
«Как
оживить
картинку»

ЧТО ТАКОЕ АНИМАЦИЯ?

- «Мультфильм» означает множественность, умножение. Производство мультфильма основано на изготовлении множества рисунков. Но на этом параллели с анимацией заканчиваются.
- Аниматор (от латинского «анима», что означает «душа») - в буквальном смысле – «одушеводитель». А само это искусство носит название Анимация, то есть «одушевление». В том и заключается суть работы аниматоров. Они должны не просто оживить картинку, рисунок, но и вдохнуть в него душу.
- Федор Савельич Хитрук – «Анимация есть кинематографическое действие, созданное методом покадровой съемки»..
- Федор Савельич Хитрук: «Дети – прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы».

ЧТО, ЗАЧЕМ И КАК СНИМАТЬ В ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ?

В детской авторской анимации надо снимать:

- Что? - образы, рожденные фантазией юного автора,
- Зачем? - для того, чтобы выразить внутренний мир ребенка,
- Как? - познавая новые виды творчества, используя различные виды техники мультипликации, приобретая навыки новых выразительных средств, с помощью педагога.

ПОДГОТОВКА РАБОЧЕГО МЕСТА

- УСТАНОВИТЕ ШТАТИВ С ФОТОАППАРАТОМ ОБЪЕКТИВОМ ВНИЗ.
- **ФОТОАППАРАТ ДОЛЖЕН БЫТЬ УСТАНОВЛЕН НА ТВЁРДОЙ ОСНОВЕ, ПЛОЩАДКЕ ИЛИ СТОЙКЕ И НЕ ДОЛЖЕН ДВИГАТЬСЯ.**
- ПОСМОТРИТЕ В ОБЪЕКТИВ ФОТОАППАРАТА, В КАДРЕ НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НИЧЕГО ЛИШНЕГО (КРАЯ ЛИСТА, ПОСТОРОННИЕ ПРЕДМЕТЫ, ТЕНИ ОТ МЕБЕЛИ ИЛИ ЛЮДЕЙ...).
- **ДЛЯ СЪЁМКИ ПОДОЙДЁТ ИНТЕНСИВНОЕ, НО РАВНОМЕРНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ РАБОЧЕЙ ПЛОСКОСТИ.**
- ОСНОВНОЙ ЛИСТ (ФОН) ЛУЧШЕ УКРЕПИТЬ ДВУСТОРОННИМ СКОТЧЕМ.

ПОДГОТОВКА РАБОЧИХ МАТЕРИАЛОВ

- Ножницы, клей, цветная бумага, пластилин, фломастеры, карандаши...

- Все необходимые материалы для создания мультфильма нужно приготовить сразу и положить рядом, потому что, после того, как сделан первый кадр, дети, да и взрослые, оказываются в состоянии игры.

Конечно, в процессе съёмки возникают и новые идеи. . Они начинают быстро менять ситуацию в кадре, стремясь достичь конечного результата.

Поиск идеи для создания мультфильма

- Для начала нужна идея, которая заставит загореться. Это самое сложное, ведь она должна увлечь всех, а люди очень разные.
- «Жил да был — кто?... И была у него... И что они сделали?... Когда-то... Где-то... Кто это?...
- Дальше должно сформироваться некое настроение мультфильма, что можно сравнить с впечатлением, которое на тебя оказывает хорошая музыка...
- Заиграли краски, возникли картины, какие-то образы, действия, жесты - это и есть загадочное слово «настроение».

РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЯ

- Невозможно что-либо снять, когда не имеешь подробного письменного киносценария

- Рекомендуем написание коллективных сюжетов.

- Работать коллективом гораздо сложнее, но именно эта работа помогает найти компромисс, научиться уступать или, наоборот, отстаивать свою точку зрения. Когда ребята приходят к общему решению, ощущение от радости переполняет их.

- при небольшом опыте в составлении сценария, выделении главного персонажа, лучше использовать одного или двух главных героев. Мультик будет эффектней.

СОЗДАНИЕ РАСКАДРОВКИ

- Раскадровка представляет собой некий вид комикса, где сам рассказ на листе бумаге зафиксирован в виде картинок. Нарисовать самостоятельно раскадровку малыш может уже с 5 лет (все, однако, очень индивидуально).
- В раскадровке нужно обязательно учесть все планы (планом называют соотношение предметов к общей картинке. Например: лицо крупное — это крупный план. На всей декорации, где изображены и лес, и дом, и т. п., идет маленький человечек — это общий план).
- По раскадровке проводится съемка, озвучивание, монтаж мультфильма.



