

Научно-исследовательская работа
Информатика, английский язык

СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СКАЗКИ С ГРАФИЧЕСКИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ CORELDRAW

Выполнила:

Шергина Арина Витальевна

учащаяся 6 класса,

МБОУ Лицей №1, Россия, г. Усолье-Сибирское

Кузьминова Ирина Юрьевна

научный руководитель,

МБОУ Лицей №1, Россия, г. Усолье-Сибирское

Денисенко Евгения Борисовна

научный руководитель,

МБОУ Лицей №1, Россия, г. Усолье-Сибирское

Введение

Мультимедийная (или мультипликационная) сказка – это удивительный инструмент, волшебная ниточка из детства к душе каждого человека. Это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Мультфильмы и сказки – это мир фантазий, которые оживают и на экране, и в прочитанной тобой книге. Вряд ли, найдется хоть один ребенок, который не любит смотреть мультики и слушать сказки. Ведь мультипликационные сказки для детей – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления, которые развивают фантазию и воображение, обогащают внутренний мир. Но как оживают герои мультфильмов и сказок? Над этим вопросом нужно серьезно

поразмышлять. Я давно мечтала создать свой собственный мультфильм. Но как это сделать, с чего начать? В чем заключаются секреты создания мультфильмов? Чтобы получить ответы на волнующие меня вопросы, я решила провести исследование и выполнить проект. Побывать в роли режиссера будет очень интересно и познавательно для меня. Больше всего я люблю сказки, поэтому мною было принято решение создать мультфильм-сказку. Я понимала, что для этого мне нужно было сочинить текст сказки самостоятельно и красочно представить ее с помощью видео изображения. По моему мнению, такая сказка будет долго хранить мои воспоминания о детстве, а также дарить добро и тепло другим людям, которые смогут ее посмотреть и окунуться в мир волшебства.

Выдвигаемая гипотеза. Возможно ли оживить художественные рисунки с помощью компьютерной графики и создать настоящую авторскую сказку с чудесами и волшебством? Если это возможно, то каким образом можно это осуществить?

Актуальность работы раскрывается в ее целесообразности: способность к творчеству относится к числу важнейших способностей человека. Слово «творчество» происходит от слова, которое означает «искать», изобретать и создавать нечто такое, что не встречалось ранее. При создании творческих работ человек учится, и это очень ценно. Он познаёт окружающий мир, работает над собой, открывает в себе новые возможности. С детства мы смотрим мультипликационные фильмы – это жанр, который пользуется популярностью во все времена. В проекте создан анимационный фильм о добре и красоте, которые живут вечно.

Цель исследования – на основе творческих работ, написанных красками и карандашами, с графическими элементами CorelDRAW, Paint.net и рисунками из альбома ClipArt, оживить рисунки с помощью графических редакторов с голосовым и музыкальным сопровождением.

Были поставлены задачи:

1. Подобрать собственный художественный материал (рисунки красками, карандашами, компьютерные рисунки, зарисовки), который есть в творческой домашней копилке.

2. Изучить графические программы CorelDRAW, Paint.net, с помощью которых возможно перевести рисунки в цифровое изображение, дополнить их различными графическими элементами.

3. Изучить литературу по выбранной теме исследования и ознакомиться с технологией создания мультфильмов.

4. Сочинить текст волшебной сказки, оперируя подборкой собственных художественных рисунков, придумать мультимедийный сюжет.

5. Выбрать вид анимации для мультфильма-сказки, проработать отдельные графические элементы, создать комплексные иллюстрации (художественный рисунок + компьютерная графика + элементы альбома «Клип-арт»), выполнить поэтапно кадры.

6. Выполнить перевод текста мультимедийной сказки на английский язык. Изучить композиционные особенности английских сказок, их происхождение, структуру, сходства и различия с русскими сказками.

7. Провести озвучивание мультимедийной сказки, выполнить настройку звукового сопровождения (фоновая мелодия) и подгонку длительности каждого кадра в программе Power Point.

8. Перевести сказку в видеоформат, выполнить дебютное представление, проанализировать этапы работы и сделать практическое обоснование создания авторской мультимедийной сказки.

