

Правительство Санкт-Петербурга
Комитет по образованию
Государственное бюджетное учреждение дополнительного
образования Красногвардейского района Санкт-Петербурга
«Детско-юношеский центр «КРАСНОГВАРДЕЕЦ»

195027 Санкт - Петербург, пр. Большеохтинский д. 11 корп. 2, тел./факс (812) 224-36-01
ИНН 7806425788, КПП 780601001, ОГРН 1107847025340

Доклад
**«Информационные технологии в преподавании декоративно-
прикладного искусства (оригами)»**

Автор:
Улинская Юлия Александровна
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО «ДЮЦ «Красногвардеец»

Санкт-Петербург
2016

Оглавление

Введение.....	3
Теоретическая часть.....	5
Основное содержание.....	7
Заключение.....	14
Библиография.....	15
Приложение.....	17

Введение

В настоящее время все больший интерес вызывают программы дополнительного образования, способствующие развитию личности ребенка в процессе продуктивной творческой деятельности. Мы знаем, что ребенок лучше развивается в игровой непринужденной обстановке и познает новое через ощущения. А если он при этом сможет создать что-либо, вызывающее восхищение у взрослых, то легко запомнит и все то, чему учит его преподаватель. Работа с бумагой - универсальное средство, развивающее память, внимание, конструкторское мышление, логику, пространственное воображение и образное мышление, фантазию. С другой стороны, современный мир не стоит на месте, а технический прогресс развивается со стремительной скоростью. На сегодня большинство детей с младенчества умеет обращаться с компьютерами, смартфонами, планшетами. И педагогу необходимо в своей работе учитывать сложившуюся ситуацию. Таким новым видом сотворчества педагога и ребенка может стать мультипликация. Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Создание собственного мультфильма в образовательной деятельности открывает перед педагогом большие возможности для привлечения детей и подростков к творчеству.

Цель: повышение интереса обучающихся к искусству оригами через мультипликацию.

Задачи:

1. Раскрытие творческого потенциала воспитанников;
2. Активизация мыслительного процесса и познавательного интереса;
3. Развитие эстетических способностей;
4. Формирование представлений о создании мультфильма, истории мультипликации;
5. Формирование навыков работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач.

Теоретические часть.

Оригами (яп. «сложенная бумага») — древнее искусство складывания фигурок из бумаги. Искусство оригами своими корнями уходит к древнему Китаю, где и была открыта бумага. В древности китайцы для письма использовали деревянные и бамбуковые дощечки, а также шелк. Записи на дощечках были объемны и тем не удобны, а шелк был очень дорог, поэтому вход пускались даже самые маленькие обрезки, которые превращали в кашицу, а потом тонко растирали и оставляли сушиться. Это была еще не бумага, но первый шаг к ней. К 3 веку до нашей эры шелк был заменен более дешевым растительным сырьем – корой тутового дерева и размочаленными стеблями бамбука. Так получился совершенно новый материал – бумага.

Первоначально оригами использовалось в религиозных обрядах. Долгое время этот вид искусства был доступен лишь представителям высших сословий, где признаком хорошего тона было владение техникой складывания из бумаги. Лишь после второй мировой войны оригами вышло за пределы Востока и попало в Америку и Европу, где сразу обрело своих поклонников. Однако было бы совершенно несправедливо утверждать, что Европа до этого времени была совершенно незнакома со складыванием. Испания может похвастаться своим собственным, независимым, открытием некоторых фигурок, например, птички — «пахариты». Так называется древняя классическая фигурка, ставшая символом оригами в Испании. Известный оригамист Винсенте Паласиос считает, что многое указывает на появление этой модели впервые в Толедо в XII в. Если это предположение верно, то, без сомнения, пахарита является первой традиционной сложенной европейской фигуркой (возможно, одной из первых во всем мире).

Вернемся к Японии. Новый этап в развитии оригами начался после второй мировой войны и связан с именем знаменитого японского мастера Акиро Йосидзава. Он сыграл в истории оригами уникальную роль. С помощью изобретенных им несложных условных знаков процесс складывания любого изделия оказалось возможным представить в виде серии рисунков-чертежей.

Акиро Йосидзава изобрел сотни новых, ранее не известных, фигурок. Он не только доказал, что искусство складывания может быть авторским, но и способствовал его широчайшему распространению.

Классическое оригами предписывает использование одного квадратного равномерно окрашенного листа бумаги без клея и ножниц. Современные формы искусства иногда отходят от этого канона.