"Enough storyboarding. Let's shoot something."

РАСКАДРОВКИ - ЭТО ТАБЛИЦЫ

- Столбец первый – порядковый номер эпизода,
- Столбец второй - рисунок эпизода,
- Столбец третий – название съемочного файла,
- Столбец четвертый- название плана, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь),
- Столбец пятый - описание действия, происходящего в эпизоде,
- Столбец шестой - описание звука в эпизоде (прямая речь, закадровая речь, музыка, песни, шумы, голоса животных, птиц...),
- Столбец седьмой - тайминг (продолжительность эпизода в секундах),

- × - Столбец восьмой - продолжительность эпизода в кадрах,

- × - Столбец девятый – примечание (применение рисования, лепки, сыпучих материалов, рисования на стекле, природных материалов и пр.).

ЧТО ТАКОЕ ЭКСПЛИКАЦИЯ МУЛЬТФИЛЬМА?

Экспликация – это информация (текстовая или табличная) о том, что надо изготовить, нарисовать, приобрести для съемок.

Например:

- Слепить или нарисовать героев разного размера (для съемки их вдали, вблизи, в движении или других условиях), для общего плана (во весь рост), для среднего плана (по пояс), для крупного плана (одну голову), для сверхкрупного плана (часть лица или фигуры),
- Создание фонов для разных сцен (разное место положения, время суток, помещения и тд.), а также различные предметы, необходимые по сценарию.



карандашные
прототипы



уточнение
карандашных
набросков



прорисовка
контуров



ие
ых
ений



заливка,
работа с цветом

ЗАПИСЬ ЗВУКА (ЧЕРНОВОЙ ВАРИАНТ)

- Сначала создаётся звуковая дорожка к мультфильму,, а потом изображение. Именно звук и диалоги дают точное время продолжительности каждой сцены.



- Временные данные переносим на бумагу.

К примеру: Пупсик встаёт и идёт к кукле - 3 секунды. Пупсик говорит кукле: "Привет, Маша! Меня зовут Ваня! Давай играть!" - 5 секунд. Первая сцена будет занимать: 3 секунды умножаем на 12 кадров в секунду, получаем - 36 кадров. Вторая сцена 5 секунд, умножаем на 12 кадров, получаем - 60 кадров. И так далее, по каждой сцене отдельно.

- Процесс создания детского мультипликационного фильма разительно отличается от создания взрослого кино(звук, изображение).

МОДЕЛИРОВАНИЕ СЦЕН, СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

- По раскадровке рисуем эскизы сцен, фонов, персонажей, деталей.
- Распределяем роли, задания.
- Создаем по эскизам персонажи, фоны, куклы-марионетки.
- Моделируем : создаем моргалки, говорилки, поворотки и т.д.
- Подготавливаем дополнительный материал (сыпучие, прикладной материал, фото и т.д.)

ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА И ПРИЁМЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ЧАСТИ

Фоны не должны:

- Сливаться с героями,
- Перебивать героев своей яркостью.
- Если в мультфильме дерево, куст, части тела или лица героев должны шевелиться, то они должны быть изготовлены отдельно.
- Если в мультфильме идет дождь, течет река, горит костер, поднимается туман или дым, то все это можно нарисовать заранее или изобразить прямо на стекле (рисование, сыпучие и др.) под камерой.

СЪЁМКА МУЛЬТФИЛЬМА

- Объясните всем участникам процесса их роль.
- Помните, что состояние зрителя будет во многом обусловлено первыми кадрами, которые они увидят и первыми звуками, которые они услышат.
- Чем меньше различий между кадрами, тем плавнее будет движение объектов.
- Для съёмки, нажатия кнопки, лучше выбрать одного «ответственного» или по очереди.
- К мультстанку желательно подходить для работы не более 3-5 человек