Новизна выбранной темы. Впервые, мною самостоятельно создана интересная мультимедийная сказка с использованием художественных рисунков и графических инструментов компьютерных программ CorelDRAW, Paint.net. При создании мультфильма автором собран альбом отдельных элементов «Клип-арт», которые можно использовать в других творческих работах при создании сложных изображений. Данная мультимедийная сказка, это полностью авторское произведение, которое не имеет аналогов. В работе

был получен практический результат, которые можно наглядно представить в виде волшебной мультимедийной сказки. Озвучивание сказки на иностранном языке позволяет развивать навыки англоязычной речи. Впервые сделаны обоснованные выводы по созданию настоящей волшебной сказки и ее возможному практическому использованию на уроках литературы, информатики и английского языка.

Объекты исследования: компьютерные графические программы, инструментальные приемы в анимации.

Предмет исследования: технология создания мультимедийной сказки из художественных изображений и графических элементов на английском языке.

Методы исследований: проблемный, метод проектов, собственно исследовательский метод, эксперимент, метод художественного сочинения.

Приемы исследования: изучение теоретических источников о возможности графических редакторов, восприятие информации и ее отбор, структурирование, постановка сценария, поиск решения, выявление проблемы, анализ, сравнение, выявление ошибок для получения цели.

Полученный результат: волшебная мультимедийная сказка на английском языке из 24 кадров, общей продолжительностью 9 минут.

Практическая значимость. Исследование расширяет представление о возможности самостоятельного создания познавательного, наглядного художественного произведения. Опыт работы при создании мультимедийной сказки позволяет развивать творческие способности. Работа строится поэтапно, при этом важным является последовательность и целенаправленность всех форм, приемов и методов творчества. Полученное произведение представляет собой новое средство творческого общения, которое является индивидуальным. В работе показано возможное практическое использование мультимедийной сказки на разных школьных занятиях. Лингвистический эксперимент, который заключается в переводе текста сказки на английский язык, расширяет лингвистические навыки.

Апробация работы. Созданная мультипликационная сказка, была представлена ученикам своего класса на уроках информатики и английского языка. С помощью графической программы CorelDRAW был создан авторский альбом «Волшебный Клип-арт», различные элементы и рисунки из этого альбома используются для создания сложных графических работ на конкурсы разного уровня. Данная мультимедийная сказка «Птичка Лилия и волшебная свеча» представляется на конференции впервые.

1. Теоретическая часть

Мультипликация всегда увлекала людей независимо от их возраста. Будь то интерес к ней как к явлению необычному и фантастическому или интерес к самому феномену одушевления, возможности «оживлять» обычные рисунки. В современном мире дети могут сами создавать мультфильмы. Самая общепринятая и доступная программа для оживления рисунков на экране – это Power Point. Возможностей у этой компьютерной программы много, а если приложить к этому творческие способности ребенка, его воображение и навыки, может получиться настоящая волшебная сказка с чудесами и волшебством. Именно этой интересной теме посвящен данный проект.

1.1. Мультимедиа в современном мире

Мультимедиа (с английского языка – «многие среды») – технология, позволяющая одновременно использовать различные способы представления информации. С помощью мультимедиа можно объединять числа, текст, графику, анимацию, видео, звук и многое другое. Конечный мультимедийный продукт представляет собой интерактивную компьютерную работу [3]. С помощью мультимедиа оживают детские сказки, создаются разговаривающие программы для обучения иностранным языкам, справочники и энциклопедии с фрагментами видео- и звуковых клипов, веб-странички. Медиа – средство коммуникации, которое воспринимается только одним органом чувств. Например, газеты, книги, картины, аудиозаписи и прочее, что несет в себе информацию, которую можно услышать или увидеть, но ни то и другое сразу. Создание мультимедийных технологий позволило в настоящее время

максимально охватить всю доступную аудиторию, а вместе с компьютеризацией еще и предоставить каждому человеку шанс стать непосредственным участником любых событий. Мультимедийные технологии превратили устную наглядность в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Моделировать процессы, которые развиваются во времени; возможность интерактивно менять параметры этих процессов – очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем [6]. Итак, мультимедиа – наиболее эффективная форма подачи информации в среде компьютерных информационных технологий. Она позволяет собрать воедино огромные и разрозненные объемы информации, дает возможность с помощью интерактивного взаимодействия выбирать интересующие в данный момент информационные блоки, значительно повышая эффективность восприятия информации [4].

Первые упоминания о мультимедиа и зарождение самого термина относятся к началу 1980-х годов, а в России – к их концу. Появление мультимедиа является огромным достижением человечества, благодаря которому последовали большие перемены в сферах образования, науки, бизнеса, искусства и т.п. Чуть более чем за 30 лет сфера применения мультимедиа охватила весь мир и получила широкую востребованность.

