Здравствуйте, коллеги. Меня зовут Пустовалова Р.Ф. – я являюсь педагогом дополнительного образования в МБУ ДО СЮТ. Сегодня готова представить вашему вниманию мастер класс по мультипликации, выделить основные этапы создания мультфильма, рассмотреть необычные технологии анимации и использование их в работе с детьми.

Все дети любят смотреть мультфильмы. Ведь это настоящая магия: картинки двигаются, разговаривают, танцуют и поют. Кажется, что такое волшебство не подвластно обычному человеку. На самом деле создание мультфильма хоть и кропотливый процесс, долгий процесс, но не такой уж и сложный. Вы вполне можете создать свой мультфильм самостоятельно.

Раньше я думала, что сделать мультфильм очень сложно: нужно знать сложные компьютерные программы, уметь работать с графическим планшетом, отлично рисовать и несколько лет учиться на аниматора. Раньше — так и было. Но с развитием бесплатных программ и новых технологий, все становится в разы проще. Теперь КАЖДЫЙ МОЖЕТ СОЗДАТЬ МУЛЬТФИЛЬМ!

Для создания мультфильма нужно не так много: свободное время, фантазия и желание. А остальное можно найти под рукой или в Интернете. Сегодня мы с вами рассмотрим самый простой способ создания своего первого шедевра. Для работы вам понадобится телефон или фотоаппарат, штатив, бумага, фломастеры.

Прежде всего задуманная история должна быть короткой. Анимация требует времени. Если вы делаете первые шаги в мультипликации, задайтесь целью создать мультфильм продолжительностью в пару минут или даже меньше.

История должна быть простой. Отложите эпичные задумки для того времени, когда у вас будет больше опыта. Начните с обычного взаимодействия пары героев на одном единственном фоне.

Основные этапы работы над мультфильмом:

- подготовьте сценарий (в качестве сценария можно взять небольшой стих или рассказ);

- приготовьте раскадровку сценария (представьте свою историю в визуальном отражении, нарисовав кадры для каждого основного момента (наподобие комиксов). На данном этапе придерживайтесь простоты ради экономии времени. Например, героев можно изображать схематичными фигурками, а для предметов использовать простейшие геометрические фигуры.)

- создание персонажей, фона для съемок (Придерживайтесь простоты. Опять же, думайте в точки зрения трудоемкости. Откажитесь от прорисовки излишнего количества деталей).

- съёмка

- монтаж, озвучивание

-просмотр, обсуждение

Все эти этапы более детально мы рассмотрим чуть позже, а сейчас я предлагаю рассмотреть технологии создания анимации.

Технологий создания мультфильмов много:

Технологий создания мультфильмов много:

*Рисованная анимация*

Первые мультфильмы были именно такими, так как они не требовали кинооборудования, поэтому появились задолго до появления кинематографа.  Своей долгой жизнью они обязаны великому американскому аниматору Уолту Диснею, который один из первых внедрил ручную технику рисования. Мультфильм – рисунок создается за счет множества рисунков, которые передают эффект движения персонажа. Также можно использовать покадровую съемку создания рисунка. Этот метод создания мультиков является самым старым. Сегодня, из-за большой трудоёмкости, рисованная техника всё больше вытесняется компьютерной графикой, однако уже созданные старые мультфильмы всегда радуют глаз своей неповторимой графикой.

*Предметная анимация*

**Предметная анимация — это** игра.  В кадре может перемещаться любой предмет. Это может быть что угодно: кукла, игрушка, ботинок, яблоко, лего-конструктор, книга и т. д. Все зависит от вашей фантазии. Анимировать можно любой предмет. В практике нашего объединения воспитанники анимируют и поделки собственного изготовления. На занятиях изготавливается поделка, а в заключении она анимируется, сюжет и декорации придумывают дети тут же, все это снимают и озвучивают. Предмет располагается прямо перед камерой и фотографируется покадрово, причем каждый раз в ее позу вносятся минимальные изменения, чтобы при последующей проекции создавалась иллюзия движения. Сцена -  это обычные, бытовые условия: полка, стол, уставленный тарелками, цветочный горшок и т.д. Ставить сцену специально не нужно, нужно только внимательно оглядеться и найти её. Такая анимация легко осваивается маленькими детьми.  Воспитанники прекрасно и быстро начинают   сочинять сценарии для предметной анимации.  Они легко находят предметных актеров и видят финальный итог, как заправские режиссеры.

