

Презентация к мастер-классу «Мультипликация в домашних условиях (перекладка)»

Слайд 1. Сегодня мы поговорим о создании мультфильмов в домашних условиях. Технология перекладной мультипликации доступна детям любого возраста и позволяет каждому ребенку проявить свои индивидуальные творческие способности.

Прежде чем создать мультфильм, нужно придумать сценарий. Даже в самом коротком сценарии должны быть следующие составляющие:

- знакомство с главным героем,
- завязка,
- действие,
- кульминация,
- развязка,
- финал.

Слайд 2. Итак, наша история такова. Каждое утро ***Птичка*** выходит погулять. Очень ей нравятся прогулки по высокому забору. Высоко сидишь, во все стороны смотришь, далеко видно. Кругом красота, солнышко ярко светит, облака по небу тихонечко бегут. Решила ***Птичка*** прыгнуть повыше забора – на веревочку, попробовала пройти по ней, получилось. И тут она увидела, что впереди по веревочке еле-еле ползет только что проснувшаяся ***Гусеница***. Обрадовалась ***Птичка***, подумала, вот и завтрак мой меня поджидает и ускорила шаг. ***Гусеничка*** тут же окончательно проснулась и бросилась бежать. Откуда у нее только силы взялись? А ***Птичка*** еще быстрее побежала. Бежит, боится упасть с тонкой веревочки. Даже забыла про то, что летать умеет и не страшна ей никакая высота!!! А у ***Гусенички*** от страха чуть сердце в пятки не ушло. Но тут показалась спасительная щель в заборе. ***Гусеничка*** стрелой метнулась в эту щель и пропала из виду. От удивления у ***Птички*** подкосились лапки, она резко затормозила, села на веревочку. Так и съехала по веревочке вниз. ***Птичка*** осталась без завтрака. А ***Завтрак*** был счастлив от того, что снова удалось остаться целым и невредимым.

Слайд 3. Герои мультфильма должны быть яркими, запоминающимися. Птичка изготовлена из остатков фетра, а гусеница из синельной проволоки. Герои выполняются подетально, детали скрепляются обычным клеем или сшиваются одним стежком при помощи иглы и обычных ниток. Синельная проволока при многократном сгибании и разгибании становится не такой привлекательной, деформируется, поэтому для гусеницы желательно создать дублеров. Всего таких фигурок достаточно 4-5. Можно использовать самоклеящиеся глазки и носики. Декорации тоже просты. Забор – раскрашенные палочки от мороженого. Веревочка – это джутовый шпагат. Солнце выполнено из фетра, облака – это любой наполнитель, синтепон или холлофайбер.

Слайд 4. Как может выглядеть домашняя мультстудия? В качестве фона вполне подойдет обычная крафт-бумага, формат А3. Она располагается на поверхности стола и крепится при помощи скотча. Главные требования к такой студии – это хорошее освещение и надежно закрепленная над столом веб-камера. Обычный штатив здесь не подойдет. Например, мы использовали две рейки, соединили их при помощи винта и барашковой гайки. Всю эту

конструкцию легко удерживает F-образная струбцина, прикрученная к столешнице. Вертикальную рейку крепим к струбцине любым способом (это может быть вторая струбцина или даже скотч). Конечно, нам пригодится ноутбук и компьютерная мышь.

Слайд 5. Так что же такое *перекладка*? В классическом варианте: это плоские объекты, перемещающиеся на плоскости. Объекты обычно двигают на стекле, чтобы можно было фон под стекло подставить. Стекланных плоскостей может быть много, чтобы создавать иллюзию пространства – передний план, средний, фон. У нас простой вариант без стекла. Каждый кадр должен отличаться от предыдущего хотя бы не большими изменениями.

На экране представлены первые 9 кадров, на которых мы наблюдаем эти изменения. Нам необходимо понять, каким образом создаются эффекты движения предметов в кадре. Это целая наука. Природа движения неоднородна. Например, движение птички – это две фазы (*Птичка* на веревочке и *Птичка* над веревочкой). Движение *Гусеницы* состоит из четырех фаз. Давайте внимательно посмотрим на кадры будущего мультфильма, постараемся понять, каким образом что движется. *Птичка* и *Гусеница*, совершая свои фазы, находятся в одном положении относительно координаты *x*. А в сценарии речь идет о погоне. Эффект движения наших героев помогают создавать облака и забор, мы перемещаем их понемногу влево.

