

мастер - класс

**«Создание
мультипликации с
помощью
интерактивного
оборудования»**



ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ ДЕТСКОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ И РАДИОВЕЩАНИЯ



«Международный день детского телевидения и радиовещания» был учреждён по инициативе Детского фонда Организации объединённых наций в 1994 году в городе Канне. С тех пор второе воскресенье декабря отмечают всероссийский праздник «Детского телевидения и радиовещания».

Ответим на вопросы

А как же все начиналось?

Когда появились первые мультфильмы?

Как создать свой мультфильм? С чего начать?

Почему герои движутся, говорят улыбаются?

Какие бывают мультфильмы?

А какой мультфильм был самым первым? Кто его автор?





Мультипликация

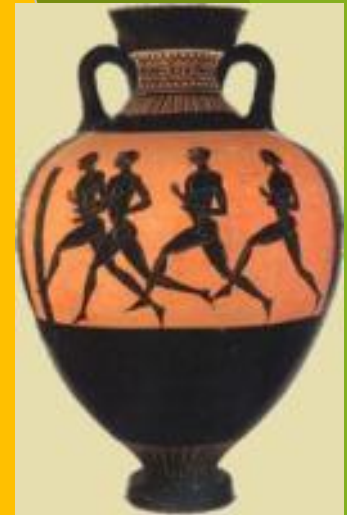
(от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений.



Анимация (от лат. Animation) — оживление, одушевление.

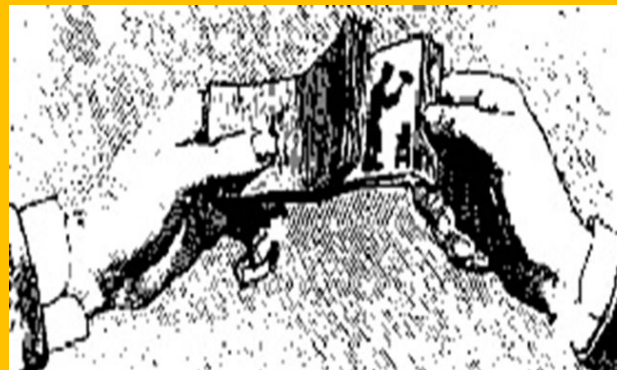


▶ Яркую передачу движения мы находим в предметах искусства Древнего Египта и Древней Греции.



▶ В X-XI в.в. - первые упоминания о китайском театре теней.

▶ В XV в. появились книжки рисунками фаз движения человека



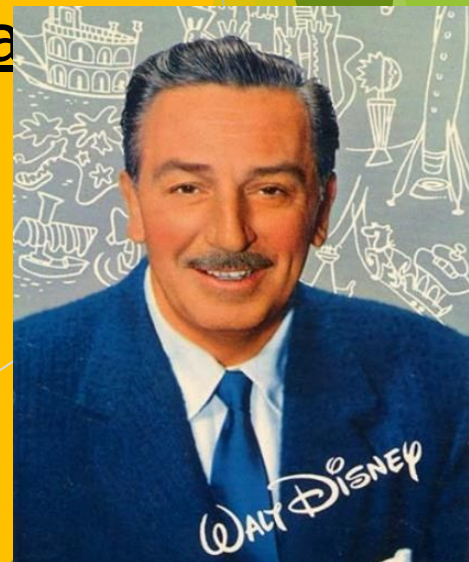
Зарубежная мультипликация

▶ 1898 год – Джеймс Стюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли первый мультипликационный кукольный фильм «Цирк лилипутов». В фильме использовались деревянные игрушки



▶ 1928 год – Уолт Дисней создает самого популярного рисованного персонажа в истории мультипликации – Микки Мауса

▶ 1940 год – У. Ханна и Д. Барбера, позднее создавшими студию Ханна-Барбера, начинают работу над серией мультфильмов «Том и Джерри»;



Отечественная мультипликация

1910 год — Владислав Александрович Старевич - талантливый **российский режиссёр и оператор** - снял первый в мире объемный анимационный фильм «**Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами**».



СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ®

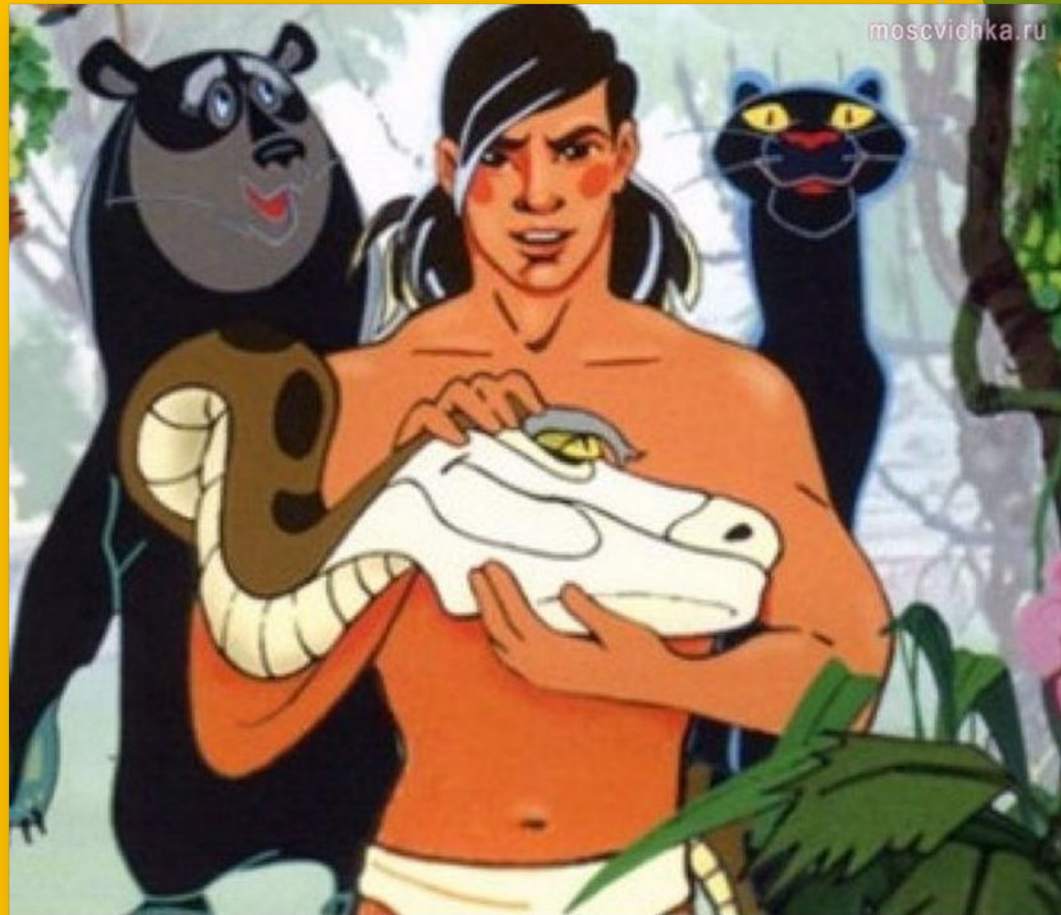
ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

«Союзмультфильм» -
крупнейшая в СССР
студия мультипликационных
фильмов, основанная в Москве 10
июня 1936 года.



Отечественная мультипликация

**1967—1971 годы —
первый советский
мультсериал
«Маугли».**



В 2000 году мультфильм «Старик и море» был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар»;



В 2003-м году мультфильм «Ёжик в тумане» был признан лучшим мультфильмом всех времён и народов



Техника анимации

- Рисованная мультипликация
- Песочная анимация
- Живопись по стеклу
- Пластилиновая анимация
- Кукольная анимация
- LEGO-анимация
- Flash-анимация



Как создавать мультфильм

Шаг 1

Выбор сценария

Шаг 2 .

Изготовление героев нашего мультфильма



Шаг 3 .

Определить технику, в которой будет создаваться мультфильм

- Фотоаппарат
- Документ-камера
- ПО интерактивной доски
- Нетбук

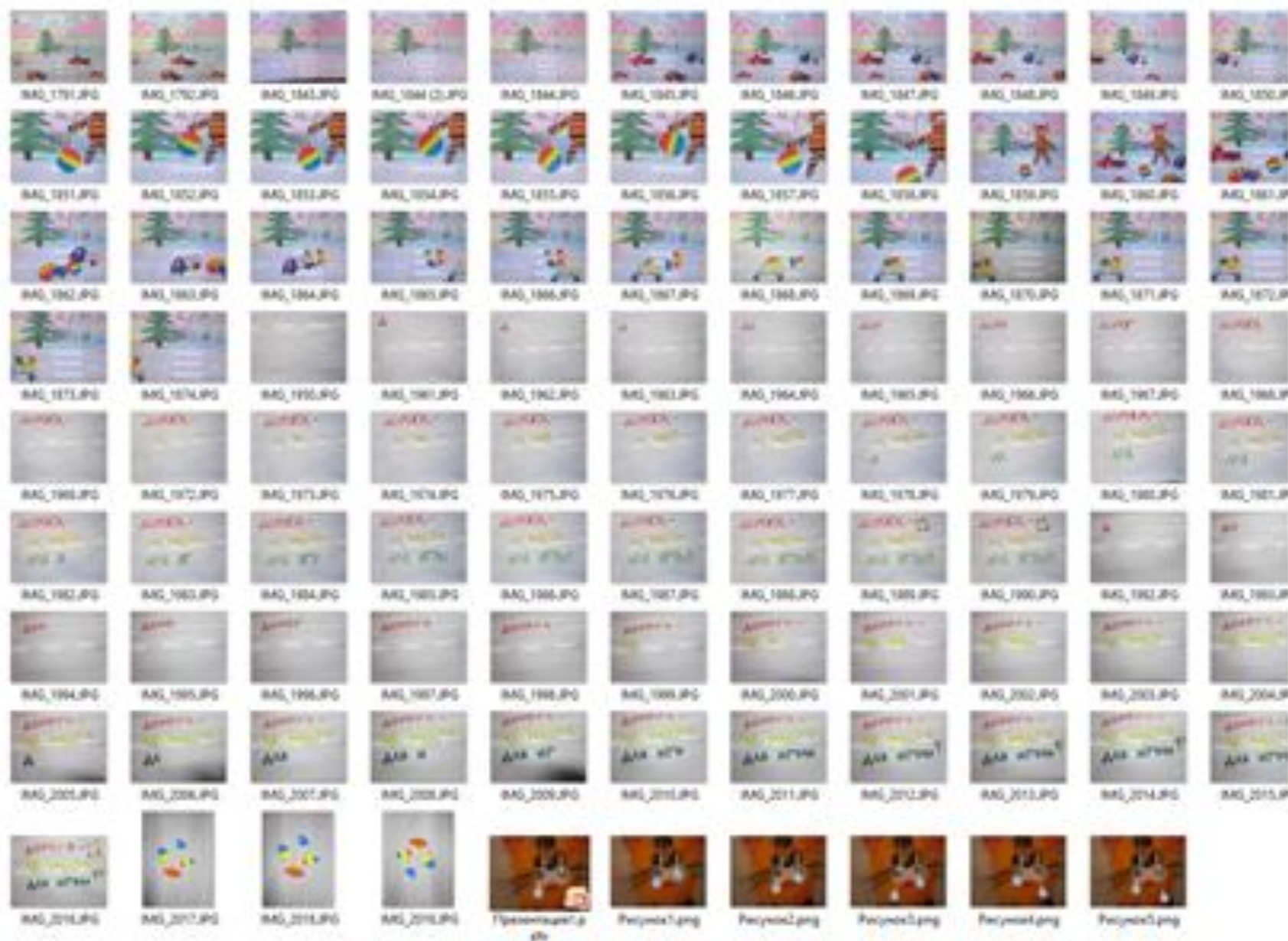
Шаг 4 .