Основное содержание

Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Создание собственного мультфильма в образовательной деятельности открывает перед педагогом большие возможности для привлечения детей и подростков к творчеству.

Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.

Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков.

Синоним «анимации» – «мультипликация» – очень широко распространен в нашей стране. Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства.

Более привычный для нас термин произошел от латинского слова «мульти» – много и соответствует традиционной технологии размножения рисунка, ведь для того, чтобы герой «ожил», нужно многократно повторить его движение: от 10 до 30 рисованных кадров в секунду.

Принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Стремление запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни, мы находим в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей. Так мы можем увидеть в этих рисунках

бегущего оленя, изображенного с большим количеством ног, как бы показывающих стремительность его бега, танцующего охотника с восемью ногами и руками, которыми переданы различные моменты движения в танце. Человек наблюдал жизнь, видел движение в жизни и пытался запечатлеть его доступными ему способами.

Яркую передачу движения мы находим в искусстве Древнего Египта и Древней Греции – в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

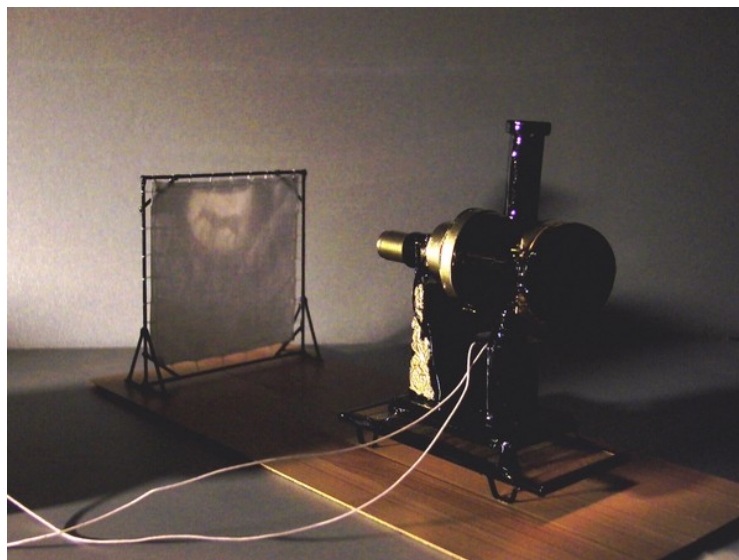


Уже в 70 г. до н.э. стихотворец и мудрец Лукреций в своем произведении «О природе вещей» рассказывал о механизме для создания подвижных узоров. В 10-11 вв. – появились теневые представления, которые были очень похожи на будущие мультфильмы.

В 15 в. – появились подобия блокнотов, на которых были движущиеся узоры, обычно это были движения человека или животного.

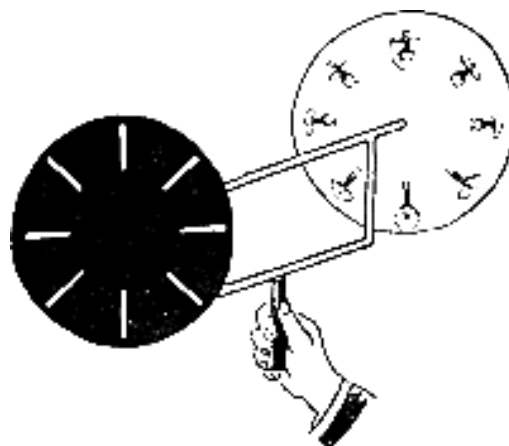


В средние столетия находились умельцы, веселившие народ подвижными изображениями, используя для этого специальные механизмы.



В 1646 году иезуитский монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им - «чародейственный фонарь», с помощью которого можно было показывать изображения на стекле.

Попытки найти способы оживления рисунков посредством специальных аппаратов задолго предшествуют появлению кинематографа. В 1832 году бельгийский ученый Жозеф Плато построил маленький лабораторный прибор – фенакистископ, конструкция которого основана на способности сетчатки человеческого глаза сохранять изображение.



Изобретение фенакистископа значительно приблизило нас к молодому искусству рисованного фильма и к созданию кинематографа. Тот же принцип был положен венским профессором Симоном фон Штампефером в основу стробоскопа. Эффект видимого движения при смене неподвижных изображений, сделанных на внутреннем диске, стал называться стробоскопическим эффектом

В середине XIX века этот прибор под названием «стробоскоп» получил широкое распространение как техническая игрушка. По существу, это было рождение мультипликации в самой примитивной форме.