МОНТАЖ ВИДЕОРЯДА

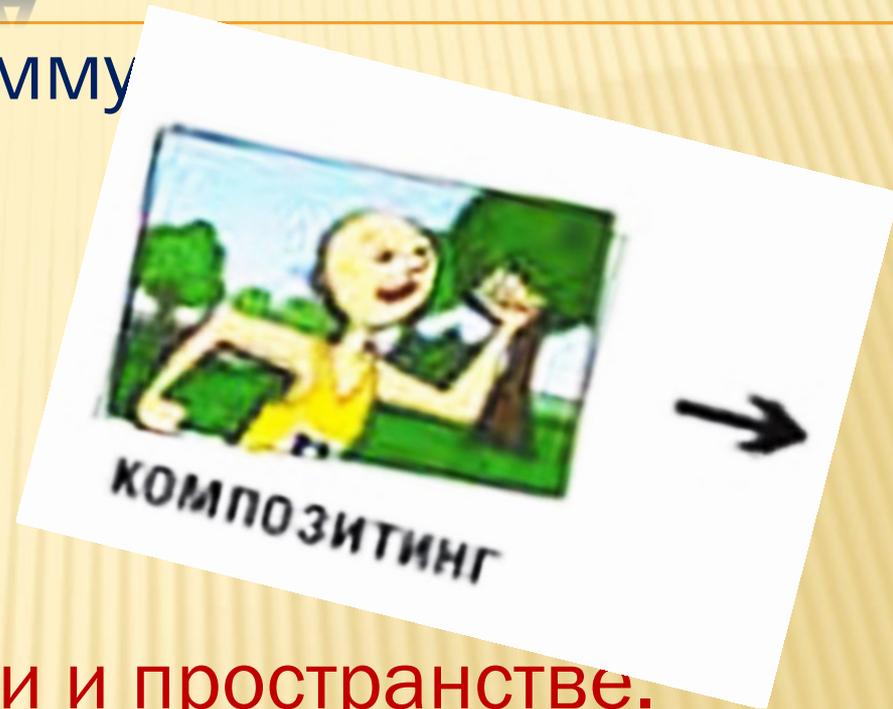
- В специальную программу заносим фотографии для мультфильма.

- Компануем кадры.

- Организуем во времени и пространстве.

- Добавляем, если необходимо визуальные эффекты (лучше не увлекаться).

- Монтажер в группе может быть один.

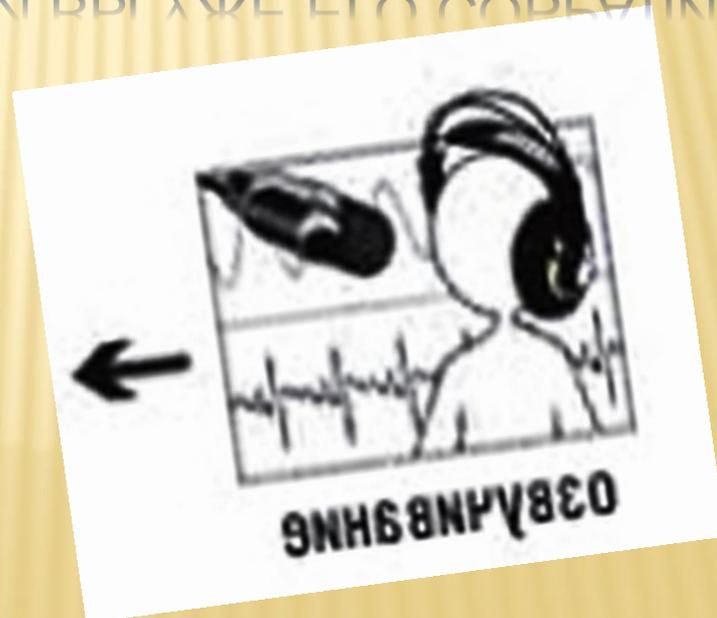


ЗАПИСЬ ЗВУКА

- ПОДКЛЮЧАЕМ МИКРОФОН, ВКЛЮЧАЕМ ЗАПИСЬ .
- ОТДЕЛЬНАЯ ТЕМА — АКТЕРСКОЕ МАСТЕРСТВО ЗА КАДРОМ.

ЧУВСТВУЯ ЗАЩИТУ (МЕНЯ-ТО НЕ ВИДНО), РЕБЕНОК НЕ СТЕСНЯЕТСЯ ГОВОРИТЬ ГРОМЧЕ И СВЯЗНЕЕ, А ГЛАВНОЕ — ЭМОЦИОНАЛЬНЕЕ.

СТАВИМ СОБРАННЫЕ ВИДЕОСЦЕНЫ НА ВРЕМЕННУЮ ЛИНИЮ МОНТАЖНОЙ ПРОГРАММЫ, ОДНУ ЗА ДРУГОЙ ИЛИ ВЕСЬ ФИЛЬМ ЦЕЛИКОМ, ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ЕГО СОБРАЛИ И И ДОБАВЛЯЕМ ЗВУК.