Оформляем сцену

Шаг 5 . Съемка

- Последовательно фотографировать происходящее под объективом

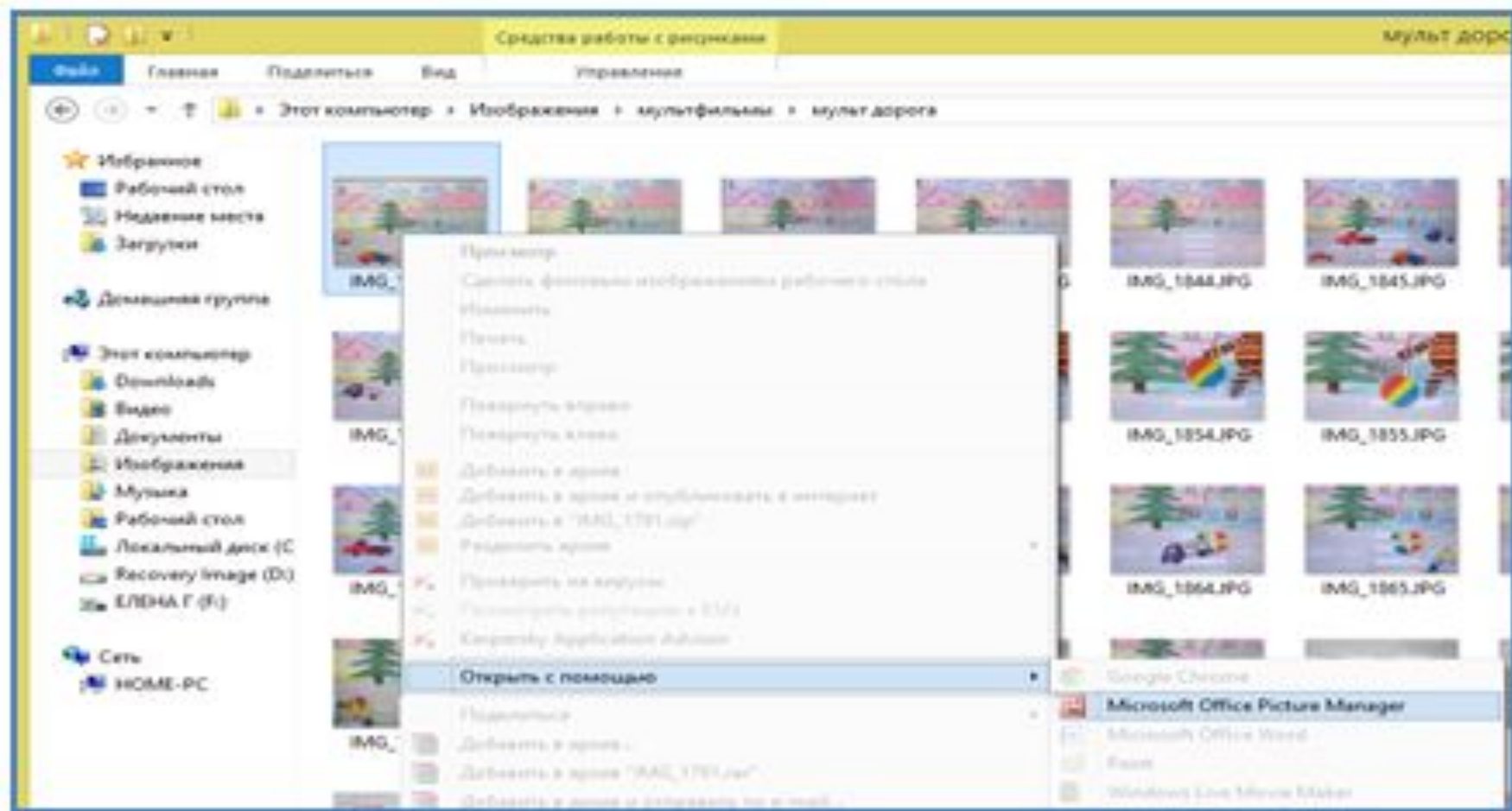




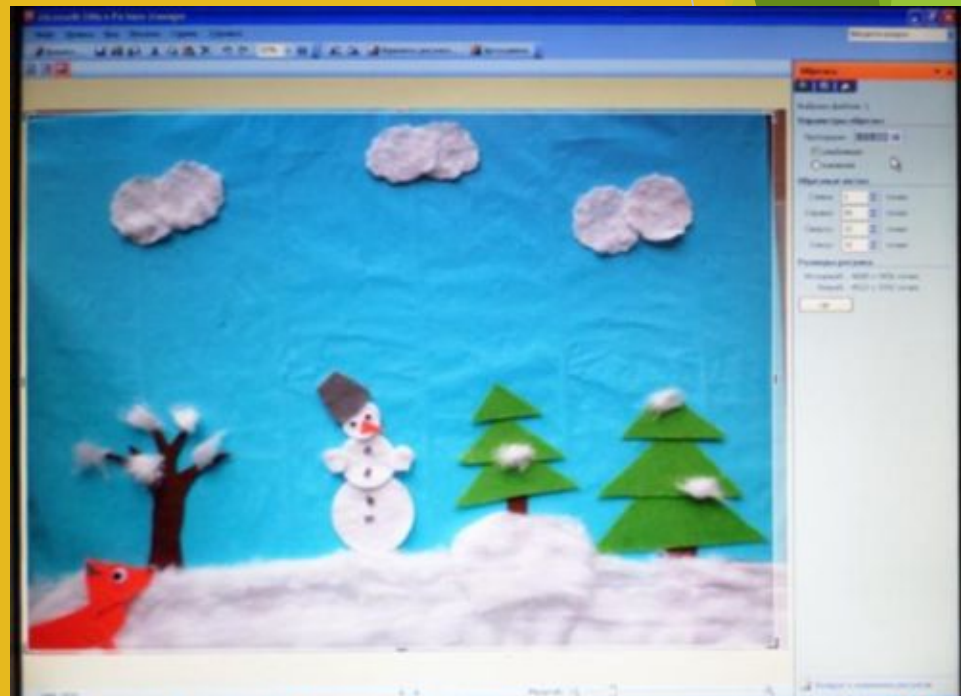
Количество фотографий для мультфильма

Шаг 6 .

Редактирование фотографий

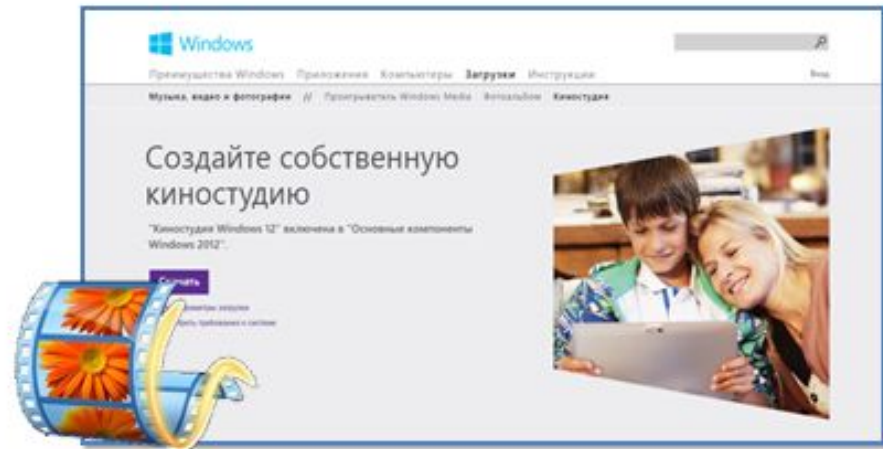


Для обработки кадров в Windows имеется программа **Microsoft Office Picture Manager**. Нужно удалить лишнюю часть кадра (края), сделать цветокоррекцию и уменьшить размер кадров.

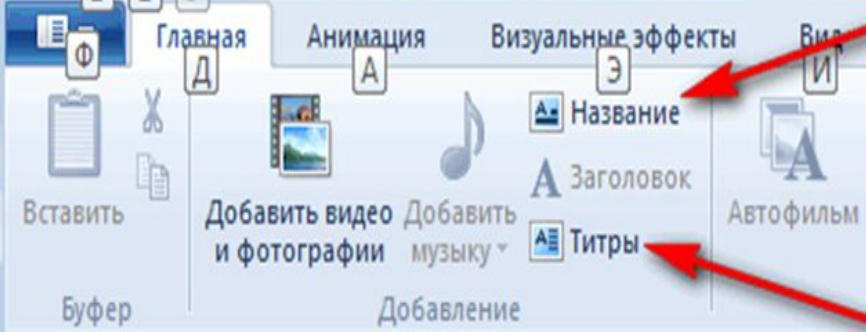


Монтаж. Для монтажа
выбираем программу
Киностудия Windows Live
<http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows-live/movie-maker>