Одним из создателей мультфильмов является Э. Рейно – именно он придумал способ выполнения мультфильмов – изображение за изображением.

Изобретение братьев Люмьер, которые в 1895 году разработали конструкцию киноаппарата для съемки и проекции движущихся фотографий - кинематограф, нанесло удар по зарождающейся анимации. На некоторое время ее предали забвению, увлекшись перспективами быстро развивающейся игровой кинематографии. Но срок забвения мультфильмов был недолгим – вскоре люди вновь обратились к ней. В 1898 году Джон Сьюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли первый кукольный фильм «Цирк лилипутов». Они использовали деревянные игрушки, а также эффект иллюзии движения. Стюарт Блэктон открыл секрет покадровой мультипликационной съемки – изображение за изображением.

Первые мультфильмы были черно-белыми, изображения – угловатыми и неуклюжими, о движениях персонажей и говорить не стоит. Да они и не говорили – первые мультфильмы были «немыми».

Мультипликация и оригами

Анимация - это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. С точки зрения технологии процесс выглядит так: на каждом следующем рисунке фигурка представлена в чуть иной фазе движения. Отдельные рисунки покадрово фотографируются, а затем проецируются на экран. Создание мультипликации - длительный, трудоемкий процесс. Необходимо определить общий замысел, разработать сюжет и сценарий, который затем разбивается на эпизоды и сцены. Далее необходимо создать персонажей, декорации. Между детьми необходимо распределить ответственность: кто каких героев создает, кто отвечает за декорации, за какую сцену или действие несет ответственность каждый ребенок. Затем необходимо сделать фотографии. Далее идет обработка фотографий в специальной программе, например, Windows Movie Maker, Sony Vegas, видео редактор Movavi.

В процессе предварительной работы с детьми проводятся беседы о мультипликации: рассказывают об ее истории, профессиях людей, участвующих в создании мультфильма, просматривают мультфильмы, выполненные в различных техниках.

Мультфильм можно создать, используя различные техники – кукольная анимация, пластилиновая анимация, компьютерная, песочная и другие. В нашем случае акцент сделан на технике оригами, то есть бумажной аппликации.

Необходимые материалы для работы:

1. фотоаппарат и штатив;
2. дополнительное освещение – настольные лампы;

3. компьютер, программы для создания мультфильмов, диктофон, микрофон;
4. материалы для изготовления персонажей – бумага цветная, ватман, краски.

После того как мы подготовили все необходимое, можно начинать создавать мультфильм. Во-первых, с детьми обсуждается замысел будущего мультфильма. С какой целью создается мультфильм, для чего мы его создаем и о чем мы хотим рассказать зрителю. На первоначальном этапе у педагога должен быть запас нескольких вариантов сценариев, а уж в дальнейшем фантазия детей поможет создать, что-то новое. Во-вторых, продумывается и пишется сценарий. Затем ребята разбиваются на рабочие группы – кто-то создает героев, кто-то декорации. Распределяются роли и действия, которые должны быть выполнены каждым участником. И можно приступать к съемке.

Первым делом сделайте 2-3 кадра пустого фона. Потом у нас должны появиться персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см. Снимать лучше всего со штативом, но, если у вас нет такой возможности, можно просто установить фотоаппарат так, чтобы угол съемки не менялся. На каждое простое движение персонажей необходимо сделать минимум 2-3 кадра. Расчет времени: обычно 4-6 кадров в секунду соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий. После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме. Запись аудио ряда на имеющееся у вас техническое устройство. Монтаж работы осуществляется в различных программах, удобных пользователю. Создание титров. В титрах вы можете не только указать фамилии педагогов и детей – создателей мультфильма, но и включить видео или фото материалы самого процесса создания.

Есть некоторые секреты успеха при создании мультфильма, приведем некоторые из них:

- При съемке передний план открыт, ничего не загромождает персонажей;
- Статичные предметы (фон) неподвижны в кадре, также не рекомендуется двигать штатив;
- Можно менять положение декораций – закачались деревья, с них упали листья и т.п.;
- В кадр не должны попадать посторонние предметы (тени, руки аниматоров), если это не предполагается по режиссерскому замыслу;
- Во время записи звука в «студии» должна быть абсолютная тишина;
- Вы можете использовать различные аудио эффекты (скрип двери, лай собаки, мотор автомобиля и т.п.).

Приведем пример мультфильма, который был создан в качестве пробного эксперимента совмещения оригами и мультипликации – «Путешествие машинки».

