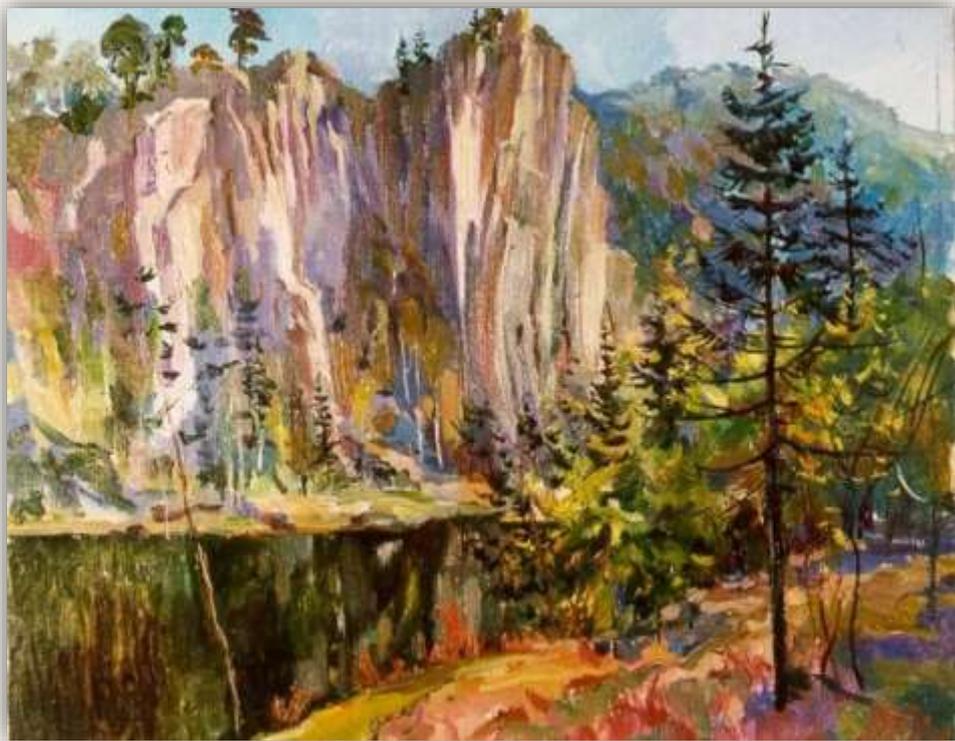




Создание "Старинной шкатулки сказок"

Это история о создании уникальной шкатулки, которая хранит в себе волшебство сказок. Проект «Старинная шкатулка сказок» - это не просто красивая вещь, а целая вселенная, наполненная персонажами, сюжетами и атмосферой волшебства.



Сбор информации и анализ

1 Изучение сказок

Сбор и изучение фольклорных и литературных сказок, анализ их сюжетов и персонажей.

2 Поиск вдохновения

Изучение различных культур, традиций и художественных стилей, поиска вдохновения для оформления шкатулки.

3 Планирование сюжета

Выбор сказок для оформления шкатулки, определение их последовательности и взаимосвязи.