Также к предметной анимации относят LEGO анимацию. Кубики Lego позволяют нам построить любой мир, который мы можем выдумать, а Lego-анимация позволяет придумать любую историю и воплотить её в жизнь в виде фильма. В данной анимации герои и декорации изготавливаются из конструктора LEGO. Очень здорово получаются различные само строящиеся дома-города и т.п.

*Пластилиновая анимация*

Пластилиновая мультипликация похожа на кукольную - объёмные, слепленные из пластилина персонажи располагаются в объёмной декорации. Анимируют персонажей в пространстве, специально укрепляя в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески. Мультфильм может быть, как плоским, так и объемным.

Метод пластилиновой анимации полезен, интересен, и достаточно прост в применении. Она отличается своей реалистичностью, ведь в отличие от виртуального мира компьютерных игр и рисованных мультфильмов, этот мир — объемный. У пластилиновых героев все, как у людей: они живут в настоящих домиках и ходят по настоящим улицам.

Во время создания пластилинового мультфильма, дети узнают, как делаются и двигаются пластилиновые персонажи мультфильмов. На практике попробуют разнообразные способы лепки (объёмная, плоская, из цельных кусков, из деталей).

Самое интересное - лепка персонажа. Сначала дети, как правило, лепят по принципу "что получится", но после первого опыта с анимацией, они начинают осознанно создавать первый сценарий. Стараются реализовать кучу своих идей и уже лепят персонаж обдуманно, в соответствии с заложенным в него сценарным характером. Как известно, лепка –  развивает творчество, мелкую моторику рук, пространственное мышление, понятие о цвете и форме предметов.

*Песочная анимация или сыпучая*

Еще одна технология создания мультфильма – сыпучая анимация, для нее чаще всего нужно специальное оборудование. Можно использовать подручные сыпучие материалы: крупы, соль, песок и т. д. Светящаяся поверхность служит для нанесения изображений песком или другими сыпучими материалами. Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс рисования.

Рисование песком — один из эффективных методов работы с детьми. Его сыпучесть привлекает **детей**. Детям очень полезно "общаться" с песком и любыми сыпучими материалами. Игра с песком — это не только развлечение для ребенка, это развитие тактильных ощущений, мелкой моторики рук, речи, образного и пространственного мышления, творческого потенциала ребенка. Рисование песком на стекле доступно детям самого разного возраста. Воспитанники могут создавать простейшие рисунки, рисуя пальчиками по равномерно насыпанному слою. При том, чтобы изменить рисунок не нужно ни ластика, ни нового листа, достаточно просто провести пальчиком по сыпучему материалу.

*Компьютерная анимация*

Компьютерная анимация – вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. Компьютерная анимация создается за счет специализированных программ. Расстановка ключевых кадров производится аниматором. Промежуточные же кадры генерирует специальная программа. Этот способ наиболее близок к традиционной рисованной мультипликации, только роль фасовщика берёт на себя компьютер, а не человек (3Д анимация). Актёры в специальных костюмах с датчиками совершают движения, которые записываются камерами и анализируется специальными программами. Эта технология позволяет добиваться высокого уровня достоверности движений персонажей.

*Перекладная анимация*

В мультфильме – аппликации героями являются фигуры, выполненные в аппликативной технике, т. е. персонаж состоит из отдельных частей. Также могут быть цельные фигурки персонажа. Тогда герой будет ограничен в действиях, он сможет только перемещаться.