История: Давным-давно, в далекой от нас стране жила машинка. Одним солнечным днем она отправилась в путешествие, чтобы посмотреть мир. Сначала машинка ехала по лесной дороге. Светило солнышко, облака бежали по небу. Ветер шевелил кронами деревьев, а на лугах цвели прекрасные цветы. И вот за очередным поворотом, лесная тропинка вывела машинку к морю. Какой прекрасный вид открылся перед ней – волны белыми барашками бежали по синей глади моря, а на волнах качался белый парус, вдали виднелись горные вершины. Как же это было прекрасно... До самого вечера машинка наслаждалась видом моря, а потом продолжила свое путешествие дальше.

Заключение

Мультипликация в системе образования – явление новое, уникальное. Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу, позволяет делать все, что угодно фантазии человека. При этом процесс приобретения этих навыков проходит естественно, органично, радостно. Анимация дает восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства. Соединение мультипликации и оригами открывает широкий горизонт для развития личности, для восприятия материала учебного предмета. При создании мультфильма, ребенок может применить ранее приобретённые знания, а также получить и освоить новые. На занятиях обучающиеся учатся работать в команде, развивают культуру общения, у них формируются ценностные ориентиры, обеспечиваются условия для социально-нравственной адаптации.

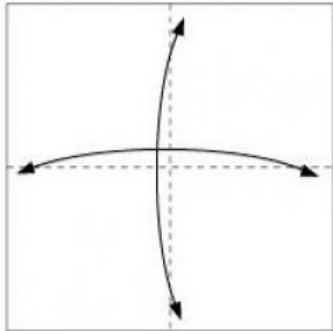
Библиография

1. <https://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1> - страничка мультипликатора Екатерины Максимовой, художник-аниматор
2. <http://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html> - рекомендации по работе с программами по созданию мультфильмов
3. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
4. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
5. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
6. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
7. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
8. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
9. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
10. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» в 3 томах. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
11. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003.
12. Иванов-Вано И. Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950
13. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. — М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
14. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
15. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.

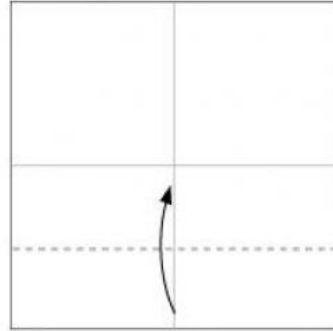
- 16.Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
- 17.Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.
- 18.Милборн А. Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006
- 19.Тверезовский Д.И. MacromediaFlashMX 2004. – М.: Вильямс, 2006.
- 20.Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.

ПРИЛОЖЕНИЕ

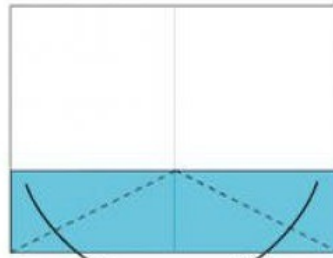
Приложение 1



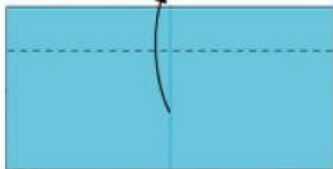
1 Fold in the dotted lines to make creases and fold back



