

Галина Анатольевна Тупикова,

заведующая отделом лаборатории компьютерных технологий
Центра непрерывного художественного образования, г. Москва

ДЕТСКОЕ ТВОРЧЕСТВО И КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ



Мультфильмы любят все дети. Любят не только смотреть, но и создавать их сами, рисуя любимую машинку или человечка, заставляя их двигаться, быстро перелистывая листы и тут же озвучивая это движение. Мультипликация — это перспективнейшее направление в преподавании изобразительного искусства.

Введение блока по изучению возможностей компьютерной анимации в программу мастерской «Компьютерный рисунок и дизайн» и «Мультимедийный проект в работе учителя изобразительного искусства» на курсах повышения квалификации в Центре непрерывного художественного образования дало возможность уже не первый год работающим учителям эстетического цикла сделать свои опытные наработки в преподавании искусства более современными и интересными для учащихся.

Задача учителя изобразительного искусства — в перенесении акцентов в занятиях с детьми от изучения инструментальных средств на уровень творческого самовыражения ребёнка средствами компьютерной графики и анимации.

Начинать изучать технологию создания компьютерных мультфильмов можно с раннего возраста с помощью специально созданных для детей программ или используя доступные детям возможности профессиональных анимационных программ, таких как, например, Adobe Flash. Они позволяют ребёнку самостоятельно создать мультфильм по собственному сценарию, почувствовать себя одновременно и режиссёром и художником-мультипликатором. Программы предлагают ребёнку самому определить жанр будущего произведения, не ограничивая его в фантазиях. Это может быть сказка, а может быть детектив или весёлые приключения. Большую творческую работу предстоит сделать ребёнку по созданию декораций: выбрать подходящие к замыслу и создать из них свою композицию. И на завершающем этапе надо будет взять в руки микрофон и заставить персонажей по команде режиссёра разговаривать с потрясающим артистизмом.

Анализируя опыт работы с маленькими детьми выпускницы наших курсов педагога дополнительного образования детского сада № 971 Наумовой Юлии Ивановны, мы видим, что занятия с детьми компьютерной анимацией можно начинать с 5 до 7 лет (старший дошкольный возраст). Одной из наиболее эффективных форм является коллективная работа, когда дети вместе с педагогами и родителями выполняют общее, нужное всем задание. Таким было создание мультфильма по сказкам А.С. Пушкина, проект «На трофейной выставке» по стихотворению Агнии Барто. На занятиях по ИЗО и лепке дети рисовали на темы «Битва под Москвой» и «Праздничный салют», лепили военную технику. С помощью родителей работы были отсканированы и сфотографированы. На компьютерах в графическом редакторе Art Rage детьми были сделаны рисунки на тему «Осенний пейзаж», использованные потом как фоны в мультфильме, а в программе Adobe Flash мини-анимация. Каждый из детей прочитал в микрофон по несколько строк стихотворения А. Барто. И после этого педагогом был выполнен подбор музыки и «склеивание» мультфильма.

Большинство детей на начальных этапах обучения воспринимают работу в анимационных программах как игру. Это действительно привлекает: анимировать графические объекты и с помощью свойства прозрачности заставить их появляться и исчезать. Объекты могут перемещаться, вращаться, становиться больше или меньше.

Программа позволяет также делать морфинг объектов, т.е. плавно преобразовывать одну форму в другую.

Одно из заданий, которые вызывают живейший интерес у детей, как маленьких, так и больших, это создание художественного персонажа. Это может быть ожившая кисточка с необыкновенными глазами, карандаш на тонких ножках или ластик в боксёрских перчатках. Но самое увлекательное задание — это придумать сценарий для этого персонажа, задание, с которым с трудом справляются учителя, слушатели наших курсов, но легко и очень творчески выполняют их ученики. «Много нужно для искусства, но главное — огонь! Л. Толстой». Задача учителя изобразительного искусства — зажечь этот огонь и научить, как его поддерживать.

Обучение компьютерной анимации не может быть в отрыве от общего художественного образования и должно представлять единую систему занятий, охватывающих различные области художественного мышления: развивать воображение, а также композиционные, пространственные и конструктивные представления, через один из основных методов обучения искусству — метод «проживания и сопереживания», через личностные впечатления и эмоциональные переживания, системы, которая направляла бы эти занятия в русло традиционного художественного образования. Важнейшим условием этих занятий является создание и внедрении специальных программ обучения компьютерной мультипликации детей разных возрастов. На наш взгляд, создание этих интеграционных программ должно базироваться на существующих программах по искусству, задающих непрерывность и преемственность художественного развития учащихся от детского сада до вуза. 🍀