Слайд 6. Рассмотрим внимательно следующие 9 кадров. Мы видим, что *Гусеница* спрыгивает с веревки, а *Птичка* тормозит и приземляется на веревку.

Слайд 7. На экране последние 9 кадров. *Птичка* продолжает ехать по веревке, будто спускается с горы. Обратите внимание на положение облаков и реек в заборе. Чем быстрее *Птичка* движется в кадре, тем быстрее перемещаются облака и забор, и наоборот. На этапе съемки мы должны будем снять минимум 27 кадров. При этом мы используем специальную программу *AnimaShooter Junior*, о которой речь пойдет чуть позже.

Слайд 8. Отснятые кадры можно монтировать в любой программе, предназначенной для монтажа видео и аудио дорожек. В нашем случае – это программа Киностудия Windows Live.

Создание мультфильмов в среде AnimaShooter (инструкция для начинающих)

AnimaShooter Junior – это бесплатная программа для покадровой съемки анимации. Установка ее достаточно проста даже для начинающих пользователей, а загрузить ее можно с сайта: <http://www.shooter.anima-tech.com>.

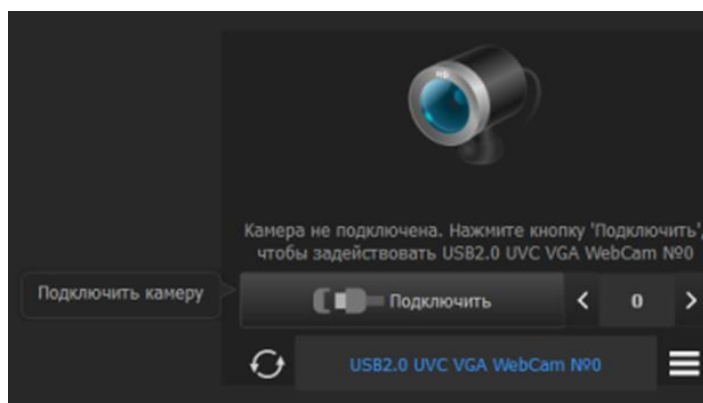
AnimaShooter Junior будет работать с любой совместимой веб-камерой. Примеры веб-камер: Microsoft Lifecam Cinema 720P HD, Microsoft Lifecam Cinema 1080P HD, LOGITECH C920. Формат получаемых от фотокамеры изображений: JPEG.

Системные требования: Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 (x32/x64); процессор с частотой минимум 1,6 ГГц; оперативная память минимум 1Гб. (рекомендовано от 2 Гб).

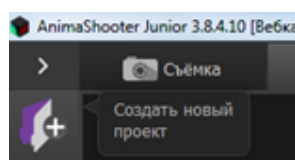
- | |
|---|
| 1. Запустите программу с помощью ярлыка на <i>Рабочем столе</i> . |
|---|



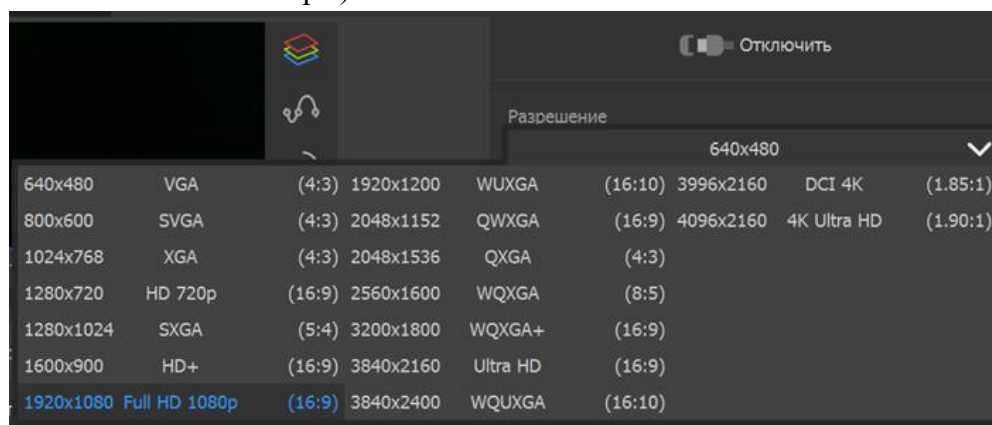
2. Установите веб-камеру на штатив (для съемки плоскостной перекладки), соедините ее с ноутбуком с помощью USB-кабеля, подключите ее, нажав на соответствующую кнопку в окне программы.