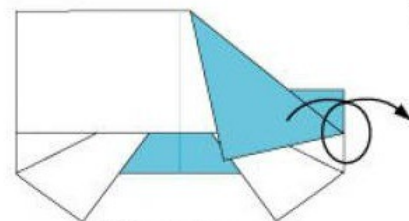
2 Fold in the dotted line



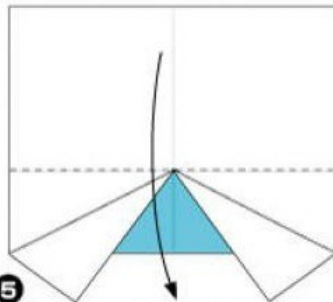
4 Fold in the dotted line



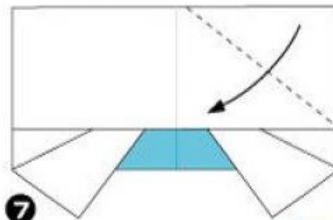
6 Fold in the dotted line



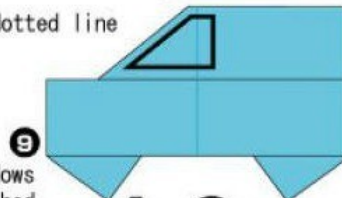
8 Turn over



5 Fold in the dotted line



7 Fold in the dotted line

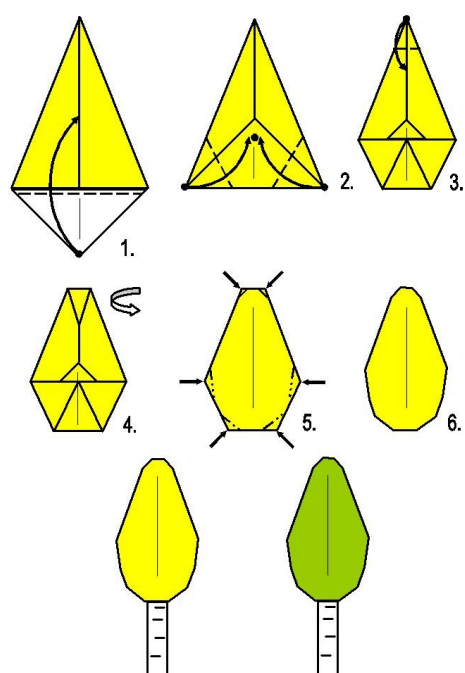


9 Draw windows and finished

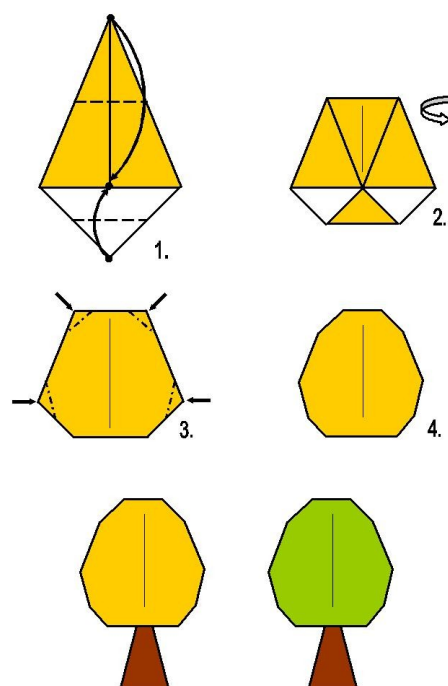
A Car

Деревья.