Мультимедиа играет важную роль в жизни общества и охватывает следующие области применения: обучение, программирование, игры, лингвистика, картография и многое другое [3]. Решаемые мультимедиа задачи охватывают все области интеллектуальной деятельности: науку и технику, образование, культуру. Около 15 лет назад мультимедиа технологии стали активно внедряться в обучение, начиная с первых классов школьного образования. В образовании мультимедиа представляет сумму технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать различную информацию. К примеру, в классах стали появляться смарт-доски, которые могут вывести не только текстовую информацию, но и

аудио и видео-презентации. Мультимедиа в образовании облегчило обучение, помогло сделать его более эффективным. Именно благодаря мультимедийным технологиям стало возможным подбирать для каждого человека индивидуальный подход в получении знаний. Также развитие мультимедиа позволяет обучаться не только в учебном заведении или с репетитором, но и дома, получая знания самостоятельно.

1.2. Мультимедийная сказка, как средство развития познавательных и творческих способностей

Мультипликация как современный вид искусства и обучения позволяет активно включать человека в процесс творчества [5, 6]. В процессе создания мультипликационного фильма появляется необходимость в общении, формируется умение выражать свои мысли и чувства, раскрывается творческий потенциал. Мультимедийная сказка лучший способ выражения себя, как творческой личности. В результате деятельности по созданию мультипликационной сказки формируются любознательность, отзывчивость, коммуникабельность и способность к самовыражению [7]. Изучение сказок увлекает детей. Сказка помогает создать благоприятную дружественную атмосферу общения. В процессе создания мультипликационной сказки используются различные задания, которые направлены на речевое, познавательное и творческое развитие: словесное составление сюжетной линии и портрета героев, фантазирование, анализ выразительности образа персонажей (речь, движения, жесты, интонация), а также создание самого образа [11]. Объем работы по созданию анимационного фильма предполагает использование интегрированного подхода, который позволяет сочетать компьютерные технологии с созданием рисованных объектов, написание сценария – с озвучиванием [7].

В книге «Мультфильмы своими руками» Ю.Е. Красный и Л.И. Курдюкова утверждают, что применение технологии мультипликации развивает детей «...является наиболее естественной для детского и подросткового возраста: мультипликация стимулирует их творческую

активность и раскрепощают мышление...», «...занимаясь мультипликацией, ребенок приобретает универсальный опыт в неограниченном числе видов деятельности...». По моему мнению, мультфильм позволяет использовать художественный прием – смешение фантастического и реального миров. Переживая разные эмоции вместе с героями мультфильмов, можно создать для себя модель окружающего мира, можно научиться различать добро и зло, примерить на себя разные роли и сформировать образы для подражания [15].

Для меня создание мультфильма – это современный вид проектной деятельности, очень привлекательный. Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная работа, которая позволяет быть главным художником этого произведения, навсегда сохраняя полученный результат в форме законченного видео продукта. Мультимедиа и мультипликация – это универсальные многогранные способы развития в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

1.3. Графические возможности CorelDRAW

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Компьютерная графика – раздел информатики, занимающийся проблемами создания и обработки на компьютере графических изображений [2, 9]. CorelDraw – один из лучших представителей векторных графических редакторов. Свойства и возможности этой программы позволяют работать с формой изображения: сжатие, растяжение, изменения размера и другое. CorelDraw предназначен для работы с векторной графикой и является несомненным лидером среди подобных программ [1]. Популярность CorelDraw объясняется большим набором средств создания и редактирования графических образов, удобным интерфейсом и высоким качеством получаемых изображений. С его помощью можно создавать как простые контурные рисунки, так и эффективные иллюстрации с поражающим воображение переливом красок и ошеломляющими эффектами. CorelDraw уникален, так как он обладает и интуитивностью, понятностью, универсальностью, и ни с чем несравнимой

