

ШИЛКИНИС МАРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА, МУЗЫКАЛЬНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
МУНИЦИПАЛЬНОГО АВТОНОМНОГО ДОШКОЛЬНОГО
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ
«ДЕТСКИЙ САД №18
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА»
Г. МОНЧЕГОРСКА

Создание и озвучивание мультфильма «Как утенок искал маму»

19.11.2020

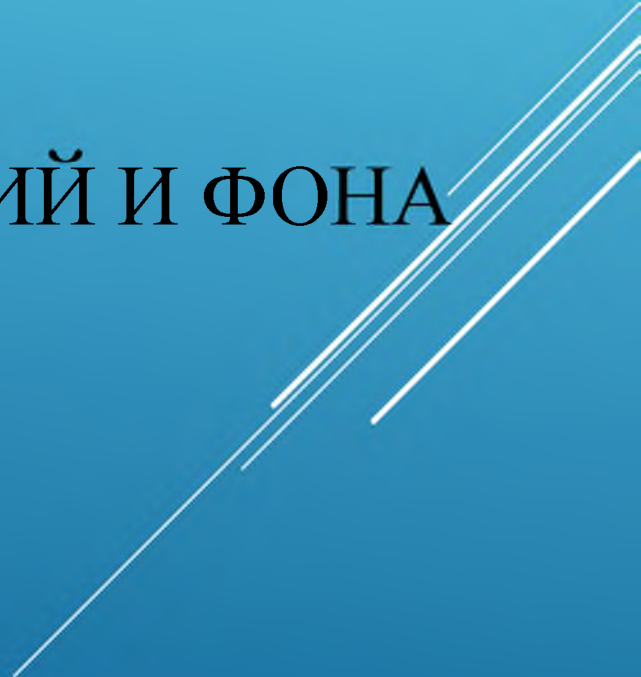
ЦЕЛЬ.

СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОЙ САМОРЕАЛИЗАЦИИ ДЕТЕЙ В ПРОЦЕССЕ
СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО МЕДИАПРОДУКТА (МУЛЬТФИЛЬМА).

ЗАДАЧИ:

- РАЗВИВАТЬ ТВОРЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ И ВОООБРАЖЕНИЕ ДЕТЕЙ;
- СПОСОБСТВОВАТЬ ПРОЯВЛЕНИЮ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ И
ПОТРЕБНОСТЕЙ;
- ВОСПИТЫВАТЬ ЦЕННОСТНОЕ ОТНОШЕНИЕ К СОБСТВЕННОМУ ТРУДУ, ТРУДУ
СВЕРСТНИКОВ И ЕГО РЕЗУЛЬТАТАМ.

АЛГОРИТМ РАБОТЫ:

- ПОДБОР ЛИТЕРАТУРНОГО МАТЕРИАЛА
 - РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЯ
 - ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ, ДЕКОРАЦИЙ И ФОНА
 - СЪЕМКА МУЛЬТФИЛЬМА
 - ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- 
- Three parallel white lines of varying lengths are positioned diagonally in the bottom right corner of the slide, pointing towards the top right.



-ЧЕМ БОЛЬШЕ ДЕТАЛИЗАЦИЯ ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА, ТЕМ ДВИЖЕНИЯ БУДУТ ЕСТЕСТВЕННЫМИ, ПЛАВНЫМИ.

-ВО ВРЕМЯ СЪЕМКИ НЕОБХОДИМО СЛЕДИТЬ, ЧТОБЫ СТАТИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ (ФОН) НЕ ДВИГАЛИСЬ.

-НЕ ЗАБЫВАТЬ, ЧТО В ДЕКОРАЦИЯХ МОГУТ ПРОИСХОДИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ (ПОДУЛ ВЕТЕР – ДЕРЕВО ЗАКАЧАЛОСЬ).

-В КАДР НЕ ДОЛЖНЫ ПОПАДАТЬ ПОСТОРОННИЕ ПРЕДМЕТЫ, РУКИ АНИМАТОРОВ, ТЕНИ. ЧТОБЫ ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ПОЛУЧИЛИСЬ ЧЕТКИМИ, СНИМАТЬ НУЖНО С ОДНОЙ ТОЧКИ, ЗАФИКСИРОВАВ ФОТОАППАРАТ (ЖЕЛАТЕЛЬНО В ШТАТИВЕ), НЕ УДАЛЯЯ И НЕ ПРИБЛИЖАЯ ИЗОБРАЖЕНИЕ.

-МОНТАЖ МУЛЬТФИЛЬМА (ВЕСЬ ОТСНЯТЫЙ МАТЕРИАЛ ПЕРЕНОСИТСЯ НА КОМПЬЮТЕР, ПРОСМАТРИВАЕТСЯ, ЛИШНИЕ КАДРЫ УДАЛЯЮТСЯ).

-ЧЕМ БОЛЬШЕ КАДРОВ В СЕКУНДУ, ТЕМ БОЛЕЕ ПЛАВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ПОЛУЧАЮТСЯ; ПРИ СКОРОСТИ 1 КАДР В СЕКУНДУ ДЛЯ МИНУТЫ ФИЛЬМА НУЖНО СДЕЛАТЬ ОТ 600 ФОТОГРАФИЙ.

-СОВСЕМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЕЛАТЬ КАЖДОЕ ДВИЖЕНИЕ ГЕРОЯ, МОЖНО ИХ ПОЗЖЕ СКОМБИНИРОВАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ. НАПРИМЕР, КИВОК ГОЛОВОЙ – МОЖНО СНЯТЬ 2-3 КАДРА, А ПОТОМ ИХ ПОВТОРИТЬ.

























СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

Several thin, white, parallel diagonal lines are located in the bottom right corner of the image, extending from the right edge towards the center.