



Мастер - класс Мир открытий для дошкольников



Подготовила старший воспитатель
Марина Николаевна Васильева

Мультифильм своими руками



Для создания мультифильма необходимо

оборудование

Цифровой фотоаппарат, дистанционный переключатель для фотоаппарата, штатив, компьютер или ноутбук, мультипликационный станок (стол), лампы дневного света или светодиодные, микрофон (для звукозаписи)



Программное обеспечение

Видеоредактор:
Windows Movie Maker
Sony Vegas
Pinnacle Studio
Adobe Premiere
Corel VideoStudio или др.
Стандартная программа записи звука Windows



Замысел. Подбор или разработка сюжета



«У ребенка свое особое умение видеть, думать и чувствовать; нет ничего глупее, чем пытаться подменить у них это умение нашим.»

(Жан-Жак Руссо)

- ☐ экранизация известных произведений;
- ☐ ремейк (обновление, новая версия) мультфильмов;
- ☐ «Старая сказка на новый лад» – переделки известных сказок;
- ☐ мультфильмы, снятые по сюжетам, придуманными детьми.



Выбор вида анимационной техники

Применяем следующие виды анимации...



Перекладная анимация



Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна.

Для съёмки мультфильма-перекладки создаются марионетки и фон.

Техники перекладки определяются тем:

- из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.)
- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.)
- из выбора инструментов (кисть, перо, карандаш, мел, фломастер и т.д.)



Мультфильм «Рукавичка»

Кукольная (объемная анимация)



В основе объёмной мультипликации лежит покадровая съёмка кукол-персонажей в декорациях. "Отцом" кукольной анимации принято считать Владислава Старевича. Его первая профессиональная работа, созданная в подобной технике, увидела мир в начале прошлого века. Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои нюансы. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе потребуется закрепить его в пространстве при помощи натянутой лески. Само "крепление" при этом остаётся практически незаметным для объектива фотоаппарата или камеры.



Пластилиновая анимация



Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

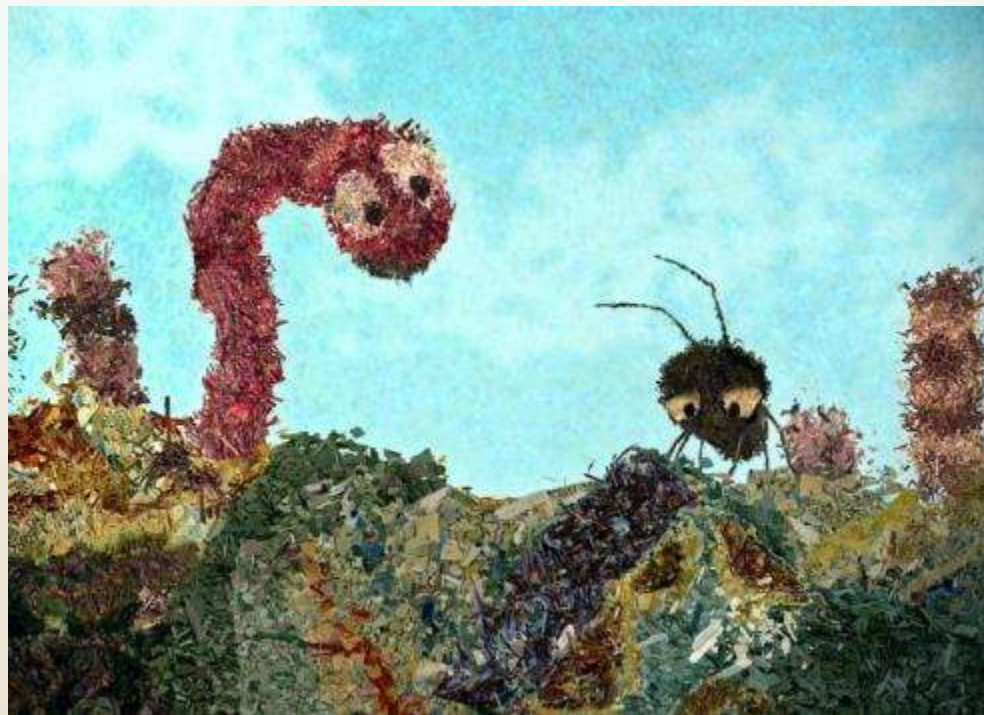
Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.



➔ Песочная (сыпучая) анимация



На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Принцип съемки традиционный: нарисовали картинку – сняли, чуть-чуть изменили – сняли, и так кадр за кадром. Преимущество песка перед красками заключается в том, что каждый кадр не нужно рисовать заново – достаточно чуть-чуть подправить предыдущий. Изобретателем стиля является канадская режиссёр-мультипликатор Кэролайн Лиф. Первый фильм, созданный Лиф, — «Песок, или Петя и серый волк» по симфонической сказке «Петя и волк» Сергея Прокофьева.



LEGO анимация



Декорациями служат как и постройки из LEGO (стандартные наборы или собранные самим автором), так и ватман, картон (к примеру, с изображением настоящего города). В 2000-м году компания LEGO выпустила специальную серию для любителей фильмов — Studios, которая содержала много уникальных минифигурок и готовых декораций.