привлекательностью, делающей его доступным и востребованным для всех пользователей [13]. С другой стороны, этот редактор очень мощный, в него включен весь набор профессиональных функций, реализованных на высоком программном уровне, что делает его основной программой, используемой профессионалами в большинстве издательств, типографий и фирм, занимающихся допечатной подготовкой. Эта программа доступна для всех пользователей, по ней существует много русскоязычной и переводной литературы. Основным понятием в редакторе является понятие объекта. Векторным объектом называется элемент изображения: прямая, кривая, круг, прямоугольник и т.д. При помощи комбинации нескольких объектов можно создавать группы объектов или новый сложный единый объект, выполнив операцию группировки. Независимо от внешнего вида любой векторный объект имеет ряд общих характеристик. Область внутри замкнутого объекта можно залить одним цветом, смесью цветов или узором. У замкнутого объекта не может быть различных заливок или соединительных линий различной толщины и разных цветов. Редактор CorelDraw позволяет вставлять растровые рисунки в документ. При этом каждый растровый рисунок является отдельным объектом и его можно редактировать независимо от других объектов. Хотя CorelDraw предназначен для обработки векторной графики, он располагает также мощными средствами для работы с растровыми рисунками [9]. Данная программа также имеет средства форматирования фигурного и простого текста для объекта, прямо в редакторе можно создавать рисунки с текстовым сопровождением.

1.4. Роль мультимедийной сказки в изучении английского языка

Мультимедийная сказка – идеальное средство развития воображения, служащее связующим элементом между фантазией и иллюзией, повышающее интерес учащихся к языку. Сказка как нельзя лучше подходит для обучения иноязычному общению [14]. Есть много различных способов изучения английского языка. Каждый из них по-своему эффективен. Одни методы подходят только для взрослых, другие, наоборот, только для детей. Но есть

один способ, который подходит и взрослым, и детям. Все очень просто, это метод изучения английского по сказкам.

Мультимедийная сказка относится к такому типу материалов, использование которых дает возможность решать развивающие задачи обучения иностранному языку. Сказка позволяет создавать на занятии иноязычную культурную среду, развивать умения в слушании и говорении на иностранном языке. Слушание сказки развивает память, внимание и мышление, способствует развитию воображения и фантазии [8]. Слова и выражения из сказок легко усваиваются, что связано с особенностями памяти и внимания человека. Сказка позволяет создать уникальную развивающую среду, которая вводит в мир иноязычной культуры, создает положительную мотивацию к изучению языка. Например, сказки, в которых главными героями являются животные, учат читателя отличать доброе, светлое начало от злого, сопереживать и помогать слабому герою, верить в справедливость [10]. Присутствие вымысла, фантастичности в сказке делает ее более ценной с методической точки зрения по сравнению с другими литературными произведениями. Сказка, наполненная зачаровывающими описаниями чудес, необычными событиями, невольно приковывает к себе внимание.

Мультимедийная сказка на английском языке обладает огромными обучающими возможностями. В лучших своих образах она открывает человеку мир доброты, уважения, сочувствия, товарищества, справедливости, отзывчивости, взаимопонимания, и тем самым несет в себе богатый нравственный потенциал. Использование сказки при обучении английскому языку позволяет лучше понять структуру изучаемого языка, его средства выражения, характер мышления героев [12]. Чтение сказок на английском языке позволяет увеличить запас слов и словосочетаний, изучить устойчивые выражения. Сказки побуждают к изучению иностранного языка, а увлекательный сюжет поможет скоротать время. Как правило, английские сказки пишутся доступным языком и содержат простые речевые обороты, что значительно облегчает понимание смысла прочитанного. Сказки, как известно,

передаются из уст в уста, следовательно, вы хорошо сможете ознакомиться с особенностями речевых оборотов языка [8]. Поэтому, если к чтению любой сказки добавить изучение английского, то можно с уверенностью сказать, что сказки – отличный способ изучения языка для взрослых и детей, они делают языковое обучение более интересным и увлекательным.

2. Практическая часть

2.1. Создание мультимедийной сказки

Идея создания сказки появилась еще в 2016 году на уроках информатики. К этому времени у меня уже накопилось много рисунков с уроков рисования в школе и занятий в детской художественной школе. Когда я начала обучаться компьютерным программам CorelDRAW, Paint.net, я поняла, что мои рисунки можно изменять, корректировать, добавлять различные художественные элементы на основное изображение. Мой руководитель, Ирина Юрьевна Кузьминова, мне подсказала, как это можно сделать. Когда я проработала многие рисунки, я поняла, что из них можно сложить общий сюжет сказки. Мне казалось, что один рисунок плавно переходит в другой (приложение, рис.1). И вот перед моими глазами уже сложился целый сюжет сказки. Очень интересной сказки и волшебной. Теперь я поняла, что рисунки нужно сложить не только в правильной последовательности, в этом мне помогла компьютерная программа Power Point, но и постараться, чтобы мои герои двигались и говорили. Для этого мне нужно было написать текст сказки и хорошо изучить мультимедийную программу. Я придумала название своей художественной творческой студии – «SherAr» and Company, это интересное сокращение моей фамилии и имени, а также сочинила название своей сказке – «Птичка Лилия и волшебная свеча».

