

МАСТЕР КЛАСС

НА ТЕМУ:

«Создание мультфильма смешанной технике»

Подготовила: педагог
дополнительного
образования Ксенофонтова
Наталья Николаевна

г. Бокситогорск

2019 год

Цель: знакомство с процессом создания мультфильмов с детьми в различных техниках.

Задачи:

- 1) познакомить участников мастер-класса с этапами создания мультфильма;
- 2) освоить технику создания мультфильмов своими руками при помощи доступных технических средств (веб-камеры, компьютер);
- 3) показать последовательность работы над монтажом фильма в компьютерной программе для видеомонтажа Pinnacle Studio 16.

Оборудование: проектор, компьютер, диктофон, штатив, веб-камера.

Программное обеспечение: AnimaShooter (программа для покадровой съёмки), Pinnacle Studio 16 (программа для монтажа).

Материалы:

Пластилин, стеки для пластилина, белая бумага, цветной картон, цветные и простые карандаши, гофрированная зелёная бумага, ножницы, клей.

Планируемый результат:

- Участники мастер-класса окунутся в творческий процесс создания анимационной продукции;
- узнают, как делаются и двигаются персонажи мультфильмов;
- на практике попробуют разнообразные способы создания мультфильма (рисунок, пластилин, аппликация);
- «оживят» свою работу, сделав маленький мультфильм;

Ход мастер-класса:

- Здравствуйте, уважаемые участники мастер-класса! Вы любите мультфильмы?
- Как вы думаете, какие бывают мультфильмы?
- Как создают героев мультфильмов?
- А что же такое мультфильм?

Слово мультипликация - (от лат. multiplicatio — означает умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров, сменяющих друг друга с некоторой частотой. Ведь для того, чтобы герой «ожил», нужно многократно повторить его движение: от 10 до 30 рисованных кадров в секунду.

По-другому, мультипликацию мы называем ещё анимацией (от фр. Animation — оживление, одушевление).

Создание мультфильма делится на несколько этапов:

1. *Создание сюжета* — для чего, с какой целью создается мультфильм, в какой технике, что мы хотим рассказать зрителю.
2. *Составление сценария* — Создание раскадровки или, так называемого, режиссёрского листа.
3. *Подготовка фона и создание героев* — в зависимости от той техники мультипликации, которую вы с детьми выбрали.
4. *Съемка*.
5. *Выбор музыки или запись аудиоряда* или озвучка мультфильма.
6. *Монтаж*.
7. *Создание титров*.

И так переходим к первому пункту — *создание сюжета*. Можно использовать готовые художественные произведения (рассказы, сказки, стихи с познавательной идеей), можно придумать свой собственный сюжет (предлагает педагог, родитель, собственный рассказ ребенка или совместное творчество).

Если же вы отважились, всё-таки написать свой сценарий, вы должны знать, что даже для очень короткой анимации нужна хлесткая, лаконичная история. И здесь вступают в силу законы драматургии:

1. Экспозиция, география;
2. Завязка;
3. Развитие действия;
4. Кульминация;
5. Развязка, завершение.

На примере короткого сюжета для мультфильма мы с вами рассмотрим каждый пункт подробнее. А вот и сам сюжет:

Чемпионат мира по тяжелой атлетике. На помосте лежит огромная штанга. Слышен шум болельщиков на трибунах. На помост выходит огромный дитина в костюме тяжелоатлета. Всем своим поведением он показывает, что круче него только звезды на небе. Он — лидер! Слышны вздохи восхищения поклонниц. На его лице сияет голливудская улыбка супермена. Он готовится поднять штангу. Не спеша подходит к спортивному снаряду, наклоняется, берется за гриф, приседает и... Мы видим, как напрягаются и играют мышцы спортсмена. Рывок! Вес взят! Под ликующие крики зала, наш герой стоит с высоко поднятой штангой.

При этом он, как заправский мачо, поигрывает бровью, явно флиртуя с какой-то дамой на трибунах. Наконец штанга с грохотом опущена, и тяжелоатлет купается в овациях ревущего зала.

В этот момент на помосте появляется мальчишка, лет десяти, и с отсутствующим видом направляется к тяжелому спортивному снаряду. Улыбка на лице победителя сменяется на выражение неподдельной паники. Он явно предчувствует неминуемую беду. Мальчишка берется одной рукой за гриф штанги. В зале слышен единый выдох: «Ах!» Супермен машет руками, как бы говоря парнишке: «Не делай этого!!!». Но мальчик, не обращая внимания на происходящее вокруг, без всяких усилий поднимает грозный снаряд, и с тем же невозмутимым видом удаляется с помоста. Все понимают, что штанга ПЕНОПЛАСТОВАЯ! Трибуны взрываются диким хохотом. Супермен повержен, унижен и посрамлен. Мальчишка, подходя со штангой в руке к краю помоста, оборачивается, чтобы посмотреть на растоптанного «победителя». На лице пацана возникает гримаса резкого испуга. А на лице супермена мы видим выражение дикой ярости. Он готов убить на месте этого маленького негодяя. Мальчишка, видя опасность, бросается за кулисы, испуганно оборачиваясь назад. Вслед за ним, под улюлюканье и ржание зала, с криком: – «Стояаяаяать!», несетя громила штангист. Занавес.