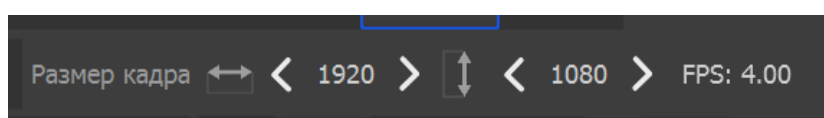
3. Создать новый проект



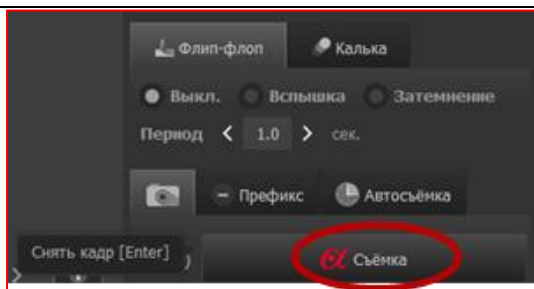
4. Перед началом съемки устанавливают *Разрешение*. Например, 1920x1080 (размер в пикселях зависит от типа камеры).



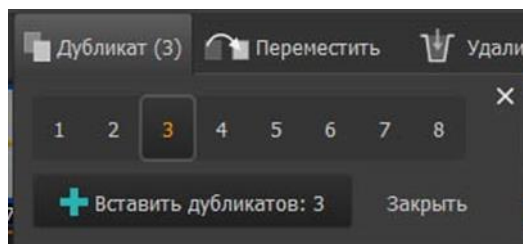
5. Установите *Размер кадра* - 1920x1080.



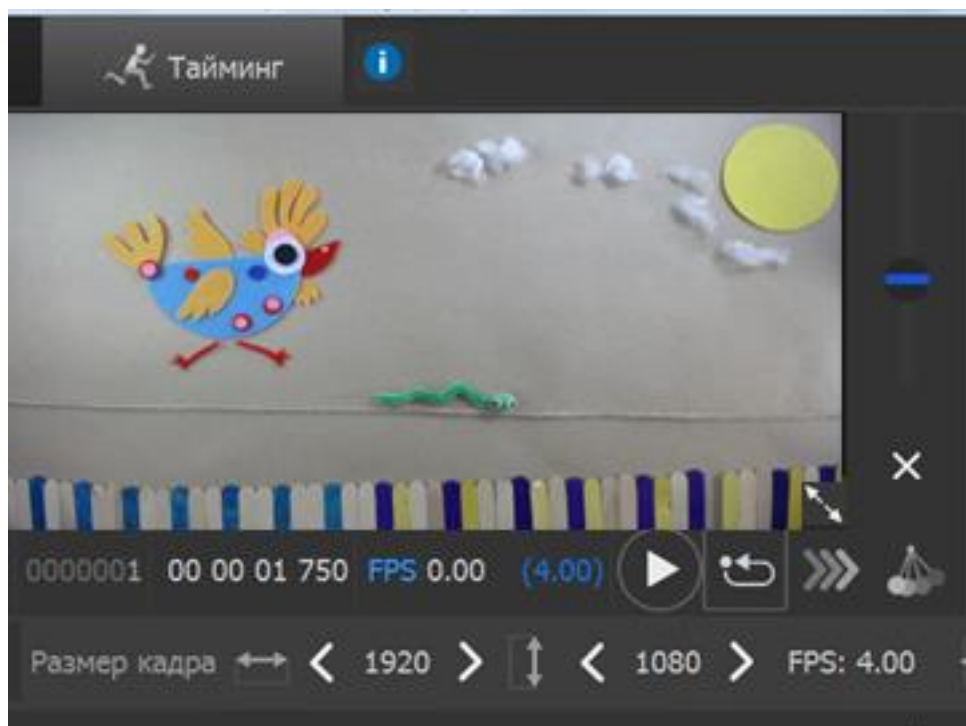
6. Снять кадр можно, нажав на клавишу *Enter* на клавиатуре или кнопку *Съемка* в программе.