После написания текста сказки, нужно было озвучить каждый слайд. В этом мне помогла программа Bandicam. Каждый слайд нужно было последовательно расположить в программе Power Point согласно строго выверенному сюжету сказки. Далее было необходимо кропотливо проработать отдельные графические элементы на каждом слайде. Это было необходимо

сделать, чтобы мои рисунки стали живыми, герои и объекты на них смогли двигаться. На этом длительном этапе мне приходилось создавать много графических элементов в компьютерной программе CorelDRAW. Параллельно я создавала свой графический альбом «Волшебный Клип-арт». В это альбом вошли различные отдельные графические элементы (например, такие, как глазки, цветочки, лучики солнца), так и более сложные отдельные рисунки (приложение, рис.2, 3). Сейчас в моем альбоме насчитывается более 50-ти рисунков. Кроме этого альбом клип-арта я постепенно дополняла различными рисунками из сети Интернета. Клип-арт с английского языка переводится как «набор графических элементов для составления целостного рисунка. Клип-арт может быть представлен в любом графическом формате. Первый альбом клип-арта появился в США более 30 лет назад. Сейчас в сети интернет есть международная открытая библиотека клип-арта (Open Clip Art Library), но ей довольно сложно пользоваться. Для себя я открыла русскую версию библиотеки клип-арта (<http://www.lenagold.ru>), здесь находится огромный объём материала для творчества.

После оформления всех слайдов сказки, мне нужно было их сохранить в программе Power Point в виде отдельных кадров, для каждого из которых было строго выверено время, как самого кадра, так и время движения отдельных объектов (приложение, рисунок 4). Далее, было необходимо провести озвучивание мультимедийной сказки в программе Bandicam, выполнить настройку звукового сопровождения и подгонку длительности кадров в программе Power Point. Казалось, что скоро я закончу свою работу над удивительной сказкой, но мое увлечение английским языком натолкнуло меня на мысль озвучить сказку на иностранном языке. Было необходимо выполнить перевод сказки на английский язык. В этом мне помог мой преподаватель иностранного языка Евгения Борисовна. При переводе мультимедийной сказки на английский язык учитывались речевые особенности английских сказок. Написание сказки было выполнено в соответствии с русскоязычной версией.

Получилось, что моя волшебная мультимедийная сказка на английском языке состоит из 24 кадров, общей продолжительностью 9 минут.

Последним этапом было необходимо перевести мультимедийную сказку в видеоформат в программе Power Point и представить сказку одноклассникам на уроках информатики и английского языка.

2.2. Представление мультимедийной сказки «Птичка Лилия и волшебная свеча»

Текст сказки на русском языке:

«Волшебный ковер расстилается и сказка начинается. В некотором царстве, в некотором государстве, за семью морями, за семью горами в сказочном замке жила-была чудесная принцесса. Она была очень красивой, похожей на лучистое красное солнышко, и самой-самой доброй на всей земле, поэтому люди ее называли Доброй Софией. В царстве принцессы был самый красивый сад на всем белом свете, в котором жили удивительные животные и росли прекрасные цветы. Принцесса очень любила со всеми животными и растениями разговаривать. Волшебная птица по имени Лилия пела принцессе по утрам чудесные песни. Волшебный и загадочный зверь Кудибраз каждый день рассказывал принцессе Софии смешные истории и веселил ее потешными стихами. Веселый зайчонок Серая Звездочка дарил принцессе каждый день красивые цветы и вкусные ягоды. На волшебной лошади Огонек принцесса Добрая София каждый день каталась верхом по своему чудесному саду. По вечерам загадочный и мудрый тигр Тимор рассказывал принцессе о всех событиях, которые происходили в замке. А самый умный в мире кот Ратмир напевал принцессе волшебным голосом удивительные сказки на ночь и убаюкивал ее в кроватке. Неподалеку от замка принцессы находился темный, мрачный лес, в котором стоял дом злой ведьмы. Злая ведьма Моран очень завидовала Доброй Софии, ей не нравилось, что все звери в ее царстве счастливы. Она решила сварить зелье, чтобы погубить красоту чудесного замка принцессы. Ведьма Моран сварила страшное зелье и вылила его в облако, которое было в небе над замком. Пошел дождь, и все краски в саду исчезли.