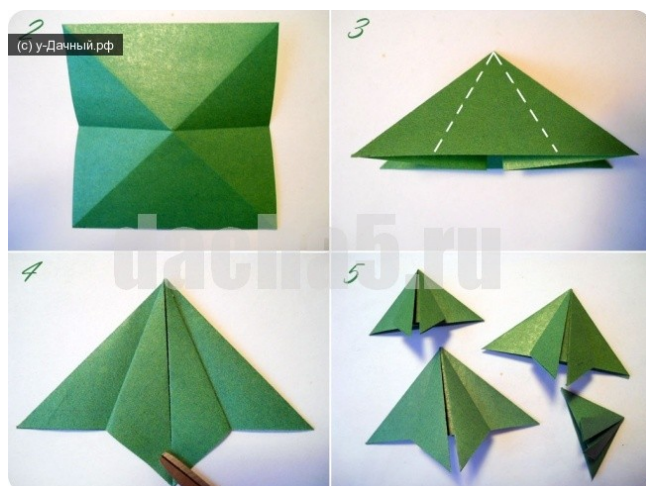
Берёзка



Дуб

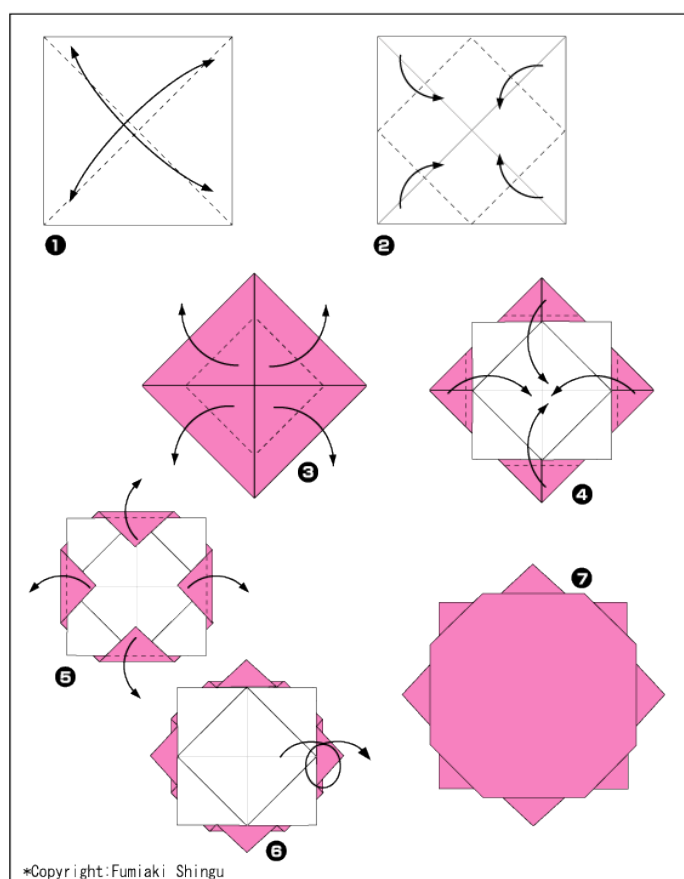


Елка

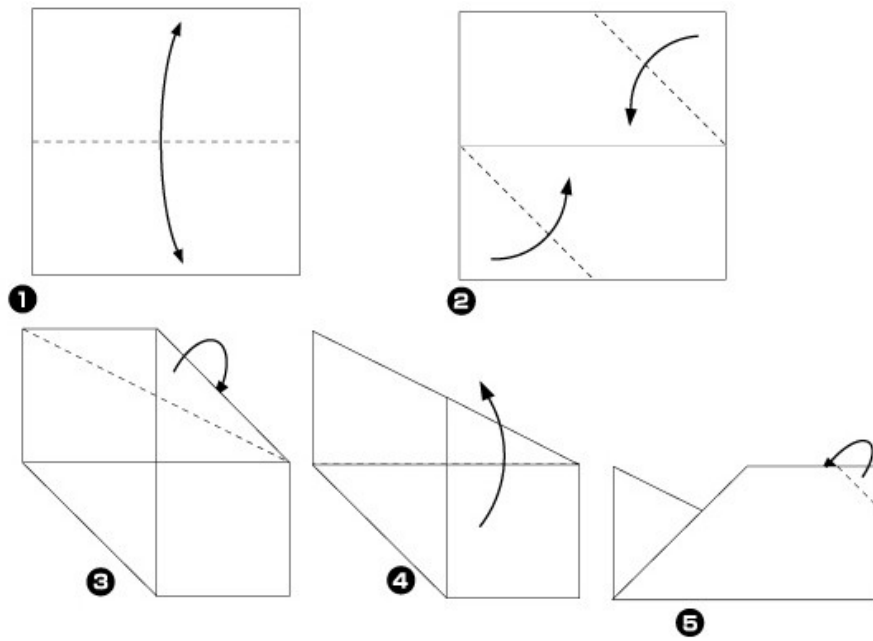


Приложение 3

Солнце

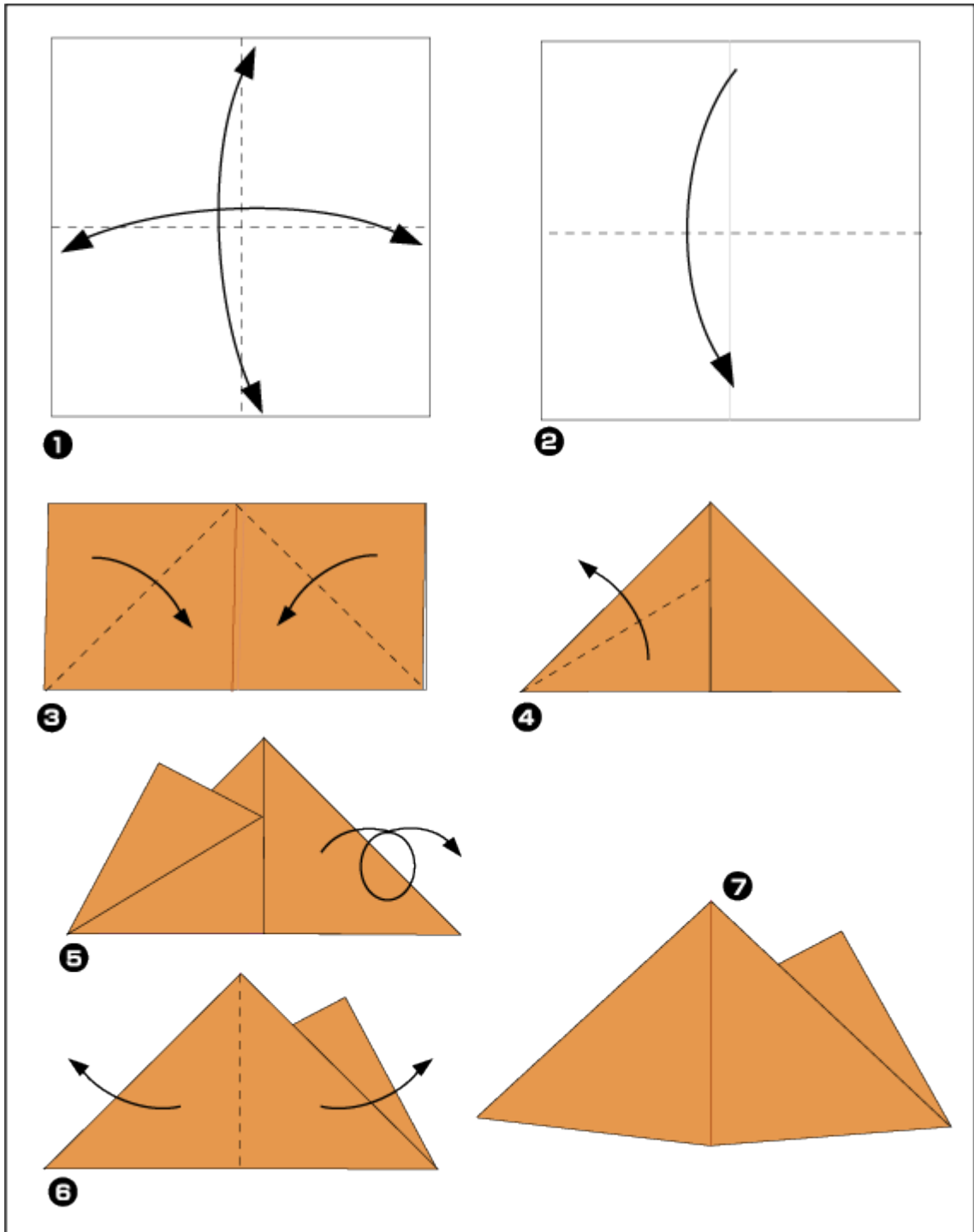


Облако



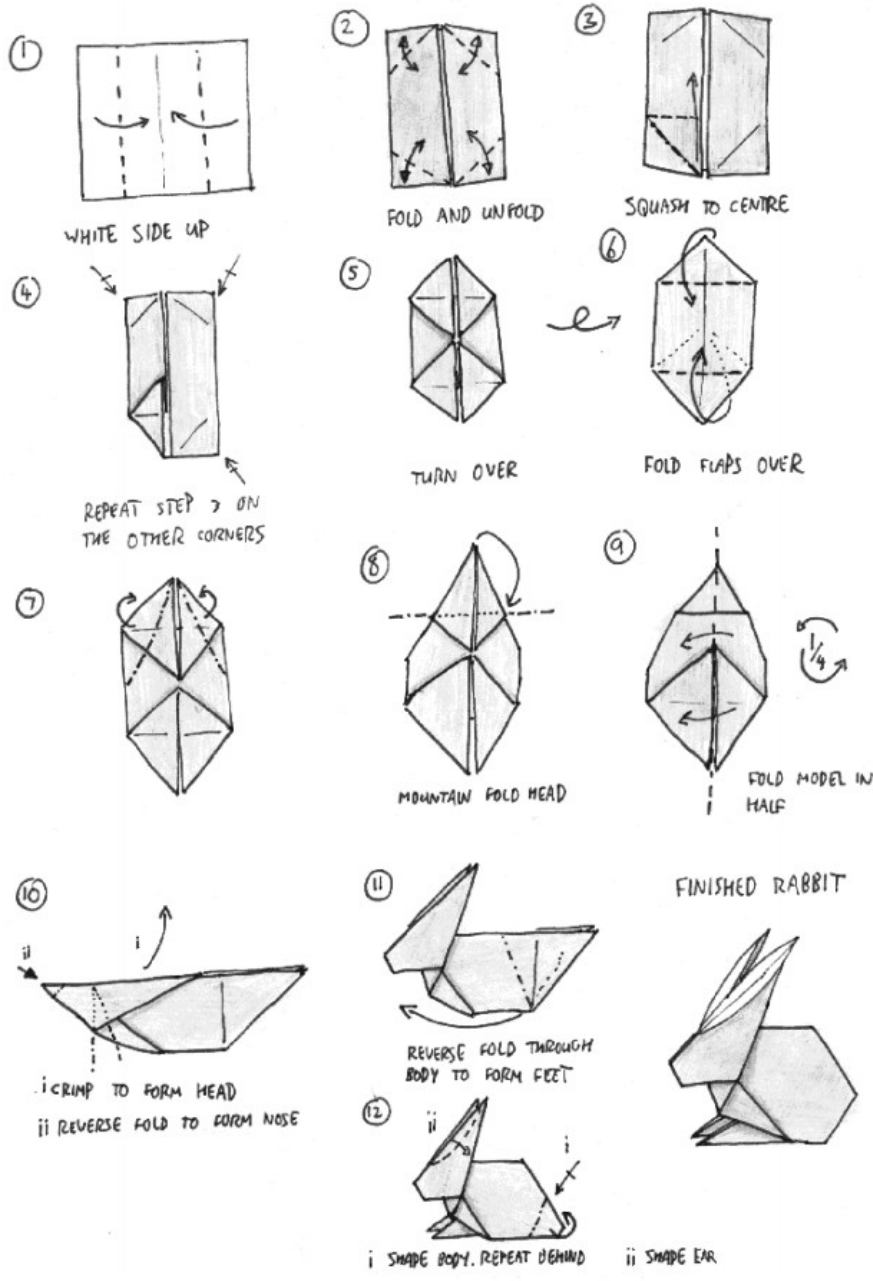
Приложение 4

