

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» станицы Ленинградской муниципальной образования Ленинградский район

Мастер-класс «Бумажная анимация. Бумажная перекладка»

Автор:
Педагог дополнительного образования
Зайчко Д.Ю.

Ст. Ленинградская
2022

План:

- этапы создания мультфильма и основные принципы бумажной анимации.
- Практическое занятие по оживлению мультипликационного персонажа.

Что же такое **анимация**?

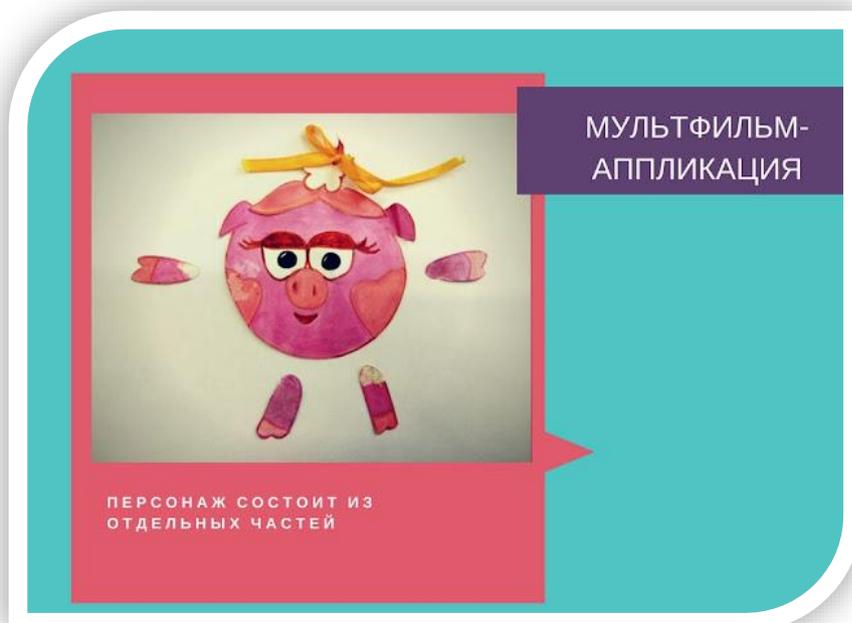
Анимация – это движение объектов на экране (в переводе с латинского «анима» – душа). Мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

Более привычный для нас термин – «мультипликация» - очень широко распространен в нашей стране. Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства.

По сути, главной задачей мультипликации является создание последовательности отдельных кадров, которые затем воспроизводятся как настоящий фильм (25 кадров в секунду).

Рассмотрим технологию бумажной перекладки или перекладной мультфильм.

Перекладной мультфильм



- 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.

Техника перекладки, как и все гениальное, достаточно простая:

- Это самая простая анимационная техника, позволяющая избежать сложных процессов прорисовки, заливки и фазовки. Как, например, в рисованной мультипликации, чтобы в итоге получилась качественная картинка, должны работать огромное количество 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 портиться.

- Краски, фломастеры, карандаши
- Клейкие подушечки или двухсторонний скотч.
- Бисерная проволока

Техника анимации «перекладка» получила свое название от слова перекладывать. Поэтому любая анимация, в которой мы перекладываем детали персонажа, чтобы его оживить, может называться перекладкой. Перекладка бывает ручная (Ежик в тумане), пластилиновая (Пластилиновая ворона), компьютерная. Компьютерную перекладку можно сделать даже в стандартном приложении – Презентации Microsoft PowerPoint, не устанавливая специальных программ на компьютер.

В начале для детей можно показать различного вида обучающие видео по созданию бумажного мультфильма:

<https://www.youtube.com/watch?v=buU6nbcIvSo>
<https://www.youtube.com/watch?v=fBBSZrrVoF4>

Последовательность создания мультфильма разделим на 5 этапов.

Шаг 1. Создать сценарий для своего фильма и сделать раскадровку. Мультфильм всегда начинается с истории. На профессиональном языке это называется «сценарий».

Любой фильм начинается со сценария. Именно интересный сценарий – это уже половина успеха в создании вашего фильма. Возможны два варианта:

- Сценарий вы можете придумать свой собственный.
- Или сделайте фильм, взяв за основу любое литературное произведение, которое вам нравится.