Все вокруг стало серым и черным – растения и животные. Только одной птичке Лилии удалось спастись от капель дождя. Раньше она слышала от принцессы о добром старом волшебнике, который может победить злую ведьму Моран. Птичка полетела за семь морей к волшебнику. Добрый волшебник Харат жил в огромном замке на семи холмах. Птичка Лилия выбилась из сил, когда долетела до замка волшебника. Она рассказала ему плохую весть о принцессе и ее замке. Волшебник подарил птичке Лилии свечу и рассказал, как после произнесенного заклинания появится у свечи волшебная искорка, которая озарит светом замок принцессы, и спасет его от чар злой ведьмы. Птичка Лилия взяла волшебную свечу в клюв и понесла ее через семь морей к замку принцессы. Долго ли, коротко ли, но птичка долетела до замка. Птичка Лилия прочитала волшебное заклинание: «Искорка свечи появись, искорка свечи озари! Озари поля, луга и травы! Озари животных и все живое! Замок в красках появись и вокруг все оживись!» И вдруг появилась волшебная искорка от свечи. Только птичка Лилия прочитала заклинание, искорка облетела вокруг весь замок принцессы, и все вокруг заиграло разными красками: небо, реки, поля, луга и все живое. В саду принцессы вновь засияло красное солнышко, потекли голубые реки, зацвели всеми красками чудесные цветы, запели птицы. Все стало вновь прекрасным. И все в замке жили долго и счастливо. И я там была, все видела и эту историю Вам рассказала».

Текст сказки на английском языке:

Art project group «SherAr» and Company presents. Animated tale «Bird Liliya and a magic candle». As a magic carpet spreads out our fairy tale begins. In a land far, far away beyond the seven seas, beyond the seven mountains there lived a wonderful princess in the magic castle. She was very beautiful similar to gorgeous sunshine and the kindest all over the world so people called her Kind Sophia. There was the most beautiful garden all around the world in the princess' kingdom where wonderful animals lived and beautiful flowers grew up. The princess loved to talk with all animals and plants. The magic bird named Liliya sang wonderful songs to the princess in the morning. The magic and mysterious beast Kudibraz told funny stories

and amusing poems to princess Sophia every day. The cheerful little hare Grey Starlet gave beautiful flowers and delicious berries to the princess every day. Every day Princess Kind Sophia rode the magic horse Flame in her wonderful garden. In the evenings, the mysterious and wise tiger Timor told the princess about all the events that took place in the castle. And the most intelligent cat in the world Ratmir hummed a wonderful tale for the night with its magic voice and lulled princess in bed. There was a dark, gloomy forest near the princess' castle where there was a house of a wicked witch. Wicked witch Moran envied Kind Sophia very much, she didn't like that every beast in her kingdom was happy. She decided to cook potion in order to ruin beauty of the wonderful princess' castle. Witch Moran cooked a terrible potion and poured it out to the cloud which was in the sky above the castle. It started to rain and all the colors in the garden disappeared. Everything around was grey and black: plants and animals. Only one bird Lily managed to escape from rain drops. She used to hear from the princess about the good old wizard who can defeat the evil witch Moran. The bird flew over the seven seas to the wizard. The kind wizard Harat lived in a huge castle on seven hills. The bird Lily was exhausted when she reached the wizard's castle. She told him bad news about the princess and her castle. The magician gave a candle to Lily's bird and told how after the pronounced spell a magic spark will appear at the candle which will illuminate the princess' castle with light and save it from the spell of the evil witch. The bird Lily took a magic candle in her beak and carried it across the seven seas to the castle of the princess. Sooner or later the bird flew to the castle. The bird Lily read a magical spell: «A spark of a candle appear, a spark of a candle come to light! Light up fields, meadows and grasses! Illuminate animals and all living things! A castle in colors appears and all around come to life!» And suddenly a magic spark of the candle appeared. As soon as bird Lily cast a spell a spark flashed around the entire castle of the princess, and everything began to play in different colors: sky, rivers, fields, meadows and all living things. The gorgeous sunshine shone again in the princess's garden, blue rivers flowed, wonderful flowers bloomed with all colors, birds sang. Everything became

beautiful again. And everyone in the castle lived happily ever after. And I was there, I saw everything and told you this story.

