



***Краткая инструкция
по созданию
перекладной анимации***

Стоп-моушн – один из стилей анимации, когда фотокадры соединяются в видеоряд. **Анимация** (лат.) – одушевление. Самый привычный для всех образец stop-motion - это рисованные, пластилиновые мультфильмы. Первый мультфильм в этой технике появился даже раньше, чем кино, в 1896 году во Франции. Сейчас Stop Motion анимация - одно из популярнейших направлений в изготовлении фильмов. Stop Motion может вдохнуть жизнь в неподвижные предметы и сделать их поведение ненатуральным или не свойственным для них. С помощью этого технического приема можно создавать совершенно невероятные вещи, преодолевая законы физики и здравого смысла. Все что требуется – фантазия, терпение и некоторые нехитрые знания. И вообще- это шанс компенсировать неумение рисовать и работать с программами по созданию компьютерной анимации. Техника очень проста – это покадровая съемка, процесс которой затягивает. Окружающий мир перестает существовать и сужается до микродвижений, которыми ты перемещаешь предметы в кадре. Быть актером стоп-моушн – трудно и интересно. Занятия анимацией разнообразны и многому учат.

Что необходимо:

1. Для создания простого стоп-моушен ролика понадобится **цифровой фотоаппарат с ручными настройками, компьютер и штатив (или любой держатель, которым можно закрепить фотоаппарат).**
2. Для создания стоп-моушен анимации существуют специализированные программы, такие как **iStopMotoin, Dragon Frame/Dragon Stop Motion, StopMotion Pro или Claymation Studio.** Эти программы позволяют сразу видеть изображение на компьютере через фотоаппарат и имеют ряд настроек и функций, которые помогают следить за последовательностью кадров, сравнивать кадры и т.д.
3. Кроме этого понадобятся программы для видеомонтажа (подробнее см. далее). А дальше, как обычно, только от автора зависит произойдет ли **ОДУШЕВЛЕНИЕ.**

I. Начало:

1. Придумать сюжет вашего мультлика.

Это может быть простая сценка, длиной в несколько минут, но в любом случае постарайтесь, чтобы мультфильм нес в себе какую-то законченную идею, мысль (драматургию).

2. Написать сценарий
(писательский, режиссерский).

3. Наброски, эскизы

После того как написан сценарий самое время заняться рисунками персонажей, а также миром, в котором будут жить герои.

4. Создать и замерить по времени первую звукозапись речи
(отдельными фразами для тайминга).

5. Приготовить раскадровку:

Раскадровка — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов, рекламных роликов. Раскадровка помогает увидеть, как будут выглядеть планы на бумаге.

1). Номер или название файла (тейка).

2). Номер кадра данного файла (тейка).

3). Сделать зарисовку героев и их действий.

4). Записать сколько секунд должно длиться каждое движение, действие, опираясь на звукозапись речи (тайминг).

5). Рассчитать сколько кадров надо сделать по каждому действию и общее по фильму, умножив время на частоту кадров в секунду. Видео снимается с частотой **24 или 30 кадров в секунду**, если ролик будет с частотой хотя бы 6 кадров в секунду, то уже можно будет увидеть что-то интересное, но в будущем надо стараться прийти **хотя бы к 12 кадрам** в секунду.

6). План.

7). Описать действия по кадрам. Подробно по героям и фону.

8). Описать озвучание кадров. Музыка, речь, шумы и др.

Чем подробнее подготовлена раскадровка к фильму, тем легче и быстрее идет процесс съёмки.

5. Приготовить расходный материал

Для героев и декораций мультфильма. Это краски, кисточки, кнопки, природный материал, сыпучие, пластилин, нитки, ватман, бумага белая, цветная и многое др. (**зависит от вашей фантазии**).

О пластилине- учтите при покупке, что в пачке почти, наверняка, окажется мало нужного цвета, и много ненужного. Кроме того, пластилин постоянно будет смешиваться между собой и терять цвет, поэтому запастись расходным материалом надо впрок. Для героев необходим эластичный и не слишком мягкий пластилин, желательно не крошащийся.

6. Изготовить героев.

Можно их приготовить **цельными**, а можно для человечков или животных, машин и др. предварительно сделать **каркас** из проволоки или **сделать куклы- марионетки**.

7. Подготовить декорации, фон

На листе бумаги, стекле. При съёмке с нескольких ракурсов **можно подготовить два или три** разных фона.