А теперь по порядку.

1. Экспозиция, география.

В начале мультфильма мы показываем помост и штангу, лежащую на нем. То есть мы сразу даем понять зрителю, что речь идет о тяжелой атлетике. Шум на трибунах подчеркивает, что это массовое зрелище. Это и есть экспозиция или география места действия.

2. Завязка.

Выход главного героя – тяжелоатлета – это и есть завязка. Зритель понимает, что сейчас будет попытка взять вес.

3. Развитие.

Поведение супермена, его улыбка, заигрывание с женским полом и поднятие штанги, появление мальчишки – это развитие сюжета. Зритель видел спортсменов-тяжелоатлетов на настоящих соревнованиях. Они, как правило, сосредоточенны и собраны, ведь поднять штангу – дело не шуточное. А такого самоуверенного дылду, никто не ожидал увидеть. И это очень хорошо, потому что неожиданное действие порождает интерес. А уж появление мальчишки на помосте вообще никто не ожидал. Это создает интригу и еще больше повышает интерес к происходящему на экране.

4. Кульминация.

Я думаю, что и без моих объяснений понятно, что кульминацией всей сцены является момент поднятия штанги мальчишкой. Это пик напряженности. Понимание залом, что штанга сделана из пенопласта, последовавший за этим хохот, усиливают и подчеркивают комичность и абсурдность ситуации.

5. Развязка, завершение.

Точкой в этой веселой истории является погоня супермена за мальчишкой. После этого рассказывать больше не о чем. Все и так ясно. Опускающийся занавес или уход в затемнение, логично завершают повествование.

Это пример того, как минимальными средствами можно добиться прекрасных результатов. В этом коротком сюжете соблюдены все законы драматургии.

А вот еще один пример короткого сюжета. Замечательный писатель, сатирик и юморист Андрей Кнышев написал книгу, наполненную искрометным юмором. Она носит необычное название – «ТОЖЕ КНИГА». Среди великолепных шуток, придуманных автором, есть, на мой взгляд, очень смешная зарисовка. Привожу ее здесь:

«Толпа на площади. Патрульная машина ГАИ пробивается, командуя через микрофон: «Пропустите колонну! Колонну пропустите!» Толпа расступается, и в освободившееся место с грохотом падает колонна Большого Театра.»

Блестяще! Чем не сюжет для мультфильма? Однако мы понимаем, что такого рода работу, выполнить очень сложно и трудоемко. Необходимо моделировать или искать готовую модель Большого Театра, моделировать или искать готовую модель патрульной машины ГАИ, микрофона, самих гаишников и, наконец, анимировать толпу и ее поведение. На создание такой короткометражки уйдет колоссальное количество времени и ваших сил.

Но самое интересное заключается в том, что сюжет со штангистом и сюжет с колонной, абсолютно равнозначны по степени влияния на зрителя. И тот и другой сюжеты вызовут одну реакцию – смех. Так стоит ли убивать свое время на глобальные проекты, стоит ли тратить драгоценные машино-часы на рендер тяжелых сцен? Интерес у зрителя вызывает идея, сюжет и воплощение этого сюжета, а не ваше мастерство моделлера, текстурщика, сетапера или визуализатора. Это остается за кадром. Это никому не интересно. Интересен РЕЗУЛЬТАТ!

Есть еще ряд вещей, которые вы должны знать и учитывать при поиске сюжета для своих будущих творений. Что вызывает интерес у зрителей? Прежде всего – это конфликт! В вашем мультике обязательно должны быть положительный и отрицательный персонажи. То есть, своего рода, добро и зло, черное и белое. Конфликт всегда «цепляет» зрителя, потому что интересно чем он закончится. И конечно, зло должно быть повержено. Праведная месть, торжество справедливости, дают зрителю моральное удовлетворение и чувство завершенности действия. Этими нехитрыми правилами блестяще владеют кудесники Голливуда.

Второй пункт - *составление сценария.*

Многие путают написание сюжет со сценарием. Сюжет – это история, которую мы хотим анимировать, а сценарий – это план по которому мы будем снимать наш мультфильм. На самом деле он очень важен, в нём мы прописываем и прорисовываем все моменты, которые мы хотим видеть и даже слышать в нашем мультфильме.

Теперь приступайте к разработке схемы мультфильма, которая представляет из себя набор черновых рисунков. Размещённая на стене, схема из отдельных черновиков будет напоминать комикс, по которому можно понять суть происходящего.

Со стороны может показаться, что схематические наброски это уже этап создания анимации, и уж не как не сценария. Тем не менее, наличие такой схемы существенно поможет Вам в дальнейшей работе над описанием отдельных сцен и созданием всего сценария.

