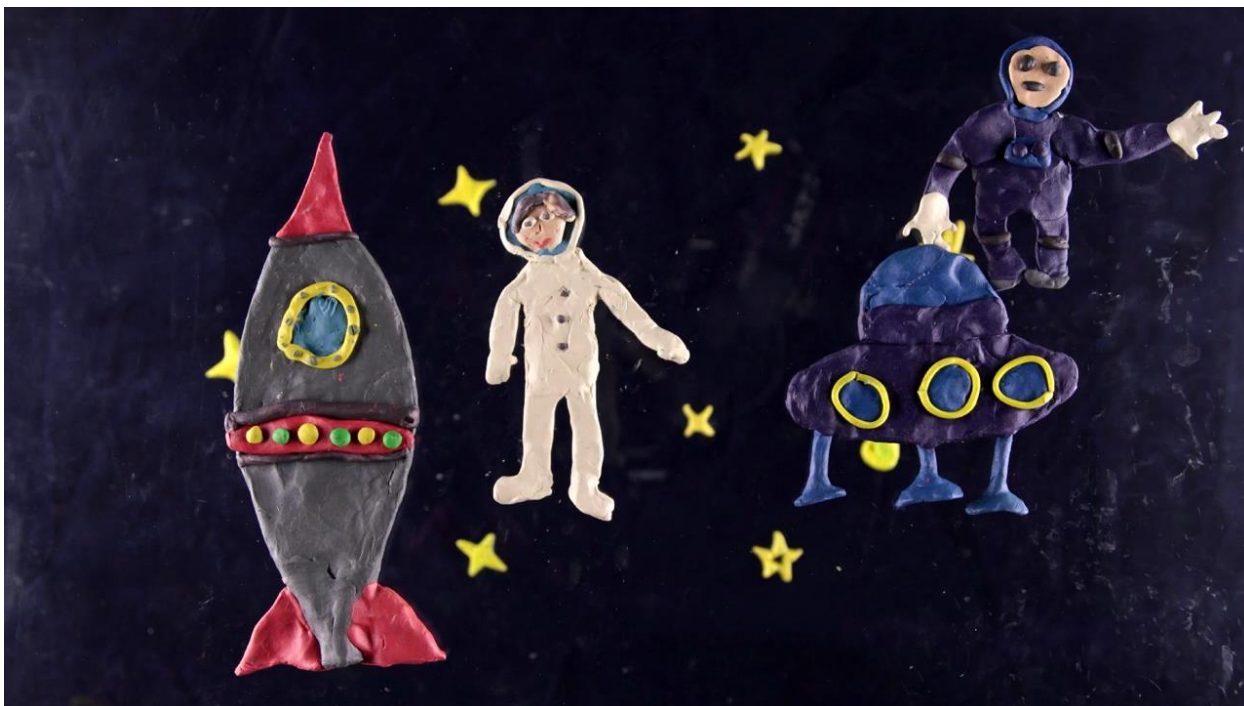


Примеры рисованных эскизов персонажей преподавателя П.Г. Домашонкина





Примеры кадров из мультфильмов Приложение №2. Примеры кадров из мультфильмов, где персонажи прошли полный курс от рисованного до конечного продукта – создание мультфильма



Мультфильм «В космосе так здорово»



Мультфильм «Кот кис-кис»



Мультфильм «Новогодняя история»



Мультфильм «Новогодняя история»