

2020

Этапы создания мультфильма

Методическая разработка



Васильева Н.Е.

МБДОУ № 77 «Бусинка»

1.1.2020

Этапы создания детского мультфильма. Сценарий и раскадровка. Создание персонажей и фонов для детской анимации

1. Этапы создания детского мультфильма

Детская мультипликация включает в себя большое число различных видов деятельности: как творческой, так и технической. На каждом этапе создания мультфильма ребята отрабатывают определенные навыки.

1. Создание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Это стимулирует детей читать, придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие эмоции и переживания стоят за этими событиями.

Чаще всего написание сценария – это процесс коллективный, «мозговой штурм».

2. Раскадровка сценария

Это серия рисунков, которая делается на основании сценария. Это план последующей съемки и монтажа. Рисунки отражают все, что будет происходить в кадре. Сюда же заносятся все реплики персонажей, а также звуки и примерная фоновая музыка. Этот этап очень сильно развивает пространственное, образное и логическое мышление детей.

В раскадровку также заносятся название фильма и финальные титры.

3. Подготовка персонажей и фонов

На этой стадии создания мультфильма дети могут проявить свои творческие способности: придумать и создать персонажей, которые будут соответствовать придуманному сценарию. Также ребята разрабатывают фоны и декорации в той технике, которая выбрана на этапе написания сценария.

4. Съемка мультфильма

Во время съемки ребята выступают в роли аниматоров, оживляя своих персонажей. А оператор с помощью цифровой камеры или веб-камеры фиксирует эти движения.

Это очень увлекательный, но также очень трудоемкий процесс, требующий терпения и усидчивости.

5. Озвучивание персонажей

На этом этапе дети проявляют свои актерские способности. И персонажи начинают разговаривать голосами детей, приобретая индивидуальность.

Процесс озвучивания может быть как до съемки, так и после нее.

6. *Монтаж*

Монтаж включает в себя постобработку видео- и аудиоматериалов. Это все соединяется с помощью специальных компьютерных программ. На этом этапе происходит подбор музыкального сопровождения мультфильма, названия и титров, если они не были отсняты.

Благодаря монтажу мультфильм приобретает законченный вид.

2. Написание сценария

Сценарий – это последовательность сцен, где словами описано то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены.

Сцена – это действия персонажей на одном фоне или один план. Сцены состоят из большого количества кадров.

Кадр – это одна фотография. Смена плана или фона рождает новую сцену. Описание сцен и будет составлять готовый сценарий.

Откуда брать идеи для мультфильма?

- Это может быть литературное произведение: сказка, стихотворение, рассказ;
- Наблюдение за явлениями природы или событием;
- Новая версия известной сказки или истории;
- Основой мультфильма могут стать известные и неизвестные притчи и легенды;
- В основе сюжета может быть мудрая пословица;
- Интересные факты о родном крае;
- Истории про домашнего питомца;
- История про любимую игрушку;
- Видео-открытка, поздравление;
- Сюжет о значимом для ребенка событии;
- Тематический мультфильм о явлении или событии из любой области знаний (обучающие мультфильмы);
- Идею сюжетов могут подсказать конкурсы.

Используйте простые, короткие сюжеты, которые могут родиться из наблюдений самих детей.

Чем больше конкретики, тем легче сюжет воплотить в жизнь, не используйте абстрактные стихотворения или расплывчатые понятия.

Должна быть четкая последовательность событий, которую ребенок должен понимать.

Желательно, чтобы дети сами предлагали идеи или наполняли те идеи, которые дает педагог.

Существуют разные методики написания сценария, самая простая – ответы на такие вопросы:

Кто? Где? Когда? С кем? Что сделал? (для детей дошкольного и младшего школьного возраста).

Основные части сюжета:

- **Начало (экспозиция).** Показывает зрителю место действия, знакомит с главными героями. Традиционное начало «Жили-были...»
- **Завязка.** В начале истории происходит какой-то конфликт или перед героем ставится какая-то задача. Это событие должно заинтересовать зрителя: «А что же будет дальше?»
- **Развитие событий.** Герой начинает искать способы справиться с проблемой. События развиваются. Каждая сцена должна добавлять новую информацию.
- **Кульминация.** Высшая точка сюжета. Герой находит решение проблемы.
- **Развязка.** Переворачивает все происходящее, все расставляет по местам, каждый получает по заслугам. И главный герой уже не может остаться прежним.
- **Конец (заключение).** Историю нужно обязательно закончить, подвести какой-то итог.

Этапы сюжета можно представить в виде такой схемы:



Как описать сцену?

