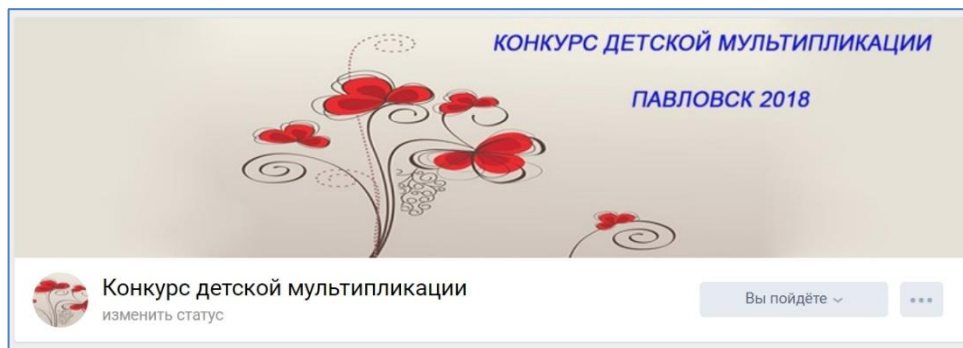


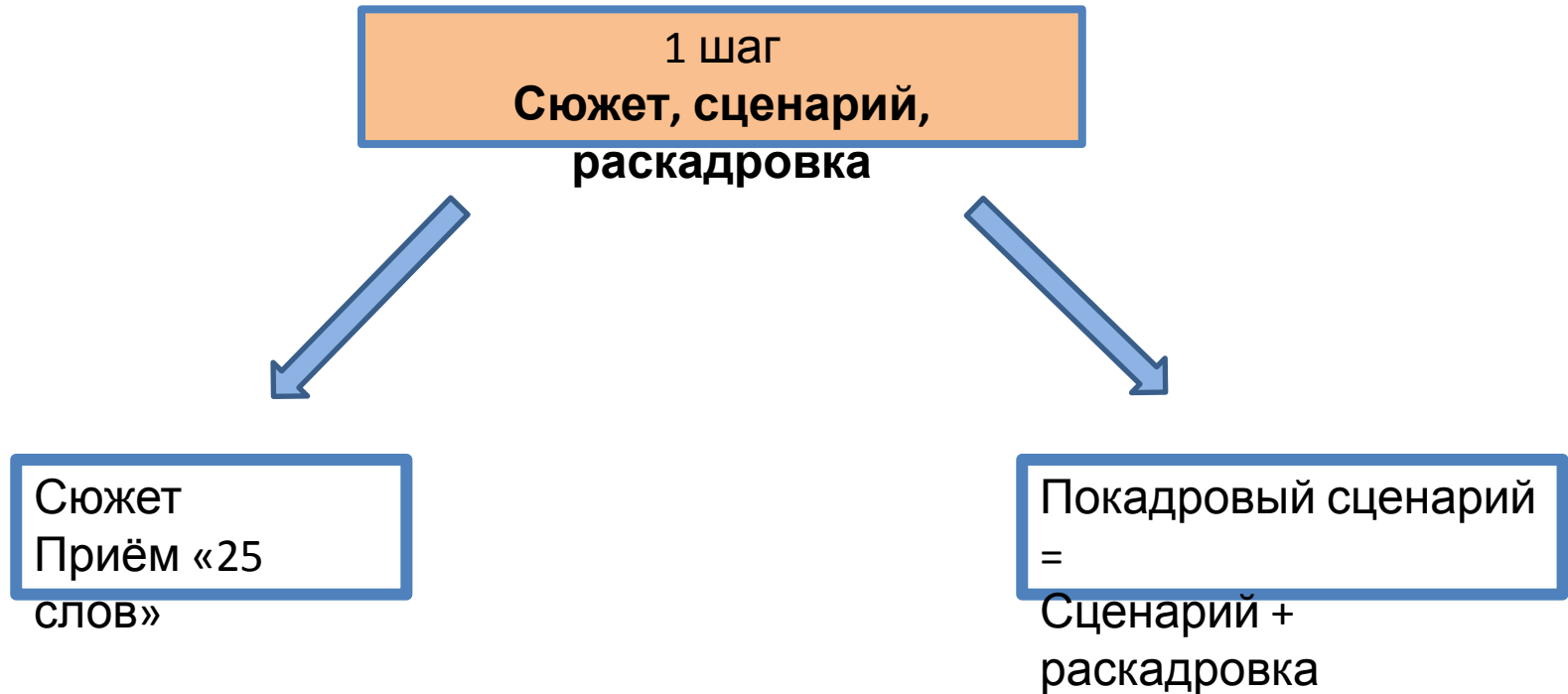
# Семинар по подготовке к районному конкурсу детской мультипликации



1. Положение о Конкурсе детской мультипликации
2. Пошаговая технология создания мультфильмов с детьми
3. Практикум «Покадровая анимация»

*Черемискина Светлана Борисовна  
педагог дополнительного образования Павловской СЮТ*

# Пошаговая технология создания детского авторского мультфильма



2 шаг  
**Изготовление персонажей и  
декораций**

Плоская перекладка:  
бумажная,  
пластилиновая

Компьютерная  
анимация

Объёмная анимация:  
предметная, кукольная,  
пластилиновая

***Чем больше анимированных деталей –  
тем мультфильм интересней***

**Сыпучая анимация**

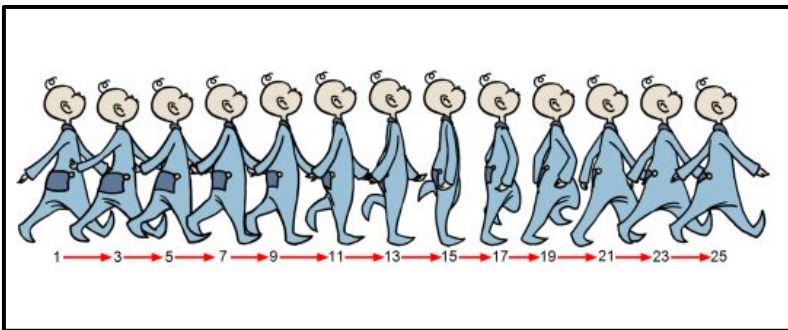
шаг №2 пропускается, так как изготовление фона и персонажей  
объединены с покадровой съёмкой