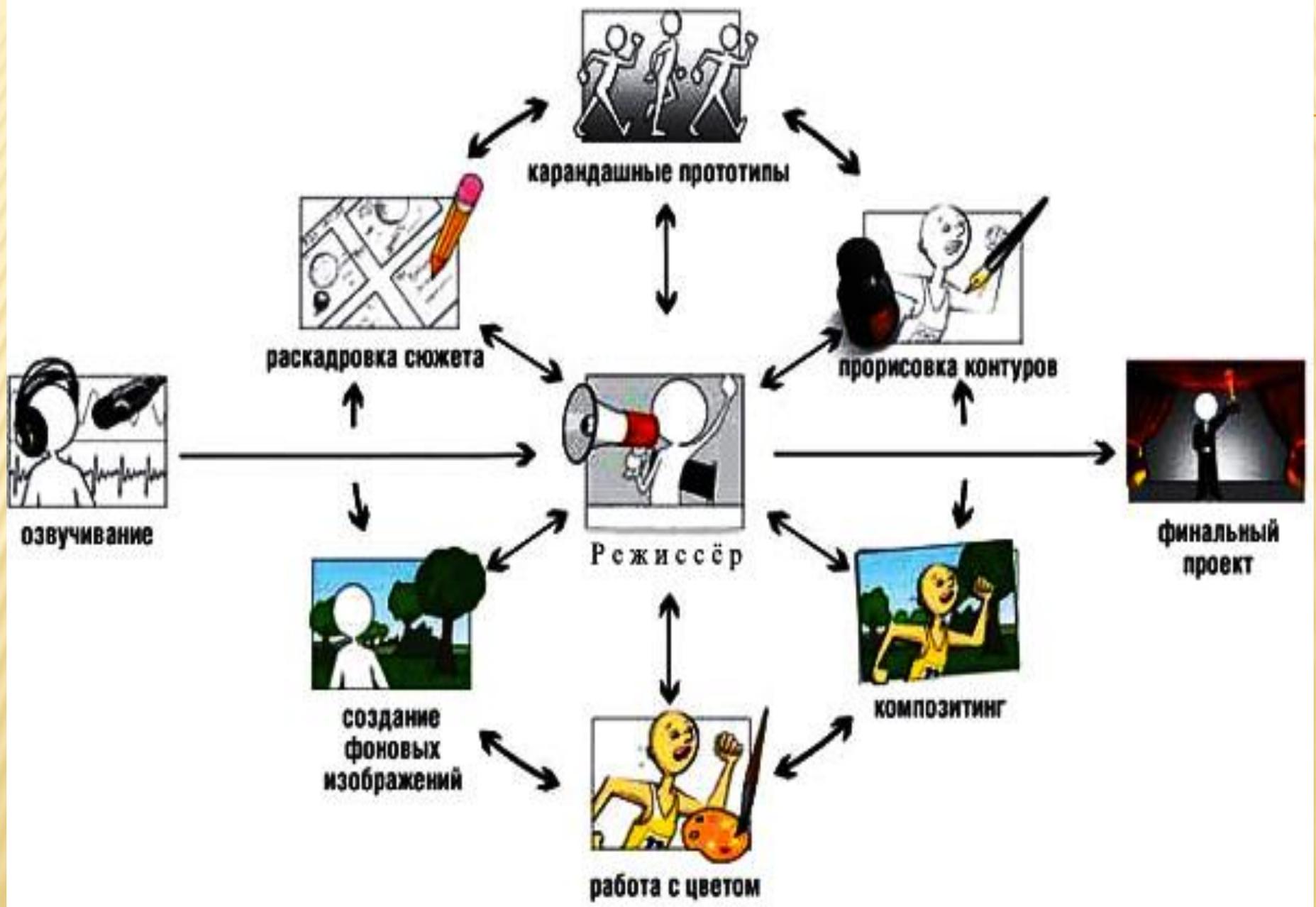
21

- В мультипликации все движения персонажей озвучиваются, к примеру, шаги можно озвучить прикольными звуками, а так же и все движения всех персонажей мультфильма. Так Ваш мульт приобретёт живость, станет весёлым и легко смотрибельным.

- Если же у Вас нет библиотеки комических звуков, то мульт можно озвучить просто записывая, издаваемые Вами шумы, ртом в микрофон, синхронно с движениями персонажей.

МОНТАЖ ПОЛНЫЙ

- Запускаем, видеоредактор, поддерживающий расширенные возможности по работе со звуком и переносим сохраненные звуковые файлы и монтируем с видеорядом. .
- Если Вы, не попали звуком синхронно в движение персонажа, звук можно просто подвинуть в любую сторону и синхронизировать звук с изображением.
- С помощью эффектов по необходимости сделать голоса мультяшными, или наоборот, более грубыми и басовыми.
- Далее надо положить шумы, музыку .
- Добавляем титры и мультфильм готов.
- Сохраняем и записываем на диск.





**финальный
проект**