



**ГБОУ СКОШИ №62 III-IV вида,
г.Улан-Удэ**

**Мастер-класс «Создание анимационного
фильма в технике «Пластилиновая анимация»
на экологическую тему: «Сказ о злом Пожаре и
Добром Байкале»**

**Чердонов Р.А, тифлопедагог студии
Мульттерапии «Капитошка»- от ГБОУ
СКОШИ №62 III-IV вида**

**Совместно с Чердоновой В.А. –
руководитель студии.**



Сегодня мы сможем познакомиться с пластилиновой техникой создания мультфильма, а также:

- Узнать, что такое мультипликация (анимация).
- Познакомиться с историей мультипликации (анимации).
- Понять, что такое Мульттерапия.
- Познакомиться с этапами создания мультфильма.
- Узнать основные виды анимации.
- Познакомиться с необходимым оборудованием и условиями для создания мультфильма.
- Понять, как своими руками создать анимационный фильм и посмотреть за этапами создания мультфильма.
- Увидеть готовый анимационный фильм.

Мультипликация (от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение).

— технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Анимация— западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм), а также соответствующая технология.

Термин «мультипликация» употребляют исключительно в русском кино как синоним термина «анимация».

Рисованная анимация — традиционная анимация, один из старейших и самых популярных видов анимации. Именно с рисованной анимации зародилась анимация вообще.

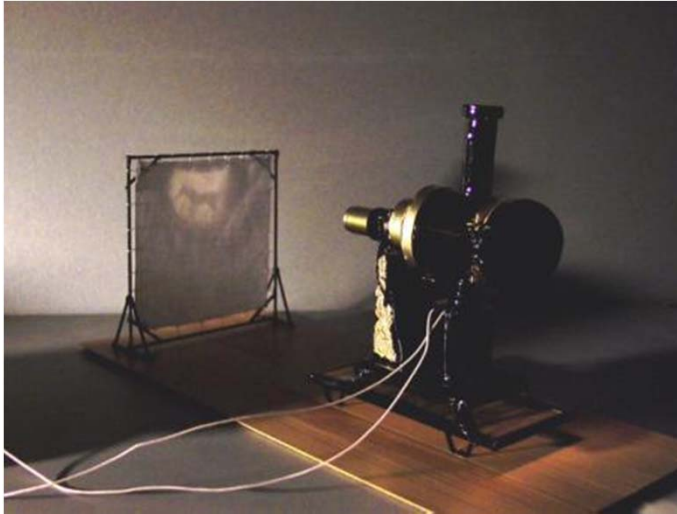
Работа художника-мультипликатора за столом-просветом.



Приспособления для показа движущихся рисунков



XV в. - появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.



- В средние века также находились умельцы, развлекавшие публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств наподобие фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками.
- Такие аппараты называли волшебным фонарем или по-латински "laterna magica".

1646 г. - иезуитский монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им "волшебного фонаря" - прибора, который высвечивал изображение на прозрачном стекле.
с XVII века в бродячих театрах по всей Европе проводились такие представления.

1832 г. - венский профессор Симон фон Штампефер изобрел **стробоскоп**.



- «Стробоскопом" был назван картонный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне этого барабана на бумажной ленте находилась серия рисунков (обычно их было от восьми до двенадцати), иллюстрирующих последовательные фазы движения человека или животного.



- Создателем первого звукового, музыкального и полнометражного мультипликационного фильма является американский художник – мультипликатор, кинорежиссер, актер, сценарист и продюсер Уолт Дисней





- Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А.А. Ханжонкова разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемной кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время.

Мульттерапия- что это?



Это Проект по развитию творческих способностей, мелкой моторики, фантазии, мышления, эстетического вкуса через анимационную деятельность-оживление персонажей в разных технологиях- сыпучая анимация, перелепка, пластилиновая анимация и др.

Что дают занятия Мульттерапией?



- Гармонизация развития.
- Творческое самовыражение.
- Повышение чувства значимости.
- Развитие мелкой моторики и ориентировки в пространстве.
- Проявление творческой активности и реализация своих идей.
- Воспитывает морально-волевые качества личности.
- Знакомит и обучает работе с современным программным оборудованием: в работе используются следующие программы: Dragonframe, Adobe Premier, Photoshop, Audio Master, Muvie Maiker.

Виды мультипликации:

Существует несколько видов мультипликации (анимации)- это рисованная, объемная, компьютерная, графическая анимация.

Мы работаем в технике **пластилиновая и сыпучая анимация**, так как при создании мультфильма дети лепят, «общаются» с сыпучим материалом- пшено, гречка, манка и др., что способствует развитию мелкой моторики, ориентировки в пространстве, фантазии.

Пластилиновая анимация с перекладкой



Сыпучая анимация



Этапы создания мультфильма:

- Сочинить сказку или взять готовую сказку за сюжет (мы анимируем сказки собственного сочинения детей).
- Составить сценарий мультфильма-переработать сказку для ее анимирования.
- Сделать «раскадровку» мультфильма.
- Подготовить фон.
- Подготовить героев.
- Съёмка сцен мультфильма.
- Озвучка.
- Монтаж.
- Оформление мультфильма.



Из чего состоит рабочее место:

- 1) Камера: веб-камера или зеркальная фотокамера
- 2) Крепление для камеры/штатив
- 3) Осветительные приборы
- 4) Устойчивая поверхность
- 5) Компьютер и программное обеспечение для съемки
- 6) Хромокей, занавески от внешнего света



**Программное обеспечение
и камера для съемки с функцией LiveView:**

Основная Программа для съемок, с которой мы работаем, называется DragonFrame.