7. Если при просмотре вас не устраивает скорость смены кадров, то отдельные кадры или группы кадров можно дублировать столько раз, сколько вы захотите. Для выделения одного кадра используют Ctrl+Левый клик.



8. Перейдя на вкладку *Тайминг*, выделяем все кадры (*Shift + левая кнопка мыши*), устанавливаем необходимое количество кадров в секунду (например, FPS:4). Далее нажмите кнопку *Воспроизвести*.

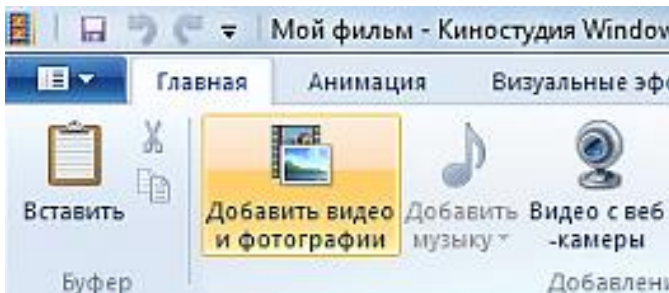
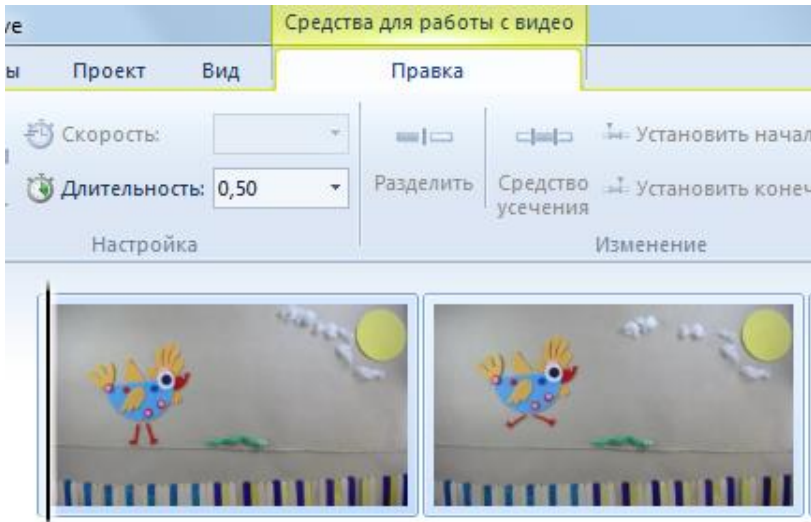
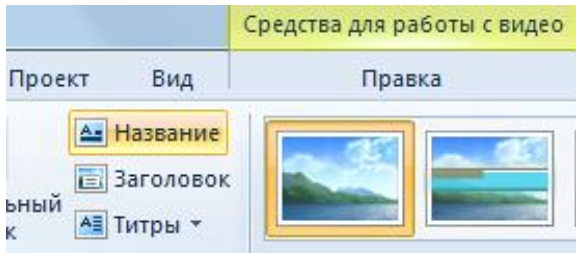