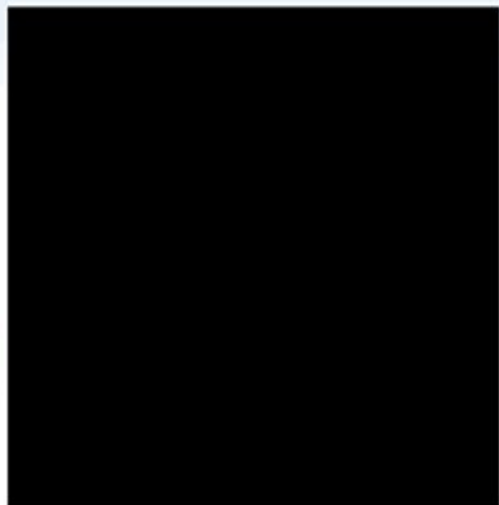
Шаг 7 . Монтаж



Чтобы создать название вашего видео



Чтобы создать титры

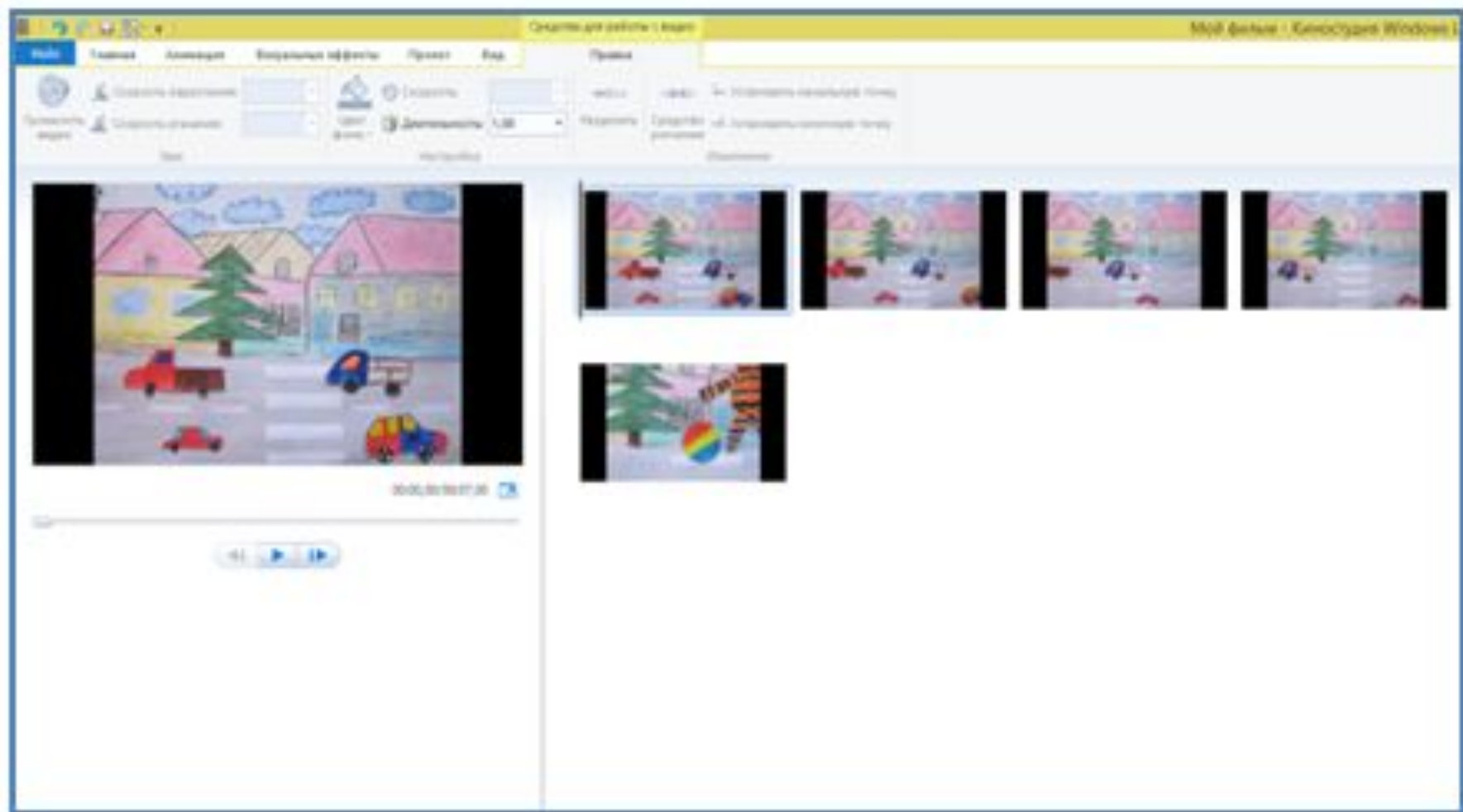