Заключение

Возможно ли, оживить художественные рисунки с помощью компьютерной графики и создать настоящую авторскую сказку с чудесами и волшебством? Если это возможно, то каким образом можно это осуществить? Выполненный проект исследования показал, что да, это возможно!

Способность к творчеству относится к числу важнейших способностей человека. Слово «творчество» происходит от слова, которое означает «искать», изобретать и создавать нечто такое, что не встречалось ранее. Творчество наполняет жизнь радостью, будоражит мысли, ведёт человека к постоянному поиску. При создании творческих работ человек учится, и это очень ценно. Он познаёт окружающий мир, работает над собой, открывает в себе новые возможности. По моему мнению, правильный путь к творчеству – это развитие мышления и прекрасного понимания мира. Проведенная работа позволила мне доказать, что графические программы CorelDRAW и Paint.net позволяют создавать красивые эскизы рисунков. Я узнала, что можно оформить собственный альбом клип-арта и использовать его элементы в различных творческих работах. Любой художественный авторский рисунок можно изменить, сделать его живым. Я доказала, что несложные графические программы и анимационные эффекты PowerPoint дают возможность создать настоящую авторскую сказку с чудесами и волшебством. Используемые в проекте идеи позволяют изобретать и создавать новое и необычное, что не встречалось ранее.

Мой проект имеет большую значимость, поскольку мультимедийная художественно-графическая сказка развивает любовь к прекрасным и добрым вещам в мире. Созданный и постоянно пополняемый альбом клип-арта позволяет использовать разные графические элементы для дизайна авторских рисунков. Проект показывает, как можно создавать и описывать собственные

сюжеты и оформлять их в аудио-видео произведение собственного исполнения. В этом проекте можно найти много идей и для Вашего творчества.

Благодарности. Автор выражает искреннюю благодарность своим руководителям и наставникам – Ирине Юрьевне и Евгении Борисовне за идею работы и помощь при ее написании, а также своим родителям за всестороннюю помощь и поддержку.

Список литературы

1. Андрианов В. И. Самое главное о CorelDRAW. – СПб.: Питера, 2004. – 127с.
2. Анцыпа В. А. Растровые и векторные графические изображения // Информатика и образование. – 2005. – № 7. – С. 56–62.
3. Анцыпа В. А. Растровые и векторные графические изображения // Информатика и образование. – 2005. – № 8. – С. 56–63.
4. Балухта К. В. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Эксмо, 2005. – 384 с.
5. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным? // Искусство в школе. – 2006. – №1. – С. 50–54.
6. Комарова А.А. Мульттерапия как метод реабилитации детей с особыми образовательными потребностями // Научно-практический журнал Аспирант. – 2016. – №10. – С. 17–20.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990. – 176 с.
8. Кудрявцева-Енгальчева В. Создать атмосферу сказки // Искусство в школе. – 2006. – №3. – С. 11–12.
9. Куприянов Н. И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.:Питер, 2005. – 128 с.
10. Любченко А. С. Нестандартные уроки английского языка в школе. – Ростов н/д.: Феникс, 2007. – 302 с.

11. Нагибина М. И. Волшебная азбука; Анимация от А до Я: Учебное пособие для начального мультимедийного образования. – Ярославль: Изд-во «Перспектива», 2011. – 148 с.
12. Утехина А. Н. Драматизация сказки в раннем обучении иностранному языку // Всероссийский научно-популярный методический журнал по раннему обучению иностранному языку для учителей, родителей и детей. – 2001. – № 3. – С. 18–23.
13. Федоров А. В. CorelDRAW. Экспресс-курс. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 400 с.
14. Черных Е. Анимация – искусство иносказания // Искусство в школе. – 2006. – №3. – С. 41–43.
15. Щукина Е.С. Роль современной мультипликации в воспитании ребенка // Вестник ПензГУ. – 2013. – № 4. – С. 12–14.

Приложения



Рисунок 1. Художественные иллюстрации к мультимедийной сказке.



Рисунок 2. Простые графические элементы из моего альбома клип-арта.



Рисунок 3. Сложные графические работы из моего альбома клип-арта.



Рисунок 4. Подвижные кадры сказки (техника соединения художественного рисунка, графических элементов и элементов из альбома клип-арта).