Коллажная анимация



Коллажная анимация использует изображения из периодических изданий и другие готовые картинки.





Предметная анимация



Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии.



Планирование раскадровки.



Раскадровка – это продумывание сюжета (последовательности расположения сцен в мультфильме) с помощью ключевых кадров. А ключевые кадры – это кадры, которые отображают смену плана или действия.



установочный кадр



средний план



общий план



Крупный план



Дальний план



Раскадровка
мультфильма «Берегите воду»

Обсуждение и написание сценария



1.Описание сцены - описание окружающего фона всех изменений, которые в нем происходят (движение солнца, облаков, растений, например постепенно опадают листья с деревьев, качаются на ветру ветви дерева и т.п.)

2.Описание действия – где находятся относительно друг друга действующие персонажи и все их последующие действия в данной сцене.

3.Реплики. Диалоги персонажей в данной сцене.

В процессе выстраивания последовательности событий и необходимых действий развивается логика, целеполагание, планирование, ребенок учится анализировать поступки и последствия, учится точно выражать свои мысли и чувства.

Придумывание сценария – это развитие речевого творчества, связной речи, воплощение задуманного – это развитие планирующей деятельности дошкольников.

Художественное оформление. Фоны, декорации



Оформление мультфильма
«Поучительная история мудрого дуба»



Оформление мультфильма
«Елочкин секрет»



Оформление мультфильма
«Яблоко»



Оформление мультфильма
«Под грибом»





Изготовление персонажей, бутафории



**Героев можно нарисовать, а можно создать из разных материалов: бумаги, ткани, пластилина, природного материала, глины и т.д...
Фантазии нет предела!**



Осуществление звукозаписи. Тайминг



Тайминг – расчет движения во времени и пространстве.
(Правильный тайминг – важный фактор успешной съемки)

- ☐ Расчет движения неодушевленных предметов
- ☐ расчет движения живых существ, персонажей

**ТИХО!
ИДЕТ
ЗАПИСЬ!**



Подготавливаем место съемки мультфильма

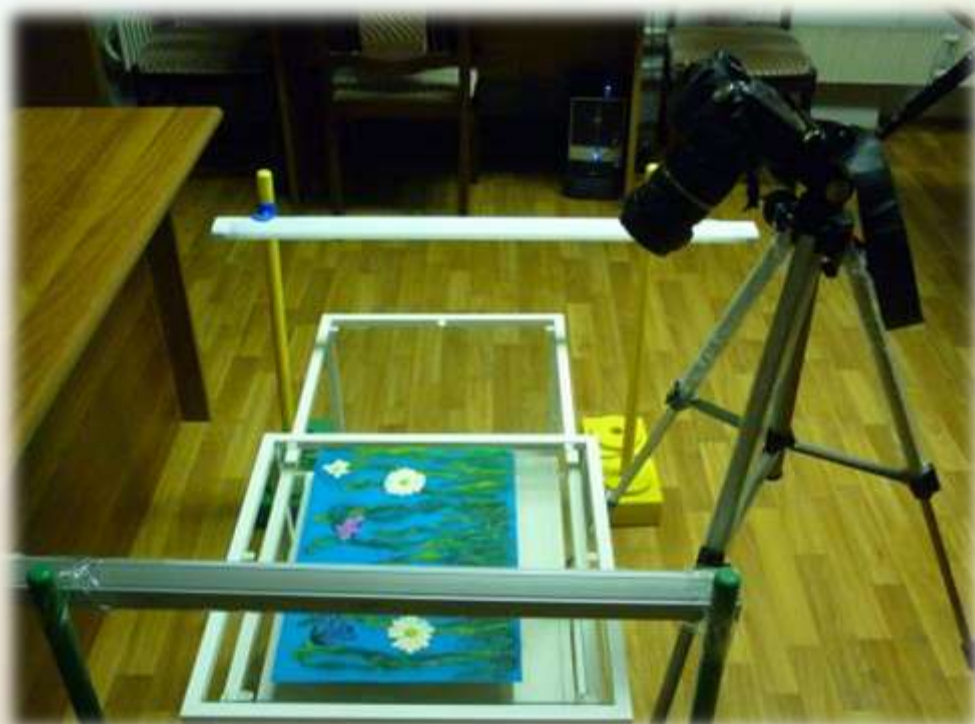


- ☐ Установка декораций (фон закрепить)
- ☐ Установка камеры (настройка в ручном режиме)
- ☐ Установка освещения

Вертикальное расположение камеры



Горизонтальное расположение камеры



Съемка мультфильма по эпизодам



Монтаж мультфильма



Мультфильм из фотографий можно делать в любой монтажной программе для работы с видео: Windows Movie Maker, Sony Vegas, Pinnacle Studio, Adobe Premiere, Corel VideoStudio или др

Технологические приемы монтажа (переходы)

- ☐ Прямой переход между сценами.
- ☐ Постепенное проявление изображения новой сцены.
- ☐ Постепенное исчезновение изображения сцены.
- ☐ Постепенное исчезновение и проявление изображения.
- ☐ Вытеснение старого изображения новым.
- ☐ Переход между сценами через перебивку.



Демонстрация фильма. Обсуждение результатов работы



Творческих успехов в мультипликации

