



Сетевой проект
"Замок Тёмного Лорда"



Авторы проекта:
Веретенникова Ю.О.,
Кейль Е.А., Курилова А.В.
МБНОУ "Гимназия №44"

Советы по создание мультфильма

Наша цель создать мультфильм о рыцарском турнире.

Нам понадобится:

1. Сюжет турнира.
2. Герои (участники).
3. Декорация - Фон (лес, поляна, замок феодала, берег реки и т.д где будет проходить турнир).
4. Прочие декорации - оружие, лошади, трибуны, флаги и всё, что может пригодится во время турнира.
5. Фотоаппарат.
6. Компьютер для монтажа.

Итак, вы можете всё нарисовать; слепить из пластилина; нарисовать и вырезать из бумаги\картона; вы можете создать всё необходимое в графическом редакторе на компьютере, распечатать и уже готовый материал преобразовать в мультфильм.

Все фигуры в кадре должны находиться в движение, как это сделать?

Метод №1 Перекладка

Вырезаем персонажей из бумаги и двигаем на плоскости. Мы делаем кадрирование, т.е. расставляем объекты и предметы (по сюжету) - сделали снимок. Немного сдвинули гл.героев в сторону - снимок, ещё сдвинули - снимок. И так снова и снова/ При монтаже, мы видим, что наши герои находятся в движение.

[Посмотрите пример 1](#)

[Пример 2](#)

Метод №2 Пластилиновая анимация.

Лепим персонажей из пластилина, они могут быть как плоскими (тогда техника близка к перекладке), так и объемными (тогда техника близка к кукольной анимации).

[Пример 3](#)



Сетевой проект
"Замок Тёмного Лорда"



Авторы проекта:
Веретенникова Ю.О.,
Кейль Е.А., Курилова А.В.
МБНОУ "Гимназия №44"

Пример 4

Метод №3 Предметная анимация.

Тут подойдут кубики, конструкторы, машинки, паровозики, зверюшки и человечки. Очень здорово получаются всякие самостроящиеся дома-города и т.п.

Расчет времени: обычно 6 кадров в секунду, иногда 4 (тут еще зависит от программы, в которой вы потом будете монтировать ваш мультик, но об этом ниже).

Если вы снимаете на плоскости, то вам понадобится для фона подходящий лист или ткань. Если ваши персонажи объемные, то нужны либо декорации, либо подходящий фон. Фон, как правило, тоже нужно закрепить. Это можно сделать с помощью бумажного скотча, булавок и т.п. Обратите внимание, чтобы в кадр не попадало лишнее и обозначьте границы кадра. Я обычно делаю разметку границ прямо на листе фона.

Положите на фон главного героя (например, у вас синий лист и на нем кораблик), проверьте все настройки фотоаппарата: размер фотографий, режим съемки, свет, цвета, границы кадра. Можно начинать съемку.

Первым делом сделайте пару-тройку кадров пустого фона. Потом у нас должны появиться персонажи.

Например, в начале приходит ежик. Кладем ежика возле границы кадра, пусть в кадре появится кончик носа. Фотографируем.

Двигаем ежика вперед примерно на сантиметр, фотографируем. Не забываем убрать из кадра руки, когда фотографируем! После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотрном 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.



Сетевой проект
"Замок Тёмного Лорда"



Авторы проекта:
Веретенникова Ю.О.,
Кейль Е.А., Курилова А.В.
МБНОУ "Гимназия №44"

Делайте на отдельный эпизод-элемент (например, машина приехала и уехала) не меньше 30 кадров (5 секунд на выходе), иначе он будет слишком коротким и невнятным для зрителя.

Когда вы сняли, все что хотели (помним, что для минуты при скорости 6 кадров в секунду нам надо 360 кадров), можно подумать о титрах и названии. Конечно, вы их можете сделать потом при монтаже, но гораздо интереснее сделать их в стилистике мультфильма: например, слепить из пластилина или написать на бумаге прямо под камерой. Если вы пишете, то кладете лист на фон и пишете по одной или по пол-буквы, и не забываете фотографировать.

Мультфильм из фотографий можно делать в любой монтажной программе (программе для работы с видео). Почти у всех на компьютере сразу есть Windows Movie Maker (далее - Муви).

Первым делом вы загружаете все фотографии в компьютер и складываете в отдельную папку. Потом открываете редактор для работы с фотографиями, который позволяет пакетные преобразования, и делаете фотографии нужного размера (если сразу не сделали) и переименовываете, чтобы все файлы имели порядковые номера, идущие подряд (для Муви это необязательно, для Вегаса и остальных - обязательно).

Потом вы открываете вашу монтажную программу, на видео дорожку кладете вашу последовательность фотографий, установив нужную скорость, на аудио дорожку - подходящую музыку, сохраняете файл и гордо всем показываете.