Историю очень важно записать правильно - она должна быть не рассказом, а изложением действий. Такой сценарий построен на глаголах, в нем нет лишних описаний, в сценарии всегда изложены действия (Пошел, взял, повернулся и т. д.). Например, всеми известное стихотворение Агнии Барто:

*«Идет бычок качается,
Вздыхает на ходу,
Эх, доска качается,
Сейчас я упаду»*

по нему можно написать различные варианты сценария, хотя текст произведения не меняется.

Пример сценария:

«Арена цирка. На середине арены между двух мячей расположена доска. Выходит Бычок. Кланяется. Взбирается на доску. Идет по доске. Доска качается. Он замирает и произносит фразу «Ох, сейчас я упаду». Бычок шатается, но проходит по доске. Зал аплодирует».



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 2. Продумать и нарисовать образы героев фильма и декорации сцен, на которых будут происходить действие фильма.

Следующий шаг – создание образов героев и декораций для вашего будущего фильма. 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.

Шаг 3. Сделать фотографии, перекладывая рисунки действующих лиц на сценах в соответствии со сценарием.

Для этого вам потребуется рабочее место мультипликатора.

- Фотоаппарат
- Штатив
- Дополнительное освещение (лампа)
- Стол

Подготовка к съемке:

1. Определитесь со светом. Для создания анимации следует использовать постоянный источник света, можно использовать дневной свет, но надо следить за появлением и исчезновением облаков с неба, а в помещении могут возникнуть переотражения света от вас и от стен. Если кратко, просто включите достаточно света для фотографирования в помещении и стойте всегда в одном месте при нажатии кнопки затвора фотоаппарата. И не используйте встроенную вспышку, так как она создает слишком резкие тени.
2. Укрепите фотоаппарат на штатив или любую плоскую поверхность, так чтобы у фотоаппарата была опора на всем протяжении съемок.
3. Укрепите штатив или то на чем держится фотоаппарат так к полу, чтобы ни в коем случае не шелохнуть ногами или руками эту чудо конструкцию.
4. Закрепите объекты, которые вы будете снимать, и закрепите сцену, на которой вы будете снимать, так чтобы ничего не дергалось.

Сцена — это то, к чему вы постоянно будете прикасаться, она должна быть крепко закреплена.

На третьем шаге вы воплощаете в жизнь свой сценарий. Необходимо сделать фотографии, перекладывая рисунки действующих лиц на сценах в соответствии со сценарием. Далее делаем сцену и работаем на сцене.

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,

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 просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме.

Если вы хотите, чтобы ваши мультфильмы были более профессиональными, то важно соблюдать принципы анимации. Их около десяти, я вам расскажу про два:

- все объекты двигаются по своей траектории (т. е. у них есть своя дуга, они не прыгают в хаотичном порядке а всегда четко двигаются).
- у всех объектов есть замедление и ускорение (чем быстрее перемещается объект, тем больше расстояние на которое мы перемещаем, делаем изменение в кадре и наоборот).

Шаг 4. Подобрать способ озвучивания фильма в соответствии со сценарием.

Шаг 5. Смонтировать фильм.

Для создания анимации существуют специализированные программы, такие как iStopMotion, DragonFrame/DragonStopMotion, StopMotionPro.

Эти программы позволяют сразу видеть изображение на компьютере через ваш фотоаппарат и имеют ряд настроек и функций, которые помогают следить за последовательностью кадров, сравнивать кадры и т.д.

Но для начала лучше использовать обычные программы, которые позволяют сразу захватить изображение с вашего фотоаппарата на компьютер. А что делать если у вас таких программ нет. Это страшно ведь простой монтаж мультфильма можно сделать в стандартном приложении Windows — WindowsMovieMaker или Киностудия WindowsLive. Об этом мы поговорим в следующем модуле.

Есть некоторые секреты успеха при создании мультфильма:

- При съемке передний план открыт, ни чего не загораживает персонажей;

ВАЖНО

Сцена — это то, к чему вы постоянно будете прикасаться, поэтому она должна быть крепко закреплена

- 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.

Практическая часть по созданию мультфильма с детьми

При создании мультфильма удобно детей делить на группы и давать им определенные задания, рассмотрим пример.

Группа №1.

(отвечает за озвучивание мультфильма) Дети тренируются на стихотворениях, скороговорках, чистоговорках и песнях.

Например.