1. Номер сцены и хронометраж (какое примерно время отводиться на сцену);
2. Описание места и времени суток, в котором происходит сцена, какой при этом используется фон и детали фона;
3. Участники сцены (герои);
4. Описание действия (что персонажи делают в кадре, отдельно для каждого персонажа);
5. Музыка и звуки;

6. Диалоги (если есть);
7. Слова за кадром (если есть).

Здесь же мы продумываем и техническое воплощение идеи: смену фонов, смену времени суток или времени года, использование образов, метафор. Не только **ЧТО** показать, но и **КАК** это показать.

Важно понимать, что не все то, что задумывалось на этапе создания сценария, может получиться. Но не нужно на этом этапе создания мультфильма ограничивать фантазию ребят, они или опытным путем убедятся, что не смогут чего-то сделать, или сделают, но по-другому, или у них действительно получится воплотить в жизнь то, что они задумали с самого начала.

Игры для развития воображения

- Использование ассоциативных карт или картинок: придумать сюжет к картинке, что было до истории на картинке, что было дальше, придумать коллективную историю (один начинает, второй продолжает и по кругу), придумать название. Работа с персонажами: кто они, какие у них характеры и эмоции, как их зовут;
- Игры с эмоциональным оттенком – «Страшная история», «Грустная история», «Смешная история», «История про обиду» и т.д.;
- Игра «Однажды...»: придумываем сюжет и характеры героев;
- Придумать историю от лица какого-то предмета, явления природы, животного, игрушки;
- Придумать свое окончание уже известной истории.

3. Раскадровка сценария

Раскадровка – это серия рисунков, показывающая, что будет происходить на экране. Это визуализация мультфильма.

Раскадровка помогает увидеть, что и как будет располагаться в кадре, определяется характер музыки и шумов.

Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке.

Чередование планов по крупности

Чередование планов по крупности вносит в повествование динамизм, создает разнообразие в восприятии событий и удерживают внимание зрителя.

Важна не только смена планов, но и правильное их чередование.

1. Общий план.

Это такая крупность изображения, когда человеческие фигуры отображаются полностью вместе с окружающими их предметами.

Основной план в детской мультипликации. Задача общего плана – дать возможность герою двигаться, действовать, взаимодействовать с другими персонажами.

Если на общем плане несколько героев, они все должны находиться в движении, иначе они будут казаться застывшими, вот почему желательно, чтобы за каждого персонажа в кадре отвечали разные дети.

2. *Средний и крупный план.*

Средним планом считается такая крупность, при которой в кадре видны два-три человека, ведущие диалог. Это достигается при отображении в кинокадре человеческой фигуры до колена или по пояс.

В крупном плане большую часть кадра занимает лицо человека.

Средний и крупный планы дают мало возможности для действия в кадре, но дают возможность передать эмоции персонажа, его выражение лица

Важно!!! Средний план никогда не чередуется с общим планом. Чередование среднего и общего плана происходит только через крупный план или деталь.

3. *Деталь*

Еще более крупное изображение лица человека (глаз, губ), какого-то предмета или части предмета.

Придает выразительность повествованию и отвлекает зрителя от героев.

Часто нужно, чтобы обратить внимание зрителя на что-то.

Может служить в качестве перебивки между кадрами.

В раскадровку обязательно вносятся название мультфильма, поясняющие надписи и финальные титры, продумываются, какими они будут.

Дети школьного возраста сами могут рисовать раскадровку.

С дошкольниками можно делать пазл: куда ты поставишь этого героя? А какой герой должен быть в сцене сейчас.

Или нарисовать раскадровку, а ребята должны будут ее собрать в правильной последовательности.

4. Создание персонажей

Персонаж должен быть интересным и характерным, не важно это человек, животное или неодушевлённый предмет, который мы все равно наделяем человеческими чертами.

Любой персонаж состоит из:

1. **Внешность;**
2. **Характер.** Не нужно скрывать недостатки персонажа, наоборот, это сделает его индивидуальным. Герои без недостатков – скучны. Но достоинства должны превышать;
3. **Поступки,** которые совершают герои, отражают их характер.

Создание персонажа:

- Главный герой – это положительный персонаж, с небольшими недостатками. Не нужно делать главного героя идеальным персонажем, у него, как и у всех людей, должны быть недостатки, которые он сможет исправить к концу мультфильма или которые, наоборот, помогут ему достичь поставленной цели;
- Внешний образ персонажа. Если это резкие, угловатые черты силуэта, то это резкость, грубость, сила. Мягкие и плавные – мягкость, нежность, доброта.
- Определяем, как персонаж будет двигаться, какие части тела у него будут подвижными. И те части тела, которые будут двигаться, делаем их отдельно от персонажа.
- Определить выражение лица героя, как будут выражаться его эмоции, как он будет говорить, это будут отдельно созданные глаза, веки, рот персонажа или это отдельно созданные головы с разными положениями рта и глаз.

