

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр»
станции Ленинградской Ленинградского района

Этапы создания пластилинового мультфильма»

**Кирносенко Кристина Сергеевна,
педагог дополнительного образования**

ст. Ленинградская

2022

Мастер-класс

Цель: ознакомить всех желающих с этапами создания мультфильмов в технике пластилиновой перекладки и перелепки.

Оборудование и материалы:

- Фотоаппарат или веб-камера;
- Штатив (по возможности);
- Дополнительное освещение (лампа, по возможности);
- Компьютер или ноутбук;
- Расходные материалы (пластилин, цветная бумага, картон, краски, карандаши, фломастеры и т.д.)

Немного теории.

Само название перекладка — означает, что мы будем перекладывать (передвигать) нашего героя, перелепка — означает, что у нас герой будет перелепляться (превращаться) в другого героя.

Этапы создания мультфильма:

1. Составление сценария. Это может быть авторский текст или известное произведение художественной литературы (сказка, стихотворение, загадка, скороговорка и т.д.).
2. По выбранному сценарию изготавливаем фоны и декорации (можно просто нарисовать деревья, дома, обстановку и т.д., а можно вырезать из бумаги или картона и наклеить).
3. Создаем (лепим из пластилина) наших героев, причем наши герои должны получиться плоскими, как пряник или печенье, т.к. они будут двигаться по поверхности стола.
4. Весь процесс съёмки у нас будет происходить на нашем рабочем месте, на прочном столе закрепляем скотчем наш фон, над ним на штативе закрепляем фотоаппарат или веб-камеру, документ-камеру. Вместо штатива можно приспособить и другие подручные материалы.

Сначала сделайте 2-3 кадра пустого фона без героя (если это не противоречит Вашему сценарию). Персонаж появляется у самой границы кадра и движется приблизительно по 0,5 – 1 см. Для анимирования (оживления) нашего персонажа нам необходимо снимать покадрово каждое движение героя.

В профессиональной анимации на одну секунду движения героя на экране приходится 12-25 кадров, мы будем делать 6-8 кадров в секунду, подвинули героя – сняли кадр, подвинули героя – сняли кадр и т.д. Простой расчет времени: для съёмки 1 минуты мультфильма при скорости 6 кадров в секунду необходимо сделать 360 фотографий. Все кадры сохраняем в одной папке. При съёмке необходимо следить, чтобы у нас не сдвигался фон и не двигался фотоаппарат, иначе на экране получится некрасивое дрожание и скачки изображения. Следите за тем, чтобы в кадр не попадали посторонние предметы и руки.

5. Если по сценарию необходимы диалоги, то запишем звук на диктофон или микрофон. Можно просто использовать готовую музыку .
6. Для оформления нашего мультфильма необходимо изготовить (вылепить) титры, в которых указываем авторов. Интересным дополнением к мультфильму могут стать кадры , демонстрирующие процесс создания мультфильма(Вы или дети за работой).
Наконец, приступаем к монтажу нашего мультфильма, используя программу киностудия Windows Live, где составляем видео из отдельных фотографий и накладываем звук.

Пластилиновая перекладная анимация

Это вид анимации, в технике которой мультфильмы создаются путём покадровой съёмки пластилиновых плоскостных объектов, с модификацией этих объектов в промежутках между кадрами. При этом работа ведётся в технике перекладки. Композиция состоит из нескольких частей на плоскости:

- персонажей,
- декораций,
- декоративного фона.

Камера и освещение находятся вертикально над объектами. Персонажи и декорации для этого вида анимации создаются в плоскостной технике. Работа ведётся с цветным пластилином, что даёт возможность закреплять знания обучаемых о цветовой гамме, цветовых нюансах и контрастах, общем колорите работы.

Чем богаче цветовая гамма пластилина, тем больше изобразительных возможностей. В процессе работы учащиеся развивают свои навыки работы с пластичным материалом, учатся добиваться художественной выразительности рельефного изображения и правильных цветовых сочетаний.

