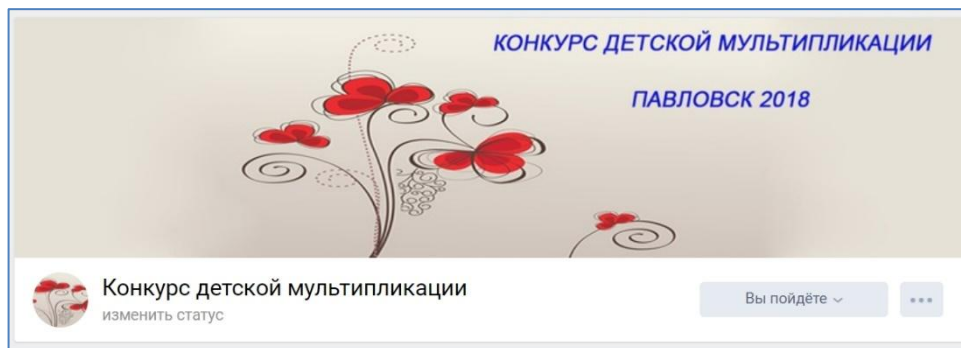


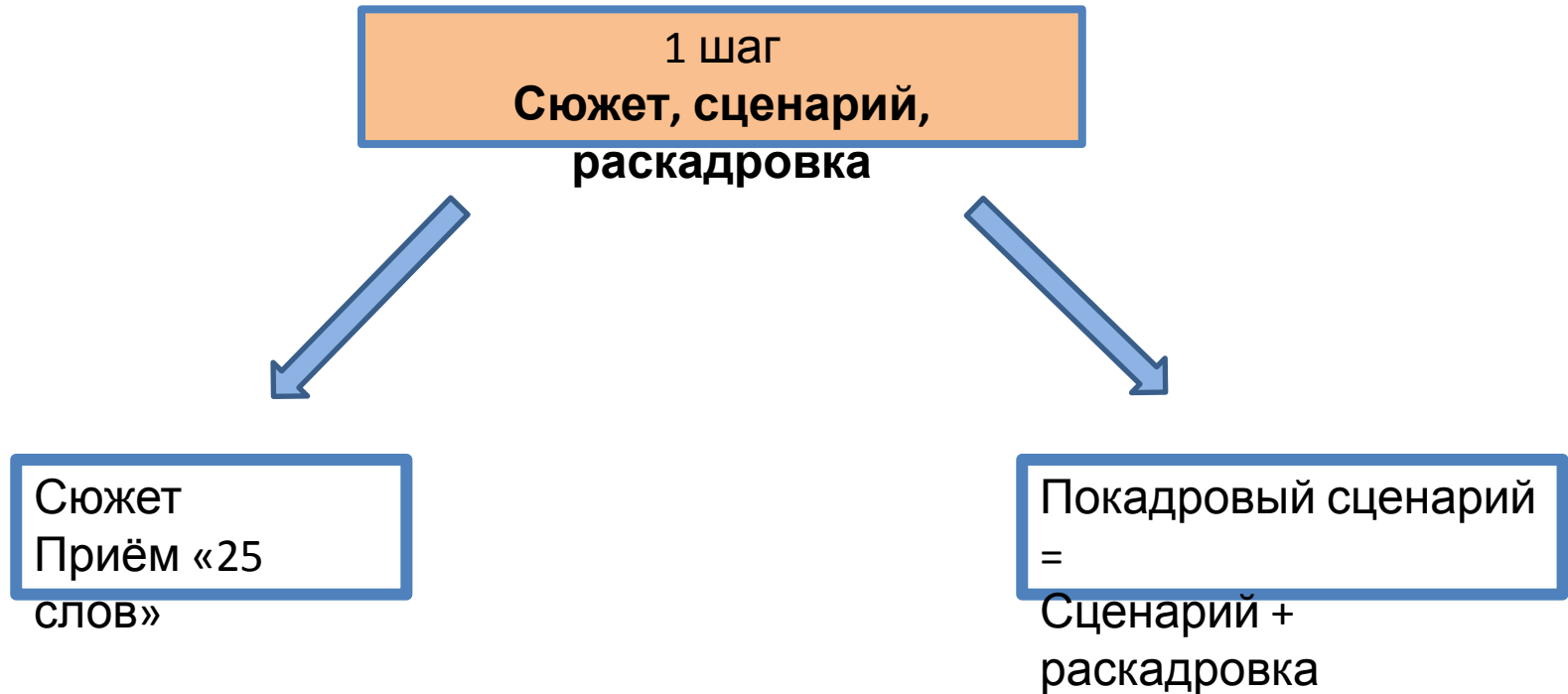
Семинар по подготовке к районному конкурсу детской мультипликации