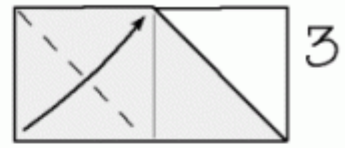
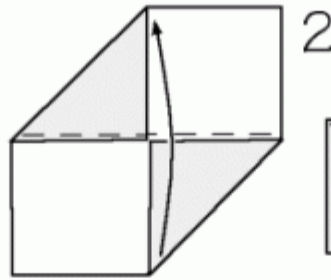
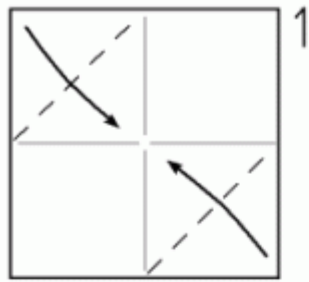
Горы



Приложение 5

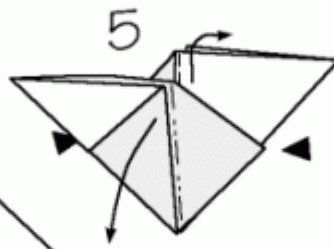
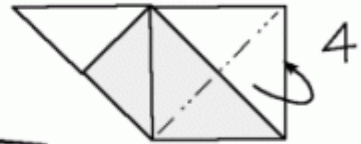
Заяц



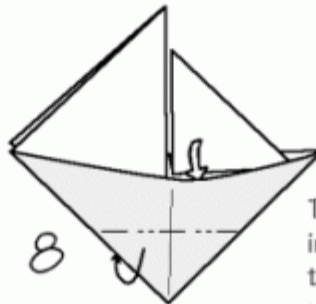
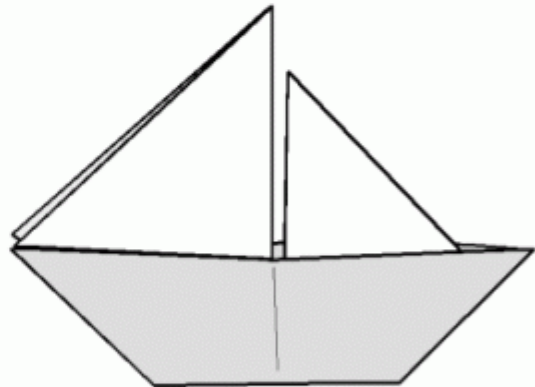
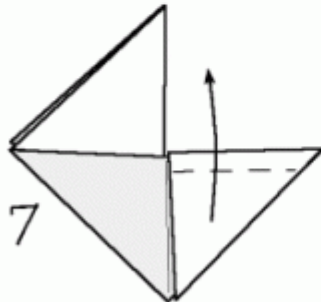
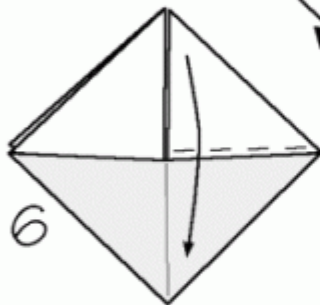


Sailboat

traditional



Open the central pocket and press the sides together



Tuck the small sail inside the boat. Fold the base behind to make a stand

This design is the symbol of Origami USA



©BOS2000