Создание концепции

Визуальный стиль

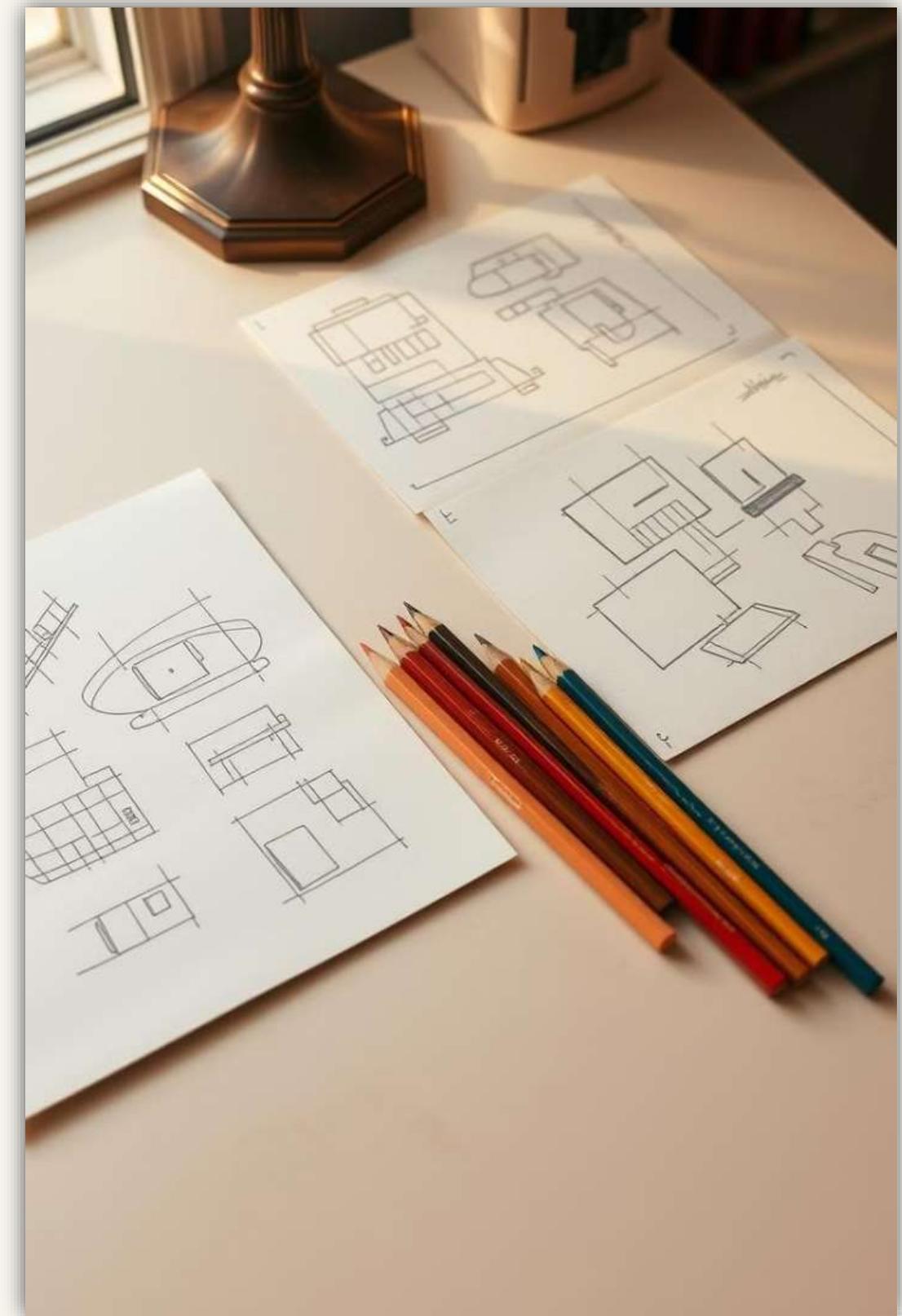
Разработка концепции визуального стиля шкатулки, учитывая тематику сказок и выбранные художественные техники.

Структура шкатулки

Планирование внутреннего и внешнего оформления шкатулки, включая ее разделы и функциональные особенности.

Сказка-основа

Выбор сказки, которая станет отправной точкой для создания цикла мультфильмов по сюжетам сказок из сборника.





Внешнее убранство

Каслинское литьё

Использование традиционного русского народного промысла для внешнего оформления шкатулки.

Вытынанка

Техника вырезания из бумаги, применяемая для создания ажурных узоров и декоративных элементов.

Символизм

Использование элементов каслинского литья и вытынанки для создания уникального и символического декора.



Внутреннее убранство

Попье-маше

Использование техники попье-маше для создания рельефа гор, придавая им объём и реалистичность.

Декупаж

Техника декупажа, позволяющая декорировать поверхность шкатулки фрагментами рисунков, создавая живописный фон.

Аппликация

Использование аппликации для создания деталей ландшафта гор, таких как деревья, реки, скалы.

Живопись

Использование живописи для создания атмосферы сказочного леса и горного пейзажа.

Персонажи и мультфильм

1

Выбор сказки

Выбор сказки «Рассказывал Акрам-курайчи весёлую сказку о Шурале» из сборника «Сказки из старинной шкатулки» Юрия Георгиевича Подкорытова.

2

Создание персонажей

Изготовление персонажей сказки для будущего мультфильма, используя различные материалы и техники.

3

Оживление персонажей

Съёмка мультфильма, создание динамичных сцен, использование стоп-моушен анимации.

Расстановка персонажей и атрибутов



Съёмка мультфильма

1

Постановка

Расстановка персонажей и атрибутов в нужные позиции для съёмки каждой сцены.

2

Съёмка

Делаем множество снимков, чтобы создать анимацию, оживляя персонажей и создавая движение.

3

Монтаж

Соединение отдельных кадров в единую последовательность, добавление звука и музыки.



Просмотр мультфильма детьми