Она позволяет делать фотографии захватывая и управляя изображением с компьютера.



Камера или веб-камера?

Веб-камера с минимальным разрешением 2 мегапикселя и возможностью ручной фокусировки.



Веб-камера:

+ : Легка в использовании, просто крепится к станку, удобна для работы с детьми, недорого стоит

- : Трудно добиться качественной, профессиональной картинки, выставить ровный свет



Зеркальная фотокамера:

+ : Дает качественную картинку, удобно работать с фокусом, много настроек

- : Стоит дороже,

В работе с детьми есть опасность ее быстро разломать

:)

Штатив: как крепить камеру?

Съемка нескольких секунд мультипликата может длиться целый день. Если от неаккуратного движения аниматора камера изменит свое положение — работа может быть загублена.

Поэтому наличие хорошего штатива или крепежа для камеры это гарант качественной съемки.

Какие штативы нам подходят? Тяжелые, прочные, с возможностью крепиться к поверхностям или такие, которые можно утяжелить бутылкой с водой или примотать скотчем к полу, стене, столу.



Держатель для фотоаппарата
Manfrotto Magic Arm



Тяжелая
тренога



Студийный самодел:
фотоувеличитель +
площадка от штатива



Процесс создания мультфильма- долгий, кропотливый. Мультипликатор должен обладать большим терпением, аккуратностью, фантазией, любовью к своему делу, быть увлеченным человеком.

Мультипликационный фильм может создаваться месяцами и даже годами. Любое неверное движение- и весь съемочный день пропал....

Для нас важна статика- т.е. неподвижность оборудования, аккуратность процесса съемки.

Для съемки 1 секунды мультфильма необходимо снять 12 кадров. При этом, кадры должны быть качественными, без брака.

Освещение:

Для минимального освещения анимационной сцены достаточно и одного источника света.

Но для достижения лучших результатов можно использовать три источника: один сильный, заполняющий источник и два более слабых, рисующих источника света.



Сказ о злом Пожаре и добром Байкале

Ефимова Ксения, воспитанница д/с «Рябинка»

Жил-был на планете земля один мудрый, могущественный старец. А звали его Байкал, и все вокруг любили его - и птички, и зверушки. Владения старца были настолько обширными и прекрасными, что все вокруг восхищались красотой этой природы. Но были также и завистники, которые хотели обладать этими владениями. Одним из этих завистников был злой Пожар.

В один прекрасный, солнечный и, казалось бы, обычный день, когда ничего не предвещало беды, внезапно появилось из ниоткуда облако дыма и закрыло солнышко. Обитателям леса стало страшно, и они начали метаться из стороны в сторону, пытаясь спрятаться. Но едкий дым заволок все окрестности, и прятаться бедняжкам было совсем негде. Тогда все дружно решили бежать к могучему старцу Байкалу, чтобы просить у него помощи и защиты.

Продолжение сказки



Великий Байкал укрыл птиц и зверей в своем дворце в глубинах водяного царства. Они поведали старцу, какая страшная приключилась беда. Задумался старец, и наконец принял решение отправиться на встречу со злым Пожаром.

Завидев злодея и то, что он натворил, мудрый Байкал сказал: - "Пожар, остановись, не губи природу, уходи в свои владения!"

ПРОДОЛЖЕНИЕ СКАЗКИ



На что Пожар ответил: -" Я не уйду, я хочу владеть красотой этой природы. Все здесь будет моим!" И с яростью пустил в старца огненную стрелу.

Однако Байкал увернулся. Он рассердился, ударил своим посохом о землю и напустил на злодея огромную волну воды, потушив злодея и его злодеяния.

Так могучий Байкал защитил обитателей леса и прогнал злобного Пожара. Промокший и жалкий, Пожар отправился к себе в жаркие и засушливые пустыни. А жители леса снова зажили дружно и счастливо.

Герои сказки:

- Батюшка Байкал
- Злой Пожар
- Лисичка
- Лось
- Медведь
- Зайчик

Еще необходимо слепить:
Пламя огня- 5-8 шт., макеты
воды (для тушения пламени)- 5-
8 шт.

Фоны:

- Изображение
Байкала с камнем
- Изображение леса

В фильме будет 4 сцены:

- 1- Сцена (фон 1), когда батюшка Байкал идет вдоль берега, осматривает свои владения, устает и присаживается на камень. К нему приходят в гости лесные звери.
- 2- Сцена снимается на 2 фоне- лесные звери радуются в лесу, вдруг- видят злого Пожара, который поджигает лес. Звери бегут к батюшке Байкалу за помощью.
- 3- Сцена снимается на 1 фоне. Звери прибегают к батюшке Байкалу и просят о помощи, вместе уходят в лес.
- 4- Сцена снимается на 2 фоне. Батюшка Байкал просит Пожара не губить природу, тот отказывается. Батюшка Байкал тушит огонь и прогоняет злого Пожара. Звери радуются.

После того, как будут подготовлены герои и фон, начнется процесс съемки анимационного фильма.

Во время съемки фильма Вы сможете увидеть, как проходит процесс съемки в программе DragonFrame. Увидеть некоторые ключевые моменты, которые позволяют облегчить в последующем процесс монтажа.

После съемки фильма, происходит монтаж фильма, его озвучка. Данные этапы создания фильма требуют значительного времени, поэтому Вы сможете увидеть готовый вариант анимационного фильма на актуальную экологическую тему: «Сказ о злом Пожаре и добром Байкале» в конце мастер-класса.