окно предпросмотра

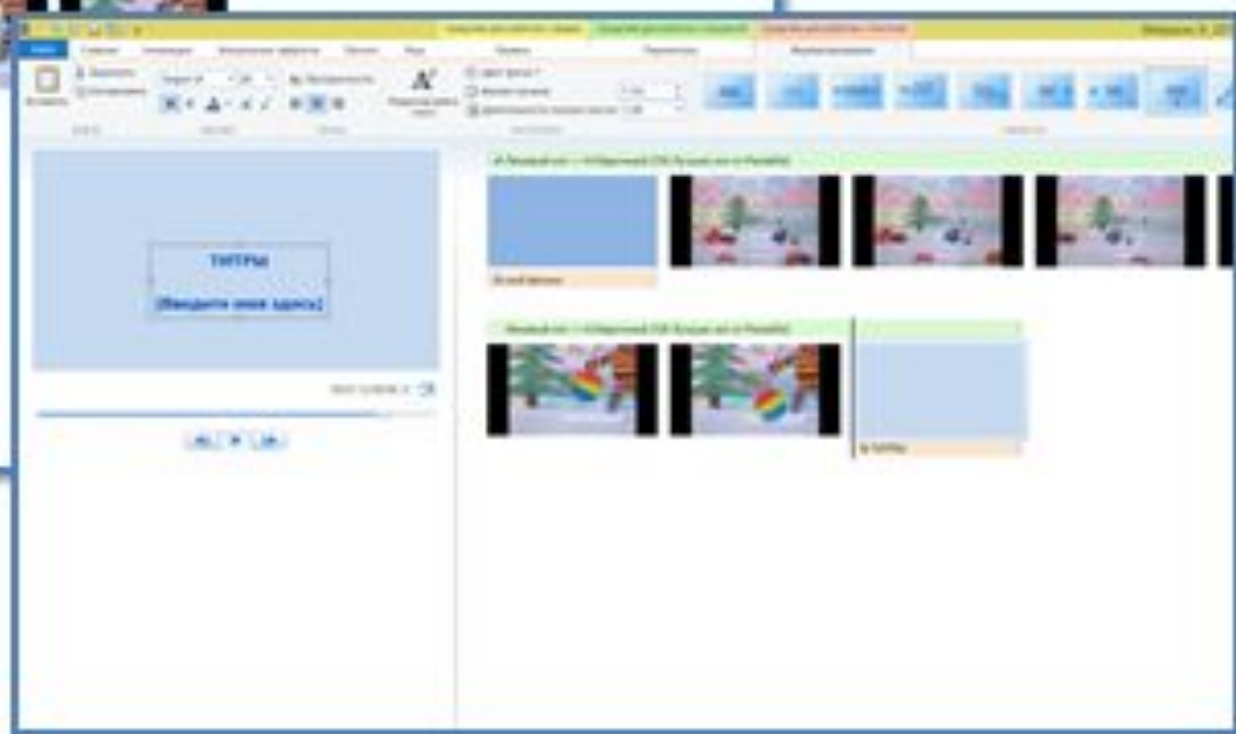
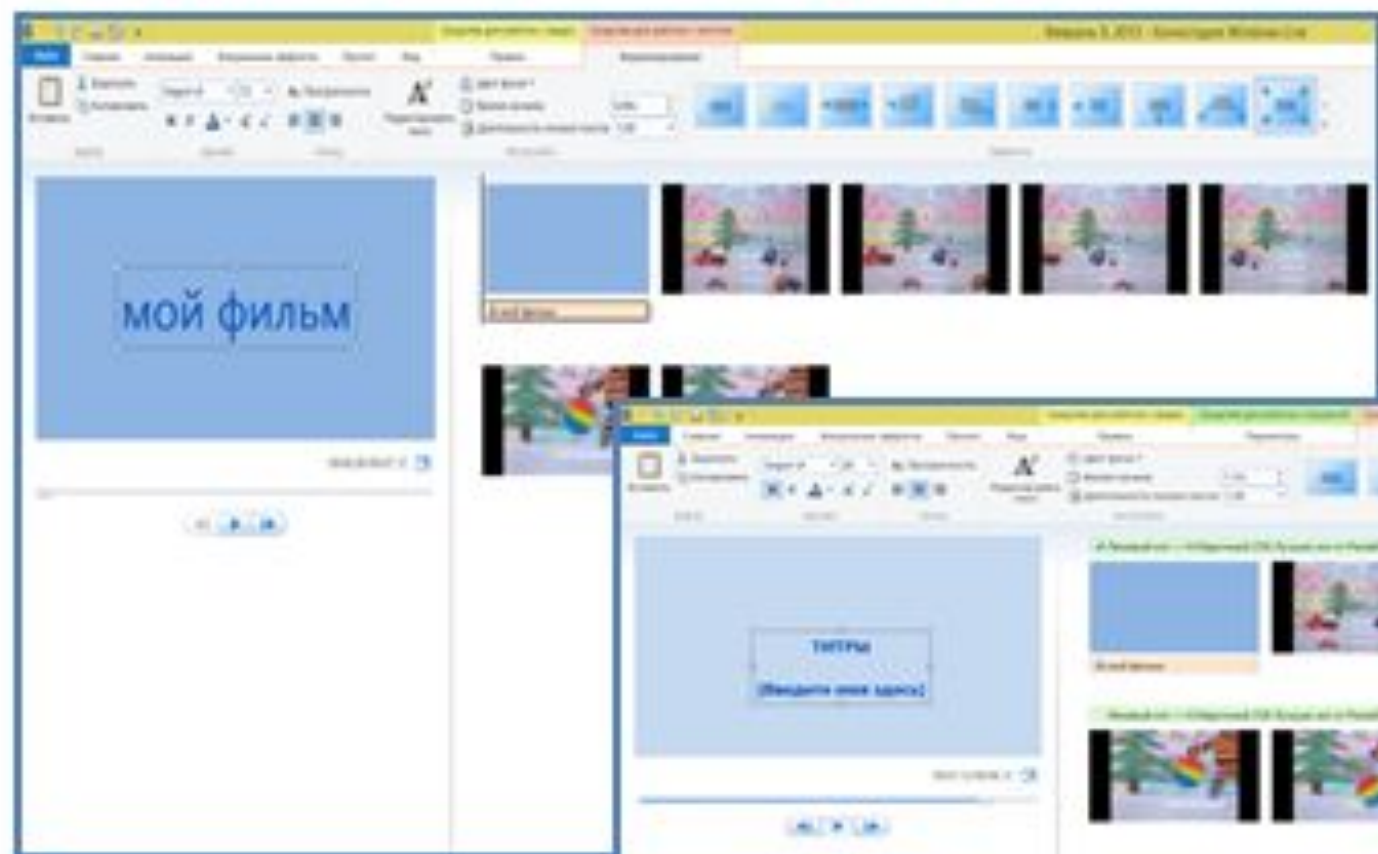
Перетащите сюда видео и фотографии или щелкните, чтобы просмотреть их