Каждый учащийся работает над собственным произведением в рамках заданной темы.

Что понадобится:

Для создания пластилиновой анимации необходимы не только материалы для лепки. Но и штатив, и фотоаппарат, на который будем фиксировать модели.

Фотоаппарат для съёмки может подойти практически любой. Но нужно иметь ввиду, какие нам нужны снимки более профессиональные либо любительские.

Необходимые для съёмки настройки камеры – отключение автофокусировки (определённо не нужна смена фокуса каждый раз, когда в кадре что-то изменилось) и переключение на ручной режим всех настроек изображения (экспозиция, баланс белого).

При необходимости, можно будет изменить параметры изображения при пост-обработке в графическом редакторе в пакетном режиме для всех кадров сразу.

Важно также иметь штатив для устойчивой фиксации камеры, и также идеальный способ сделать кадр удалённо, чтобы не шатать камеру при нажатии кнопки спуска пальцем. Такими способами могут быть:

– Фотографирование через компьютер. Когда фотоаппарат подключен кабелем. Для этого требуется специальный софт, есть в большинстве программ для stop-motion съёмки. Также должна быть поддержка фотоаппаратом такой функции.

Выбор метода зависит от имеющейся камеры и финансовых предпочтений.

Следующий шаг для хорошей съёмки – создание качественного освещения.

Подойдёт настольная лампа, которую можно легко направить в нужную сторону, с яркой лампочкой. Многие рекомендуют лампы накаливания, потому что возле них удобно разогревать пластилин перед анимацией, но тепло можно получить и из других источников (хотя бы прислонив пластилин к стакану с тёплой водой).

Сами модели удобно размещать на невысоком столе. Стол можно поставить у стенки, так чтобы можно было закрепить на ней фон. Использование техники stop-motion подразумевает, что необходимо каждый кадр менять положение моделей, так что лучше заранее подумать о том, удобно ли регулярно брать модели и перекладывать их на место.

Фоном может служить обычный белый лист, либо рисованный фон. Это зависит от задумки и масштаба съёмки, формата А4-А3.

Надёжно закрепляем фон скотчем или кнопками.

Поверх листа можно прикрепить цветную бумагу требуемого цвета или фоновое изображение.

Лучше иметь пару вариантов фона на случай съёмки объектов разных цветовых решениях. Белый фон для тёмных объектов и тёмный для светлых. Для игровой графики объекты скорее всего придётся вырезать из кадра для последующей обработки.

Чем лучше будет камера и освещение, и чем контрастнее по сравнению с объектами и однороднее на кадрах будет фон, тем проще потом будет проводить такую обработку.

Использование бумаги удобно также тем, что на ней легко делать вспомогательные отметки карандашом и стирать их.

В результате соединения отдельных фрагментов в единое целое при помощи видео редактора образуется законченное произведение.

Снимать можно и без специализированного софта, однако его использование сильно облегчает процесс.

Возможности программ не сильно отличаются, поэтому подойдёт практически любая.

Можно также использовать программы для смартфонов, подбираются поиском по запросу «stop motion».

Самые необходимые и удобные возможности, которые дают специализированные программы - это минимально необходимый набор. Обязательно нужно проверить их наличие перед использованием или установкой программы.

Немаловажна сетка на экране и возможность отображать дополнительные отметки. Это очень удобно для выравнивания и прицеливания.

Можно пометить позицию, в которой должна оказаться модель к концу анимации, также отдельные точки, которые должны быть пройдены в ходе движения. Так можно намного упростить, к примеру, съёмку падающего объекта, отметив на экране его предварительно рассчитанные координаты в каждый момент времени.

Нужно иметь возможность сделать текущий кадр частично прозрачным и вывести под ним предыдущий. Практически необходимо также иметь настройку уровня прозрачности, так как для разных сцен удобно иметь разные уровни видимости предыдущего кадра.