Давайте более подробно рассмотрим технику создания перекладного мультфильма.  
Почему я расскажу вам именно про нее? Техника перекладки, как и все гениальное, достаточно простая:

* Это самая простая анимационная техника, позволяющая избежать сложных процессов прорисовки.  Как, например, в рисованной мультипликации, чтобы в итоге получилась качественная картинка, необходима работа огромного количества людей. Здесь от персонажа, его изначального рисунка и до выхода персонажа в финальной сцене путь достаточно короткий.
* В тоже время обладающая широчайшими возможностями. Здесь нам не нужно прорисовывать каждого персонажа и каждое его движение, рисуем только один раз.
* Доступно и понятно ребенку, потому что позволяет работать не с абстрактными предметами и явлениями, а с марионеткой.

Материалы и инструменты, которые необходимы для создания перекладного мультфильма:

Плотная бумага, можно плотный картон. Если мы будем делать персонажа из обычной бумаги, то того как мы будем перекладывать его множество раз, он будет мяться и портится.

Краски, фломастеры, карандаши

Скотч.

Техника анимации «перекладка» получила свое название от слова перекладывать. Поэтому любая анимация, в которой мы перекладываем детали персонажа, чтобы его оживить, может называться перекладкой.

**Последовательность создания мультфильма я разделила на несколько этапов. Вам необходимо сделать 6 важных шагов:**

**Шаг 1. Создать сценарий для своего фильма и сделать раскадровку.**

В основе мультфильма лежит *идея*. Идея может посетить вас с любого места и в любое время. Очень хорошо, если вы сразу запишете ее. После того как идея созрела, необходимо написать сценарий.

*Сценарий* **–** это основа основ в мультфильмах, кино, клипах и многом другом. Тут нужно постараться придумать что-то интересное, чтобы, так сказать, зацепить зрителя какой-либо интересной возможно жизненной идеей. Так что без хорошего сценария не получится хорошего мультфильма.

В качестве основы для сценария можно взять сказку, стихотворение, историю и пр.

**Шаг 2. После того как написан сценарий, нужно сделать раскадровку к мультфильму.**

Раскадровка очень похожа на комикс, только здесь еще у каждого кадра подписаны действия. В раскадровке ваш сценарий схематично прорисовывается и выбирается план кадра – общий план, крупный план, средний план, деталь.

**Шаг 3. Продумать и нарисовать образы героев фильма и декорации сцен, на которых будут происходить действие фильма.**

*Персонажи*

Внимательно прочитайте свой сценарий, а затем продумайте и нарисуйте образы героев и декорации сцен, на которых будут происходить действие фильма. Рисунки должны быть яркими и интересными, чтобы привлекать внимание зрителей. Изображение каждого героя надо вырезать.  
  
Перекладка (основные действия): придумываем героя – Выбираем материал - Создаем персонажа – Вырезаем детали – Перекладываем. Если Вам сложно придумать своего персонажа, то я бы порекомендовал Вам как можно больше смотреть разную анимацию и в дальнейшем, на основе просмотренного материала создавать своих героев.

**Шаг 4. Съёмка.**

Для этого вам потребуется рабочее место мультипликатора;

* Фотоаппарат или мобильный телефон
* Штатив или подставка
* Дополнительное освещение (лампа)
* Стол

На этом этапе остановимся и рассмотрим его подробнее. Самый простой и популярный способ создания мультфильма — это техника стоп-моушн. Для этого на телефон или планшет устанавливается программа STOP MOTION. Если у вас планшет или мобильный телефон , необходимо через Play Market установить программу Stop Motion. Данная программа позволяет делать покадровую анимацию.   Покадровая анимация – способ создания видео, основанный на фототографировании каждого кадра. 1 фото = 1 кадр видео.   Фотографируется сцена, затем в неё вносятся минимальные изменения и она фотографируется снова.   Вы ставите героев в определенную позицию и фотографируете. Потом чуть-чуть меняете положение фигуры и делаете новый кадр. Плюсы подобных методов – простота в создании спецэффектов, плавности движений и отсутствие в кадре рук или иных приспособлений для передвижения элементов сцены.   Плюсы покадровой мультипликации многочисленны и очевидны: при малых затратах можно реализовать свой кинематографический потенциал, и воплощать самые разнообразные идеи и решения.