Сюда добавляем видео и фото для нашего ролика

Добавляем фотографии



Создаем название мультфильма и титры



Настраиваем время смены кадров

The screenshot displays a video editing software interface with a yellow title bar and a blue menu bar. The main workspace shows a video preview window on the left and a timeline on the right. The timeline is currently set to 7.00 seconds, and a dropdown menu is open, showing a list of frame rates from 1.00 to 30.00. The preview window shows a colorful winter scene with houses, trees, and cars. The timeline shows a sequence of frames, with the current frame highlighted. The interface includes various controls for video editing, such as zoom, pan, and playback buttons.

Средства для работы с видео

Главная Анимация Вспомогательные эффекты Проект ВМ

Скорость: 7.00

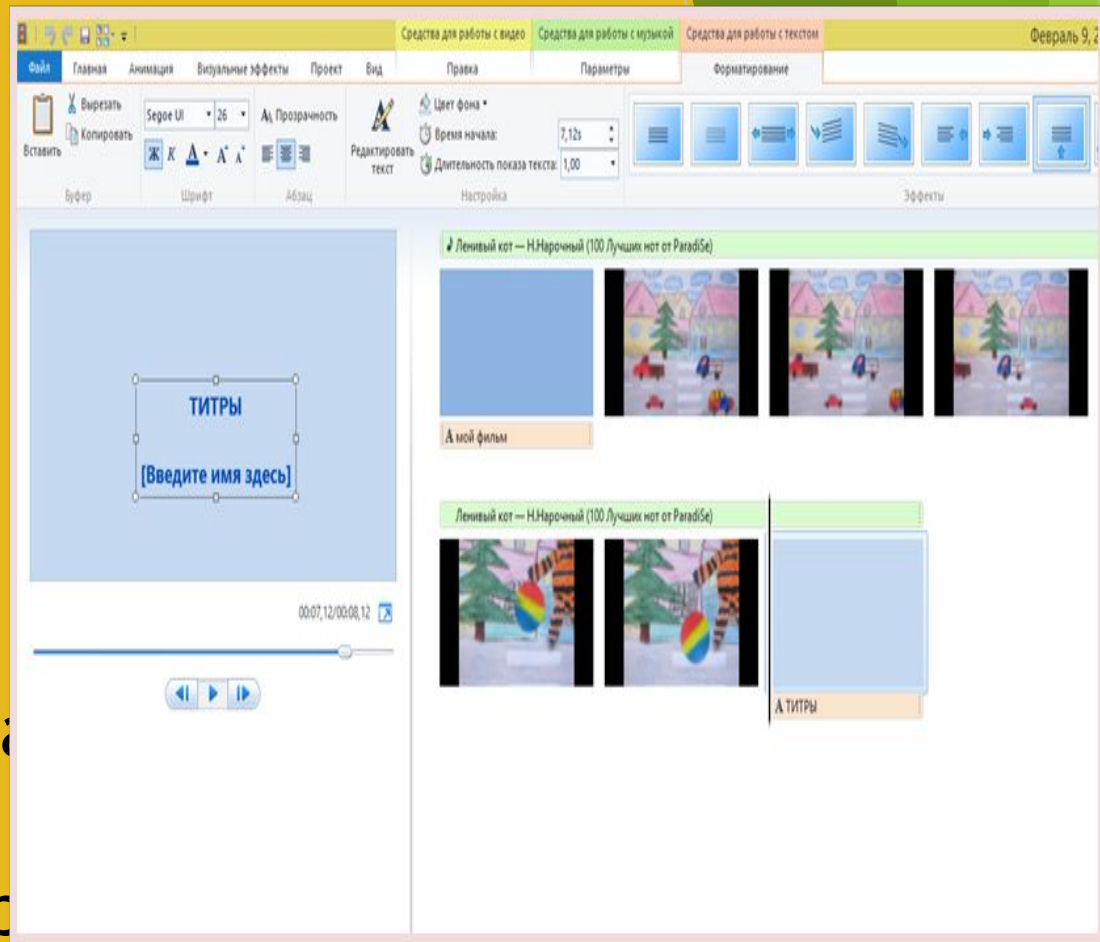
Длительности: 1.00, 2.00, 3.00, 4.00, 5.00, 6.00, 7.00, 8.00, 9.00, 10.00, 12.50, 15.00, 17.50, 20.00, 22.50, 25.00, 27.50, 30.00

00:00:00/00:07:00

Шаг 8 Озвучка.