Эта возможность ключевая для создания хорошей анимации и количество её применений бесчисленно. Использование совмещённых кадров позволит точно запланировать скорость движения объектов, сравнивая расстояние между ними на соседних кадрах в реальном времени, и позволит обнаружить случайно попавший в кадр объект (например, руку аниматора).

Также благодаря совмещённым кадрам можно относительно точно восстановить сцену из предыдущего кадра, если она была повреждена.

А сцена в процессе работы бывает повреждена чаще, чем хотелось бы, по различным причинам: случайно задела рукой, сделали паузу в несколько дней между съёмками, мимо пробежали и т.п.

Особенности лепки плоскостных моделей из пластилина.

Прежде всего, о том, из чего лепить. Подходит обычный пластилин, который продаётся в художественных магазинах, в канцелярии, среди школьных товаров. Он распространённый и дешёвый. В комплекте с пластилином часто идут пластиковые инструменты для работы с мелкими деталями.

Из минусов — пластилин мягкий, что иногда мешает, модель может неустойчиво держаться в установленной позе. Но данная проблема нам не страшна, так как мы работаем в плоскостной технике. А это значит то, что нам устанавливать модели не нужно. Мы просто перекладываем вылепленные модели.

Модели мы выполняем в плоской технике. А это значит объём нам ненужен. Персонажи, задуманные автором будут толщиной в 5-7 мм, если вылепим тоньше, то при съёмке мы можем повредить данного героя. А это нам ненужно. Не забываем, и о приемах лепки, получение нужной формы путем вырезания из пласта, либо лепка детали из цельной части путем формирования с помощью рук или инструментов.

Также нужно помнить и о чистоплотности в работе. Обязательное правило пользования пластилином: после использования одного цвета и перехода к другому, нужно очистить ветошью руки и инструменты. Если данную процедуру мы не проведем, то испачкаем следующий цвет пластилина.

Учащимся предлагается тема.

Для повышения мотивации учащихся целесообразно создание подобного мультфильма приурочить к какому-либо празднику (День учителя, День матери, Новый год, День защитника Отечества, Международный женский день).

С последующей демонстрацией данного произведения всему коллективу образовательного учреждения, а также родителям на родительском собрании. В последнем случае повышается как самооценка учащихся, так и значимость их деятельности в глазах родителей.

Ребята начинают первый этап создания плоскостной перекладной анимации с создания сценария.

Учащиеся прописывают название своего мультфильма. Решают сколько персонажей будет. Какая будет сюжетная линия. Решается проблема положительного и отрицательного героя. И та же настроение на протяжении всей анимации.

Опираясь на тему предложенную педагогом. Ребята начинают переходить к раскадровке. А именно зарисовке своих будущих персонажей.

И зарисовки будущего фона для съемки.

На раскадровке учащийся прорабатывает действия и взаимодействия персонажей, в зависимости от своей личной задумки.

Когда поставленные задачи решены, учащийся переходит к следующему этапу, к этапу съемки.

Съемка происходит покадрово. Фотографируем каждое движение.

Для начала нужно выбрать, какая частота кадров нам нужна. Для новичков подойдет 6 или 8 кадров в секунду, профессионалы выбирают 24.

От частоты сильно зависит реалистичность анимации, стоит также задуматься о размере полученных изображений, важно найти баланс между качеством и размером.

Опираясь на раскадровку, мы начинаем создавать последовательность сюжета.

Последовательность для анимации махания рукой: «В первых 5 кадрах модель стоит неподвижно, следующие 10-12 кадров поднимает руку вверх, далее 20 кадров машет рукой слева направо три раза, далее 10-12 кадров опускает руку вниз». По этой инструкции можно приступать к съёмке.

Иногда полезна замена кадров в обратном порядке.

Например, от модели отрезается по кусочку. И происходит съемка его сворачивания. Которое после разворота во времени даёт желаемый эффект его появления из-под катящегося вниз бревна.

Эффект прыжков и полётов в плоскостной анимации более доступен. Чем в объемной анимации. Перемещаем героя в замедленной съемке над границами горизонта и также его возвращаем.