В профессиональной анимации делают 25 кадров в секунду. В детской анимации от 4 до 6 кадров в секунду. Это зависит от возраста участников. Соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий.

После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотровом режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме.

Выбираем фон для сьемок и приступаем к съёмочному процессу - покадровой съёмке каждого движения персонажа, согласно сценарию. Перед началом съёмки нужно закрепить фотоаппарат в горизонтальном положении при помощи штатива, чтобы снимать кадры с одной и той же точки. Лучше всего фотографировать со штативом, но, если его нет — просто постарайтесь не менять угол съемки или можно изготовить подставку для телефона используя подручные средства (конструктор лего, из бумаги в технике оригами).

Фон или декорации закрепляются на столе скотчем. Сцена — это то, к чему вы постоянно будете прикасаться, она должна быть крепко закреплена. Персонажей необходимо двигать шаг за шагом, делая щелчок фотоаппаратом после каждого маленького движения, сделать серию снимков. И так формируете свой сюжет. 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 (чем меньше шаг, тем реалистичнее передвижение). Чем меньше перемещаем, тем медленнее будет движение и качественнее. Это деятельность требует внимательности, усидчивости. Помните, что каждое простое движение, вроде поднятия руки — это минимум 2−3 кадра, иначе при склейке ваш мультфильм станет слишком резким и прыгающим. Важно менять позы и местоположение очень незначительно, по миллиметрам. Следите за тем, чтобы в кадр не попали руки, каждый раз просматривайте кадр и неудачный тут же удаляйте.

Первым делом сделайте пару-тройку кадров пустого фона. Потом у нас должны появиться персонажи. Двигаем ГЕРОЕВ вперед примерно на несколько мм, фотографируем. Не забываем убрать из кадра руки, когда фотографируем! После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотровом режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме. Делаем выводы - нравится как двигается, не нравится; ошибки, как правило, сразу заметны. Продолжаем: двигаем, снимаем, двигаем, снимаем.

Основные принципы анимации, которые следует соблюдать:

* При съемке передний план открыт, ни чего не загораживает персонажей;
* Статичные предметы (фон) неподвижны в кадре. То  что, можно закрепить – закрепляйте! 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.

**Шаг 5. Монтаж и озвучивание анимации.**

По статистике правильно озвученный мультфильм – это 80% успеха! Для озвучивания анимации в интернете есть очень много сайтов как с платными, так и бесплатными звуками. Начиная со звука ветра и заканчивая звуками шагов, шум самолёта и т.д. Озвучивание можно сделать и самому в домашних условиях. Прочитать текст как можно более выразительно и громко и сохранить как звуковой файл. Сохранённые снимки и звукозаписи добавляются в специальную компьютерную программу, каждый на свою дорожку, и монтируются в готовый фильм.

Мультфильм из фотографий можно делать в любой монтажной программе (программе для работы с видео), такие как Windows Movie Maker (виндовс муви мэйке), Sony Vegas. Первым делом вы загружаете все фотографии в компьютер и складываете в отдельную папку.

Я хочу представить сегодня вашему вниманию монтажную программу, YouCut (ю кат), которая проста в работе и имеет хороший функционал:

* добавление аудио: ваша музыка и звуки из коллекции;
* добавление текста и анимация на видео;
* запись звука с микрофона и регулировка громкости;

После завершения работы итоговый файл можно сохранить в низком, среднем или высоком качестве с разрешением до 4К и без водяного знака.