Оборудование:

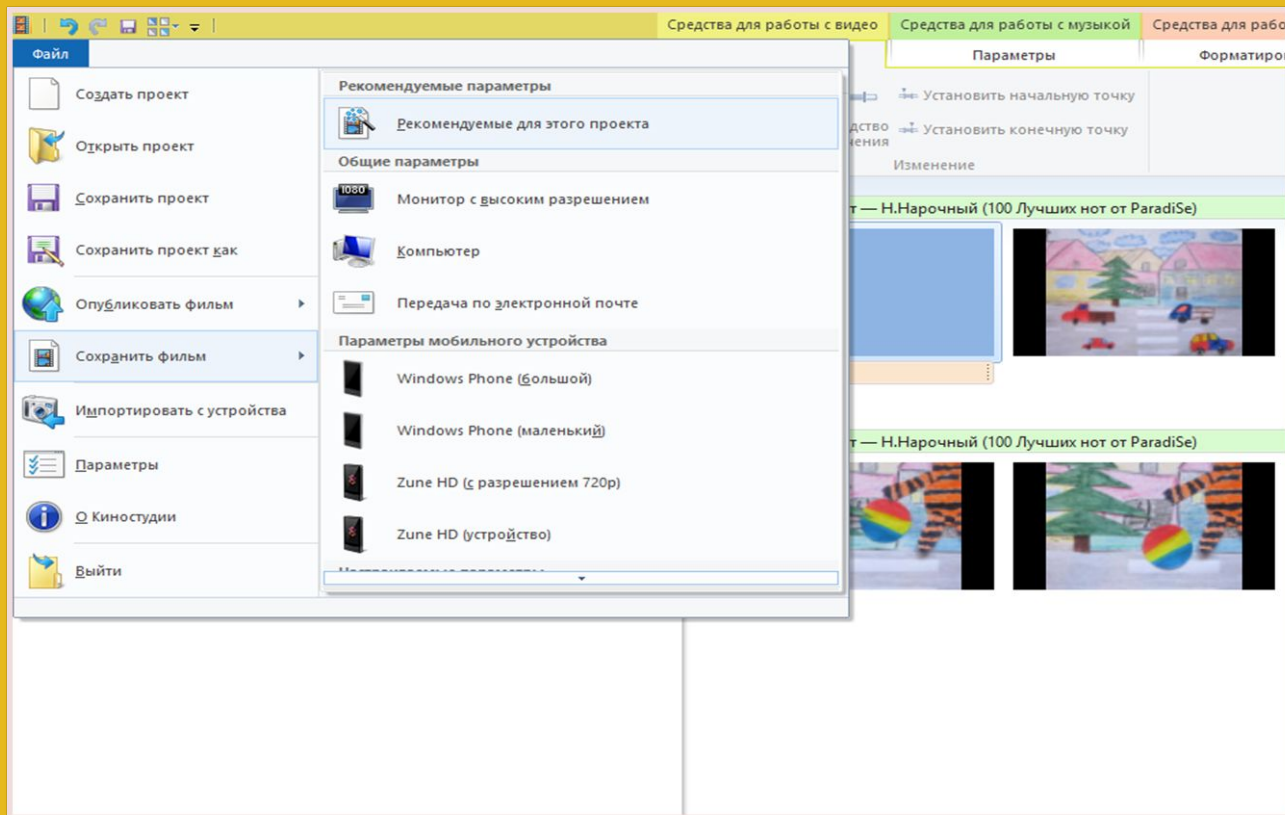
компьютер, микрофон или встроенный микрофон вебкамеры, может быть диктофон на телефоне. Для обработки звука (обрезка, удаление шума, изменение звука) можно использовать музыкальный редактор Audacity.



Шаг 9. Окончательная обработка мультика. Иногда может быть такое, что длительность воспроизведения сцены меньше, чем озвучивания или наоборот. Предпочтение отдается ряду кадров, потому что сложнее дополнить недостающие кадры, чем переписать озвучивание



Когда все готово, выбираем функцию "Предварительный просмотр". Если все соответствует, сохраняем наш проект.



Этапы создания мультфильма:

1. Продумывание замысла

2. Составление сценария

3. Создание персонажей и
фона

4. Съёмка

5. Монтаж

6. Озвучивание



Секреты успеха



- ✓ ПЕРЕДНИЙ ПЛАН ОТКРЫТ И НЕ ЗАГОРАЖИВАЕТ ПЕРСОНАЖЕЙ
- ✓ СТАТИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ (ФОН) НЕПОДВИЖНЫ В КАДРЕ
- ✓ В ДЕКОРАЦИЯХ МОГУТ ПРОИСХОДИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ
- ✓ В КАДР НЕ ДОЛЖНЫ ПОПАДАТЬ ПОСТОРОННИЕ ПРЕДМЕТЫ
- ✓ ВО ВРЕМЯ ЗАПИСИ ЗВУКА – АБСОЛЮТНАЯ ТИШИНА В «СТУДИИ»!
- ✓ ПРИВЕТСТВУЕТСЯ НАЛИЧИЕ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ



Монтаж мультфильма.

Программы для монтажа:

Windows Movie Maker

Sony Vegas

Coral video

Movavi

Киностудия Windows Live

и др.

**Сохраните видео в следующем
формате:**

MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV

**Все имеющиеся фотографии,
аудиозаписи
сохраните в единой папке**



Заключение

1. С момента выхода первого мультфильма прошло больше 100 лет, но их популярность не угасает.

2. Мультфильмы можно классифицировать: по продолжительности, по возрастным интересам, по технологическому процессу, по цели.

3. Зная основные секреты создания мультфильмов, можно создать свой собственный