8. Снимать желательно мультик на стекле.

Для этого фотоаппарат установить над - под стеклом, а фон закрепить сверху-снизу. Фигурки будут лежать на стекле и не упадут. Но **можно вести съёмку и на столе, стуле ...**

II. Подготовка к съёмке:

1. Определитесь со светом

Для создания стоп-моушен анимации следует использовать постоянный источник света, можно использовать дневной свет, но **надо следить за появлением и исчезновением облаков с неба**, а в помещении могут возникнуть **переотражения света от вас и от стен**.

Просто **надо включить достаточно света** для фотографирования в помещении, **стоять всегда в одном месте при нажатии кнопки затвора фотоаппарата и не использовать встроенную вспышку**, так как она создает слишком резкие тени.

2. Настройте фотоаппарат, сделав все настройки ручными

1). Режим M

2). ISO (50-400)

3). Баланс белого ручной

4). Использование ручного фокуса

3. Укрепите фотоаппарат

На штатив или иной держатель так, чтобы у фотоаппарата была опора на всем протяжении съемок.

4. Укрепите штатив

Или то, на чем держится фотоаппарат к земле, к столу... так, чтобы ни в коем случае не шелохнуть ногами или руками эту чудо - конструкцию.

5. Закрепите объекты

Которые будете снимать, и закрепите сцену(фон), на которой вы будете снимать так, чтобы ничего не дергалось. Сцена – это то, к чему вы постоянно будете прикасаться во время съёмок, поэтому она должна быть жестко закреплена.

III. Съемка:

1. Настройте фокус на объекте анимации.

Надо использовать ручной фокус, чтобы не было мелькания света. Установите предметы и героев в первоначальную позицию и настройте вручную фокус, контрастность и другие параметры съемки на фотоаппарате (вручную – чтобы автоматические настройки не менялись от кадра к кадру). То же самое настройте в программе анимации на компьютере. Сделайте первый кадр.

2. Нажимайте на затвор фотоаппарата.

При помощи пульта дистанционного управления, если у вас такой есть, или используйте двухсекундный режим спуска (за 2 секунды фотоаппарат успеет подавить вибрации, вызванные вашим нажатием на кнопку). А лучше управлять съемкой через компьютер.

3. Всегда держите в голове

Сколько кадров вам надо сделать для определенного действия в вашей анимации. Чуть подвиньте героя и сфотографируйте его еще раз. В одной секунде видео должно быть 5-24 кадра. От их количества будет зависеть точность и плавность движения.

Когда ваш персонаж придет в негодность от постоянных сгибов – подправьте его, затем начните съёмку с другого ракурса.

IV. Композ:

После того, как все кадры будут сняты, начните композитинг — это сведение всех частей анимации и создание специальных эффектов для видео и мультфильмов по планам. На этом этапе мы будем совмещать слои с беграундом, добавлять звук, световые

эффекты и работать с цветом. В общем, большая часть красоты и прелесть мультфильма делается на этом этапе.

V. Монтаж:

Сведение в единый фильм всего проекта. **Собираем все планы и сцены, которые композились ранее.** Добавляем звуковые эффекты или меняем их, если не были сделаны на этапе композа.

1. Загрузите фотографии в компьютер (если работали не в программе)

И импортируйте их в любую программу монтажа (на Mac OS по умолчанию стоит iMovie, на Windows – Windows Movie Maker, также существуют Adobe Premiere, Sony Vegas, Pinnacle и другие).

2. Поместите все фотографии на «линию времени» (timeline)

3. Выставьте частоту кадров или длительность каждого кадра (понятие «duration»).

Пример: при **съемке 6 кадров в секунду и частоте кадров 30 секунд** (в программе для монтажа), **длительность кадра в секунду получается 5.**

4. Добавьте титры

Или футажи, наложите необходимые эффекты. Например, сделайте черно-белый мультфильм.

5. Добавьте звуки

Перетаскив их при помощи курсора на линию времени и совместив с видео. Звуки можно взять готовые(шумы,музыка...) или записать их самостоятельно, при помощи микрофона.

6. Сделайте экспорт в видеоформат.

Переведите получившуюся работу в формат видео

7. Наслаждайтесь просмотром.

<http://stop-motion-animator.ru/hlam/read/43-links-stop-motion-animation.html> адреса сайтов анимации