Как научиться передавать характер и эмоции?

- Использование конструктора эмоций. Игра, где с помощью отдельных частей лица нужно передать настроение: радость, удивление, гнев, вина, отвращение, печаль, недовольство, восторг и т.д.
- Обязательно смотреть фрагменты мультфильмов с разными эмоциональными состояниями, обсуждать их с детьми;
- Игра «Крокодил», где нужно угадать не слово, а эмоцию.
- Игра «Расскажи об эмоции». Дети должны назвать не только эмоцию персонажа мультфильма, но и назвать, с помощью каких средств это показано: выражение лица, музыка, движения, краски и т.д.

- «Покажи героя». Нужно показать персонаж, например «капризная принцесса», «неуклюжий мишка», «храбрый заяц» и рассказать о них историю.
- Из пластилина вылепить эмоциональное состояние (смайлик).

5. Создание фона и декораций

Количество фонов определяется сценарием и раскадровкой. Желательно для каждой сцены делать свой фон.

Важно соотносить размер изображенных на фоне декораций с размерами персонажей (для этого лучше сначала сделать эскиз фона, потом создавать персонажей).

Материалы для создания фонов:

- Акварель: хорошо передает контраст, позволяет подчеркнуть героев, передает спокойные эмоции, подходит для бумажной перекладки;
- Гуашь: создает яркие, насыщенные изображения, передает яркие эмоции и настроение, хорошо совмещается с пластилиновыми героями и элементами декорирования из пластилина;
- Карандаши: помогают создать четкие графические изображения, подходит как для бумажной, так и для пластилиновой перекладки.
- Пластилин: фоны в техники пластилинографии смотрятся очень эффектно, так как цвета очень яркие и насыщенные, подойдет для пластилиновой перекладки, для фона нужно использовать восковой пластилин;
- Фотографии: в качестве фона можно использовать готовые распечатанные фотографии из интернета;
- Другие материалы: песок, цветная бумага, фетр, ткань, природные материалы и т.д.

Общие рекомендации по созданию фона

- Фоны и персонажи должны сочетаться друг с другом, выполнены в едином стиле (единый стиль, это не использование только одной техники, это сочетание цветов и фактуры);
- Фон не должен быть перегружен лишними деталями, чтобы не отвлекать внимание зрителя от главного действия;
- Фон должен дополнять персонажей, передавать их настроение;
- Принцип третей. Мысленно делим лист бумаги двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Расположение объектов должно быть в точках пересечения прямых;

- Наш мозг привык читать слева направо, так же мы оцениваем изображения, поэтому смысловой центр лучше изображать в правой части экрана.

Съемка на хромакее

Хромакей («цветовой ключ») – это технология совмещения двух и более изображений или кадров в одной композиции, использующаяся на телевидении и в современной цифровой технологии кинопроизводства.

С помощью хромакея можно «удалить» фон и «подложить» изображение или видео через видеоредактор.

Чаще всего используют хромакей зеленого или синего цвета. Но хромакей может быть и фиолетовым, и цвета фуксии, главное, чтобы элементов такого же цвета не было на персонажах.

При съемке на хромакее должно быть хорошее освещение.

С помощью хромакея можно заменить фон, дополнительный объект или дополнительный фон.

Элементы и декорации к фону:

- Детали очень важны, но они должны дополнять;
- Детали и фон могут быть выполнены из разных материалов: например, фон выполнен карандашами, а детали вылеплены из пластилина, что делает картинку более живой;
- Некоторые детали нужно делать отдельно, так они могут нести в мультфильме смысловую нагрузку или делать персонаж более живым: например, пузырьки в воде, посуда на столе, появляющаяся скамейка, листья, которые уносит ветром, дым из трубы, огонь в печке и т.д.
- Если по сценарию задумано, что детали фона должны двигаться (деревья, избушка на курьих ножках), их нужно рисовать отдельно от фона.

Источники, использованные в процессе подготовки материала:

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.В. Секреты детской мультипликации: перекладка: методическое пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. http://linka.alltrades.ru/shop/item_598/Punko_N.P._Dunaevskaya_O.P._Sekrety_detskoy_multiplikacii_perekladka.htm
2. Фостер Д. Откуда берутся идеи. – Минск: Попурри, - 2013 г. <https://www.labirint.ru/books/405001/>
3. Изучаем эмоции людей, развивающая игра «Эмоции». [Открыть ссылку](#)