3 шаг  
Озвучивание

**Звуковой ряд позволит рассчитать кадры для съёмки**

4 шаг  
Покадровая съёмка

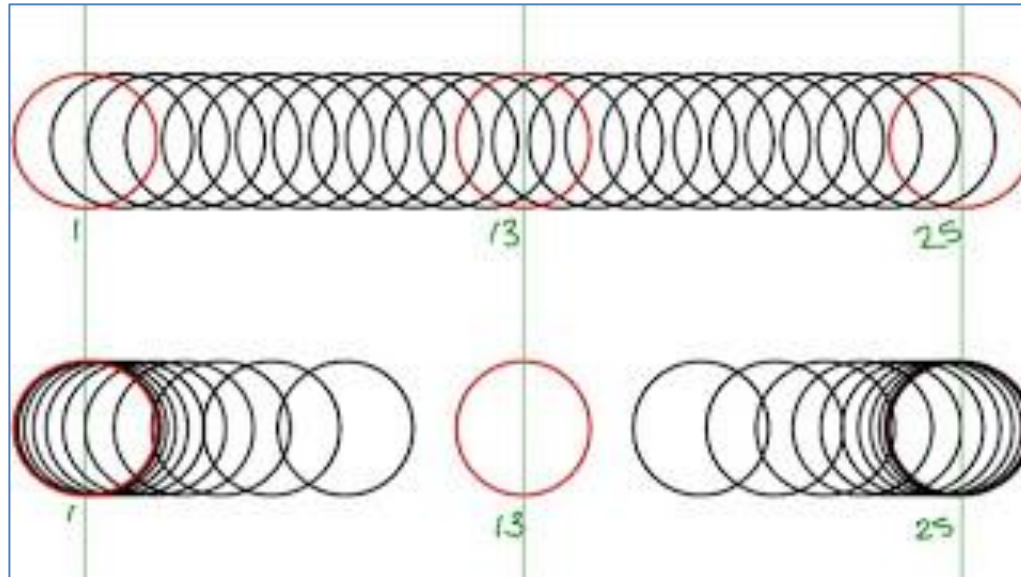
**Тайминг (от англ. time «время») – расчёт времени, за которое должно выполняться определенное действие.**



**1 секунда = 25 кадров (или 12 кадров по 2 раза)  
В детской анимации  
1 секунда = 10 кадров**

**Выделение циклов — экономия времени при съёмке и монтаже**

**Спейсинг (от англ. Spacing «интервал, промежуток») – это определение интервалов между ключевыми кадрами**



***При одинаковом тайминге – спейсинг может быть разным***

5 шаг  
Монтаж

**Чтобы добиться внимания и нужной реакции  
зрителя:**

**1 кадр можно демонстрировать несколько раз**

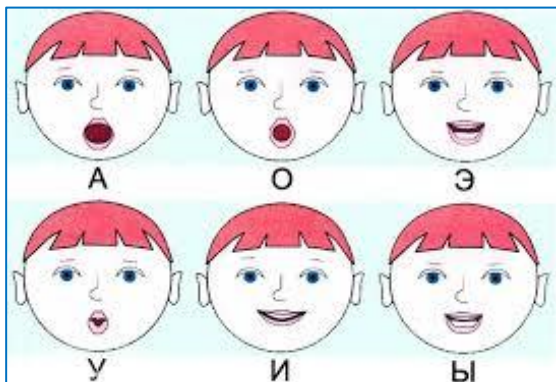
**при смене сцен делать паузу в 1-2 секунды**

**новый объект для распознавания удерживать в статике не менее 1,5  
с**

**демонстрировать текст не менее 2,5 секунд**

# Практикум «Покадровая анимация»

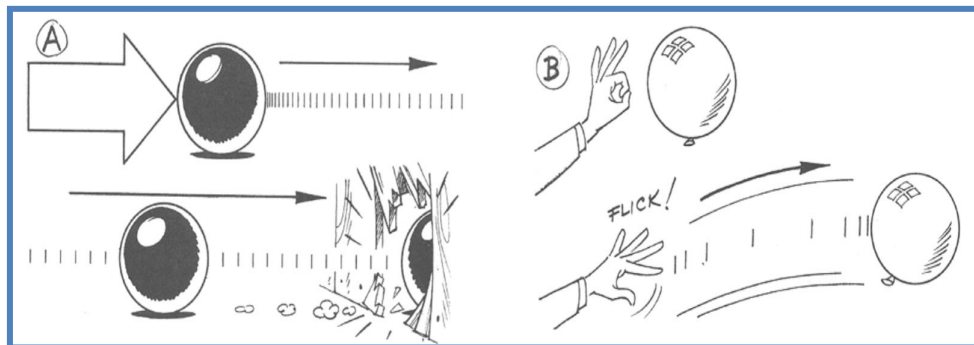
Этюд «Нюша и Крош»  
Мимика и артикуляция



Этюд «Аквариум»  
Как передать характер персонажей  
спейсингом?

Действия живых персонажей подчинены мотивам, характеру, обстоятельствам.

Этюд «Жонглёр»  
Законы физики в помощь мультипликаторам



На движение объекта оказывает влияние вес, внешние силы, свойства материалов.