После того, как ваш сценарий готов, мы переходим к третьему этапу - *подготовка фона и создание героев.*

Тут полное проявление вашей фантазии. Даже если у вас по сюжету герои люди, вы можете превратить их в животных и т.д. Вы можете создавать их из чего угодно, пластилина, бумаги, подручных материалов и даже брать готовые фигурки.

Для создания мультфильмов традиционно используют несколько техник:

Перекладка – создание детьми плоских персонажей (нарисованных, вылепленных, вырезанных из бумаги и т.д.), плоского фона и декораций. Передвижение происходит путем перемещения объектов по фону.

Сыпучая анимация предполагает использование в работе сыпучих материалов (манка, сахар, гречка, горох, песок и др.), движение происходит с

помощью рисования руками по сыпучему фону, находящемуся на прозрачной подсвеченной поверхности.

Объемная анимация - изготовление объемных персонажей и декораций, их перемещение в трехмерном пространстве. Дает возможность использования в работе природных материалов, сюжетных игрушек, поделок из бросового материала, пластилина, глины. Является наиболее трудоемкой и сложной в исполнении техникой создания мультфильма.

У нас в России было множество замечательных мультипликаторов, которые находили свои способы создания персонажей и фонов, например, Владислав Старевич и его фильм «Стрекоза и муравей», 1913 года. Он снимал кукольные мультфильмы, а его персонажи были настолько правдоподобны, что когда я смотрела его в первый раз, то думала, что это дрессированные насекомые. А вот другой великий мультипликатор Гарри Бардин, наоборот снимал свои фильмы, где персонажи были из проволоки, верёвочек, спичек, бумаги и пластилина, но пластилиновые фигурки всегда грубо вылеплены.

И вот наконец мы переходим к самому интересному и трудоёмкому этапу – *съемка*.

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. Расчет времени: обычно 4-6 кадров в секунду. 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.

После того, как мы отсняли весь материал, неоднократно проверив, всё ли в порядке, все ли кадры четкие, всё ли вас устраивает, мы переходим к этапу – *выбора музыки, сопроводительных звуков или запись аудиоряда*.

На данном этапе мы находим в интернете нужные нам звуки, музыку и т.д. но в этом случае не забываем указать авторство в титрах. Так же существуют бесплатные аудиобиблиотеки. Ну и конечно же вы сами сможете записать нужные вам звуки: их можно воспроизвести, например, хруст яблока, когда вы его едите или же имитировать, например, нам для одного фильма нужен был звук взрыва, ребята перепробовали многое. Но больше всего подошёл звук удара тяжёлой металлической дверью.

И вот мы подходим к одному из завершающих этапов - *монтаж*.

Монтаж — это сведение воедино всех ваших материалов, кадров, звуков, голосов, музыки, эффектов и т.д. Монтаж бывает двух видов: линейный и нелинейный. Для линейного монтажа можно использовать программу Windows Movie Maker, это самая простейшая программа, её интерфейс оснащён подсказками и даже если вы в первый раз откроете, там всё будет понятно.

А вот для нелинейного монтажа нам понадобятся более сложные, полупрофессиональные и профессиональные программы, например, Pinnacle Studio. Они более сложные в обращение, но и возможностей у них больше.

И наконец, последний, седьмой этап – титры.

После того как вы выполнили практически всю работу, вы должны дать официальное имя работе, а также указать авторов, время, место где вы выполняли работу и не забываем указывать авторов материалов, если вы брали их из интернета, пусть то будет музыка, картинка или архивное видео.

В титрах вы можете не только указать фамилии педагогов и детей – создателей мультфильма, но и включить видео или фотоматериалы самого процесса создания мультфильма.

Теперь мы переходим к самой интересной части нашего мастер-класса к практике, чтобы наша работа была продуктивной и сейчас с вами разделимся на группы:

1. Писатели;
2. Сценаристы;
3. Художники;
4. Звукооператоры;
5. Аниматоры;
6. Операторы.

Я предлагаю вам персонажа, а вы уже придумаете для него историю, может ещё кто или что ни будь появится в вашей истории. Наш герой – червячок, вы сами можете придумать ему имя и его историю.

Так же перед началом работы хочется вам в напутствие прочитать цитату создателя сериала «Симпсоны» «Мультипликация — это особенное занятие, которое лучше всего подходит тем, кто толком не умеет ни рисовать, ни писать. Но зато она позволяет склеить эти два полуталанта вместе и даже сделать себе карьеру».

Литература:

1. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии. // Искусство в школе. 2009. № 6. С 13-16.
2. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5. С.54–59
3. Ишкова Е.И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2013. № 8. С.20 – 23
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2007. 175 с.
6. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей.» ВНЕШКОЛЬНИК № 4 (2012) С.28.
5. 7. Макки Р. «История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только.» М., 2011.
6. 8. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. Клуб 36`6, 2007.