Стихотворение «Подснежник» Анзельмас Матулис

Я родился!

Я родился!

Снег пробил,

На свет явился!

Ух, какой ты, снег, колючий,

Ты холодный, снег, и злющий.

О морозах зря мечтаешь,

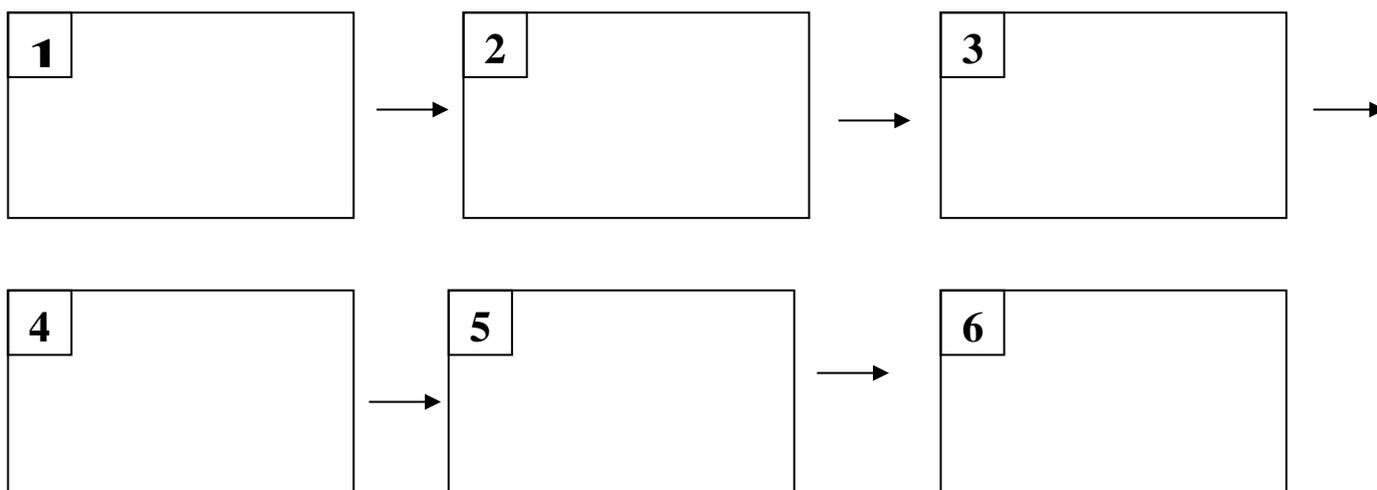
Очень скоро ты растаешь,

Уплывешь потоком в речку

И не скажешь ни словечка!

Группа №2.

(отвечает за сценарий и раскадровку)



Группа №3.

(отвечает за съемку)

1. Распределить персонажей, предметы. (Кто что будет передвигать).
2. Выбрать оператора – фотографирует.
3. Назначить помощника оператора. Подаёт колокольчиком сигнал о начале съёмки.

4. Ознакомиться с раскадровкой. Строго следовать указаниям режиссёра.
5. Режиссёр озвучивает сцены.
6. Прочитать памятку «Секреты успеха при создании мультфильма».

Памятка «Секреты успеха при создании мультфильма».

- При съёмке передний план открыт, ничего не загромождает персонажей;
- Статичные предметы (фон) неподвижны в кадре, также не рекомендуется двигать штатив;
- Можно менять положение декораций – закачались деревья, с них упали листья и т.п.;
- Фон закрепить, фотоаппарат параллельно фону.
- Первым делом сделайте 2-3 кадра пустого фона. Потом у вас должны появиться персонажи.
- Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 мм.
- После съёмки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме.
- **Чтобы двигались герои**, нужно постепенно менять положение деталей в сторону движения, снимая каждое изменение фотокамерой. Положили – сделали снимок, подвинули на миллиметр – сделали снова снимок и т.д. Чем меньше расстояние, на которое вы передвигаете и чем чаще вы фотографируете, тем плавней в мультике будут движения.
- Обычно в детской мультипликации допускается 6, 12, 24 кадра в секунду (при 6-и кадрах, движение будет более резкое).
- **Важно! При съёмке необходимо следить за руками, различными проводами, тенями от операторов, чтобы они не попадали в кадр.**

После съёмки кадров мультфильма в монтаже участвуют все группы.