**Шаг 6. Заключительная часть деятельности по созданию мультфильма предполагает совместный просмотр готового мультипликационного продукта.**

Когда дети смотрят созданные мультфильмы, они радуются результату и гордятся своим участием в создании фильма. Ведь работая над созданием проекта, дети видели на каждом этапе наглядный практический результат, участвовали в общем деле, воплощали свои идеи. Все участники проекта были вовлечены в процесс познания: происходил обмен идеями, знаниями, способами действия. Кроме того, дети приобрели совершенно новые знания и навыки, так как до работы над проектом никто из них не пробовал фотографировать, делать «раскадровку», озвучивать героя собственного мультфильма.

И в заключение я хочу представить вам бук трейлер, как один из способов анимации с детьми по готовому сценарию. Уже отмечала, что написать интересный сценарий не так то просто. Поэтому предлагаю познакомится с новой тенденцией. Можно начать работу по мультипликации с детьми именно с создания бук трейлера.

Бук трейлер - это короткий видеоролик, созданный по мотивам книги.

Основная его задача – рассказать о книге, заинтересовать читателя, создать мотивационную интригу, которая станет толчком для возникновения интереса у ребенка к сюжету художественного произведения.

Такая форма работы может рассматриваться как интересный опыт взаимодействия с дошкольниками в процессе создания творческого продукта, что является не только средством приобщения ребенка к чтению и средством развития личности ребенка, но и является средством саморазвития педагога.

Создавая мотивационную привлекательность для возникновения интереса к книге , мы способствуем развитию ребенка. В процессе общения с книгою ребенок учится думать, учится анализировать, развивается творчески, формируется нравственная и культурная основа его личности.

Создавая мотивационную привлекательность для возникновения интереса к книге , мы способствуем развитию ребенка. В процессе общения с книгою ребенок учится думать, учится анализировать, развивается творчески, формируется нравственная и культурная основа его личности.

По способу визуального воплощения текста бук трейлеры могут быть :

* Игровые (мини фильм по книге);
* Неигровые (набор слайдов с цитатами, иллюстрациями, книжными разворотами, рисунками, фотографиями и т. п.);
* Анимационные (мультфильм по книге).

Мотиваций в выборе книг для создания бук трейлера может быть множество. Это и реклама новых книг, и продвижение книг-юбиляров, и создание бук трейлеров, приуроченных к датам и событиям и др. Но самое главное: выбранную книгу надо любить.

Если это повествовательный бук трейлер - важно внести интригу и выстроить сюжет таким образом, чтобы читателю непременно захотелось узнать, что же будет дальше.

Структура бук трейлера

Сценарий

В первую очередь необходимо разработать правильный сценарий бук трейлера. Поскольку главная задача - заинтересовать читателя и буквально привести его в библиотеку за книгой, поэтому нужно выбрать самые яркие, самые запоминающиеся и впечатляющие моменты.

Подбор материалов для видеоряда

Подобрать картинки, отсканировать иллюстрации книги, снять свое видео или найти видео в интернете. Если книга была экранизирована, можно использовать кадры из фильмов-экранизаций, но не увлекаться, иначе будет реклама не книги, а фильма.

Заключительный этап

Видеомонтаж (вырезать/склеить несколько фрагментов видео, добавить звуковую дорожку, изменить размер видео, субтитры и пр., наложить эффекты, переходы, разнообразную музыку, “свести” звук, сохранить на жесткий диск.

Такого понятия, как специальная программа для бук трейлера, не существует.

Монтировать полученные записи можно как в стандартных Windows Movie Maker, Power Point так и в дорогих программах, дающих огромное количество возможностей, начиная от кадрирования и заканчивая изменением цветовой гаммы, качества изображения и звука.

Дети будут читать, творить, изобретать, если им показать, как это делать, заразить их идеей.

Спасибо за внимание, готова ответить на ваши вопросы.