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

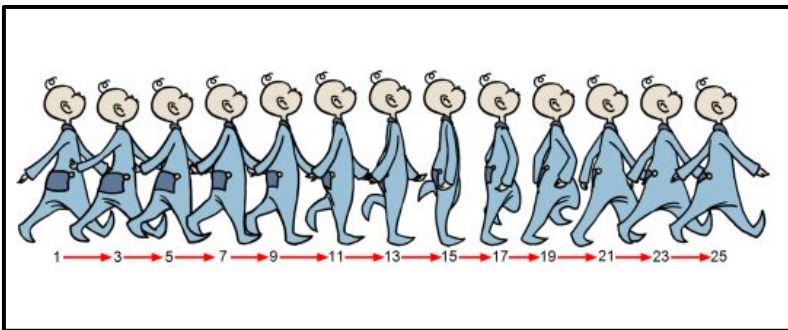
шаг №2 пропускается, так как изготовление фона и персонажей
объединены с покадровой съёмкой

3 шаг
Озвучивание

Звуковой ряд позволит рассчитать кадры для съёмки

4 шаг
Покадровая съёмка

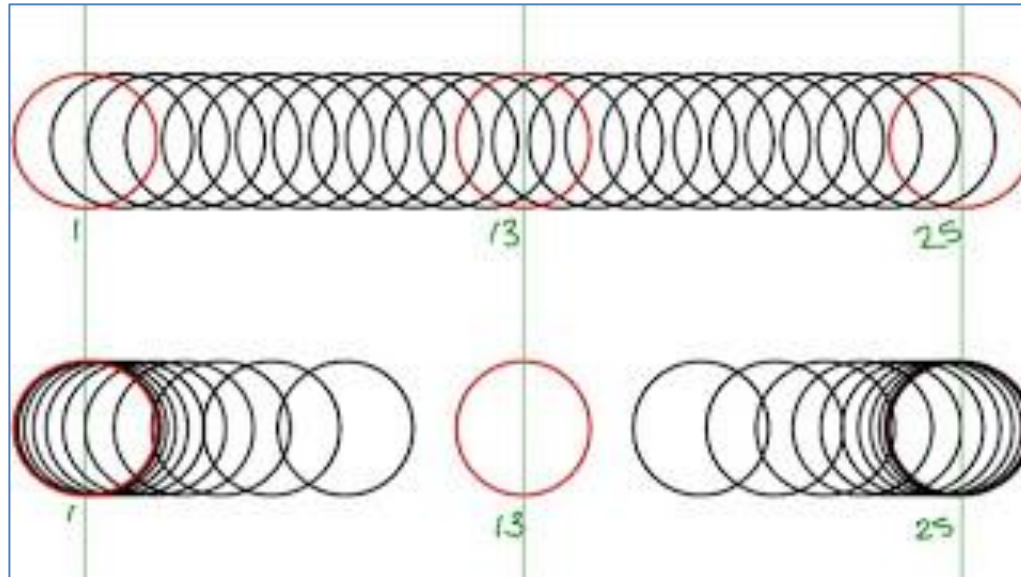
Тайминг (от англ. time «время») – расчёт времени, за которое должно выполняться определенное действие.



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

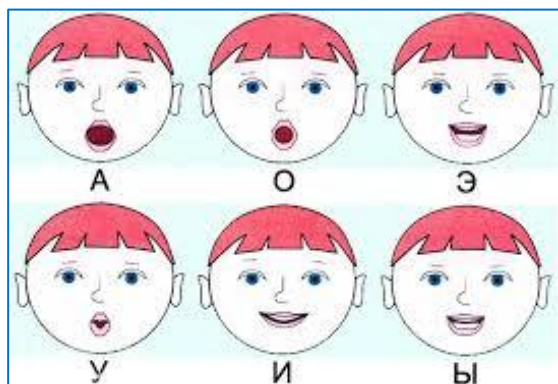
при смене сцен делать паузу в 1-2 секунды

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

демонстрировать текст не менее 2,5 секунд

Практикум «Покадровая анимация»

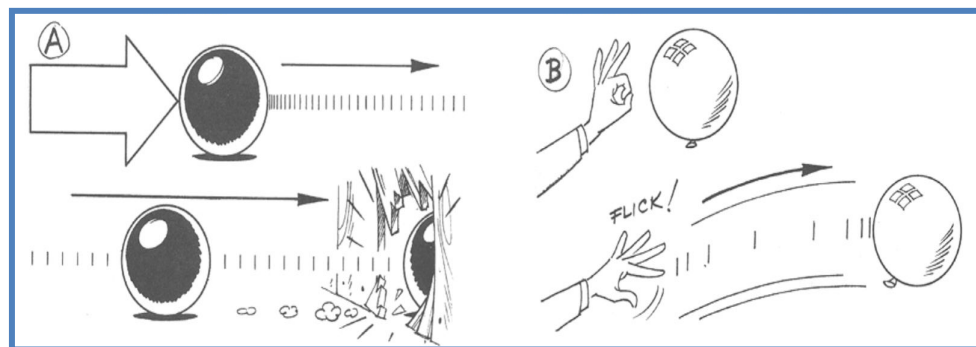
Этюд «Нюша и Крош»
Мимика и артикуляция



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.