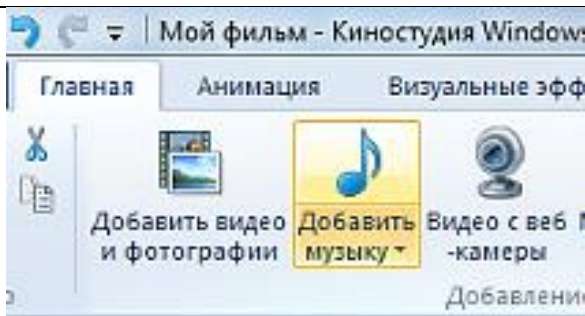
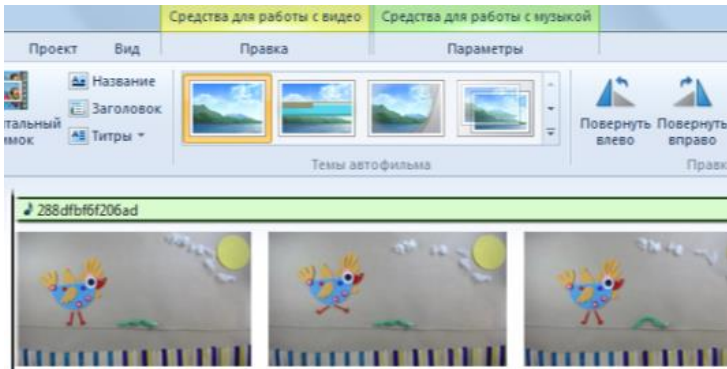
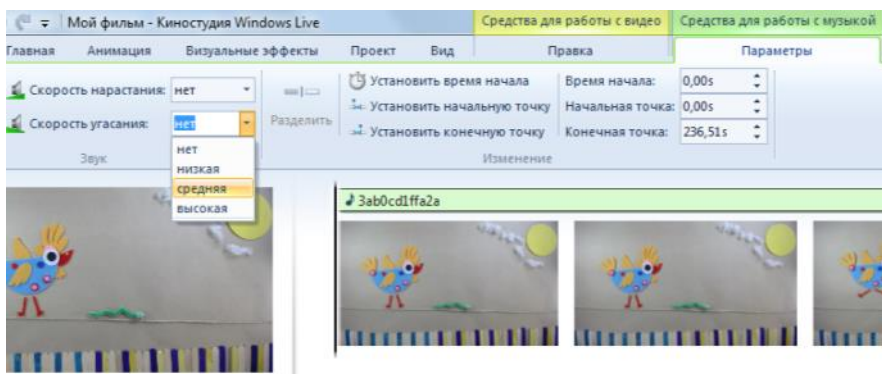
9. Если тайминг устраивает, то переходим к следующему пункту. В противном случае возвращаемся к предыдущему пункту.

10. Сохраняем проект для возможной дальнейшей работы с анимацией (редактирование). Все фотографии при этом автоматически сохраняются в папке *cap* (например, *777_files – cap*). Их можно переносить как обычные фотографии и монтировать в других программах (*Киностудия Windows Line*), добавляя к видеоряду звуковую дорожку. В программе не предусмотрена функция создания видео. Это можно сделать с помощью программы *AnimaShooter Pioneer*, установив ее бесплатную версию (на 14 дней). Ключ для работы

программы только на одном компьютере генерируется самой программой и высылается на указанный вами адрес электронной почты. Алгоритм работы в программе *AnimaShooter Pioneer* аналогичен, можно открыть ранее созданный проект в программе *AnimaShooter Junior*.

Создание видеоролика в программе Киностудия Windows Live

1.	Откройте программу <i>Киностудия Windows Live</i> . Файл – Сохранить проект как... Это позволит вам редактировать мультфильм.
2.	Выберите закладку <i>Главная – Добавить видео и фотографии</i> 
3.	Откройте папку <i>сap</i> . Выделите все файлы при помощи Ctrl+A . Нажмите кнопку Открыть .
4.	Выберите вкладку <i>Средства работы с видео</i> и установите <i>Длительность 0,50</i> . 
5.	Создайте название Завтрак и титры Конец мультфильма. 
6.	Выделите первый кадр видеоряда, перейдите на вкладку <i>Главная-Добавить музыку</i> .

	
7.	<p>В папке Музыка нужно выбрать звуковой файл. Нажмите кнопку Открыть. После чего на экране появится звуковая дорожка, и станет активной вкладка Средства работы с музыкой.</p> 
8.	<p>На вкладке Средства работы с музыкой выбираем Скорость угазания – средняя.</p> 
9.	<p>Файл – Сохранить проект. Это позволит вам редактировать мультфильм.</p>
10.	<p>Файл – Сохранить фильм – Монитор с высоким разрешением.</p> 