



АНИМАЦИЯ ОСНОВЫ ОДУШЕВЛЕНИЯ

Презентация: Титовой М. Е.,
Руководитель студии анимации «ОчУмелый мультик»

терминология

Мультиплика́ция (от *лат.* *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Анима́ция (от *фр.* *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (анимационный фильм и, в частности, мультфильм), а также семейство соответствующих технологий.



«Стоит хоть теперь разобраться в этом *этимологическом казусе*, в результате которого целый вид искусства был наречен совершенно не соответствующим его природе именем. Причем так прочно, что отделаться от него до сих пор не удастся.

«Мульти» — значит множественность, умножение. Производство мультфильма на самом деле сопряжено с изготовлением множества рисунков (около 15 тысяч на один десятиминутный фильм). Но на этом все параллели кончаются, никаких иных сближений — эстетических или технологических — здесь при всем желании уловить нельзя.

Существует другое, гораздо более точное слово, которым именуют эту профессию во всем мире: **аниматор**, (от латинского «*anima*» — душа). В буквальном смысле — «одушеvitель». А само это искусство носит пока еще непривычное для многих название: **анимация**, одушевление.

В том и заключена суть нашей работы, что мы должны не просто оживить рисунок (возможно, сие и есть мультипликация, но искусства здесь никакого не требуется), а *вдохнуть в него душу, сотворить личность*. В определенном смысле **аниматор** вправе считать себя маленьким богом.

Откажемся от старого названия «мультипликация», оно не содержит в себе ничего, кроме фактора множественности. Будем говорить об искусстве одухотворения. На языке формул (обожаю формулы) этот процесс может выглядеть так: *от умножения к движению, от движения к одушевлению.*» (Ф.С.Хитрук «Профессия аниматор»)

НАСТРАИВАЕМ
ФОТОАППАРАТ:

СВЕТ
ПАРАМЕТРЫ
СЪЕМКИ

НАЧИНАЕМ СЪЕМКУ:

- вставляем сцену
- определяем время анимации
- делаем нужное количество кадров

КАК
МЫ
РАБОТАЕМ

сначала



готовимся:

- лепим / вырезаем героев и декорации
- выбираем фон
- организуем рабочее место:
проверяем безопасность
смотрим годки все
должно закреплено



ПРЕВРАЩАЕМ ФОТО В ВИДЕО
JPEG → AVI

ПРОСТОЙ МОНТАЖ:

ВАЖНО НЕ ПРОСТО
ДЕЛАТЬ ФОТО
ПРЕДМЕТОВ В
РАЗНЫХ ПОЛОЖЕНИЯХ,
НЕОБХОДИМО СОБЛЮДАТЬ
ПРИНЦИПЫ
АНИМАЦИИ!



ПРОГРАММЫ:

Съёмка: ПК:

DragonFrame, AnimaShuter

для съёмки на смартфон, планшет:

Кукольная мультипликация

Пост.обработка файлов:

Adobe Photoshop, Krita

**Монтаж: Movie Maker, Adobe After
Effects, Sony Vegas**



Техника: Перекладка





Для творчества:

- Самая простая анимационная техника, позволяет избежать сложных процессов прорисовки, заливки и фазовки
- В тоже время обладающая широчайшими возможностями
- Доступна и понятно ребенку, потому что позволяет ему работать не с абстрактными предметами и явлениями, а с марионеткой



Для какой целевой группы:

- ▣ Дети от 5 лет(иногда бывает младше)
- ▣ Дети, которые уже умеют хорошо обращаться с ножницами. В противном случае стоит немного изменить технику создания персонажа
- ▣ Подростки и взрослые
- ▣ Работа с проективными методиками



Материалы и инструменты:

- ▣ Плотная бумага, можно тонкий картон
- ▣ Любые плоские материалы(сухие цветы, ткань, вырезки из журналов , предметы)
(не все сразу, можно выбрать что-то одно, можно совмещать)
- ▣ Краски, фломастеры, карандаши
- ▣ Ножницы
- ▣ Клейкие подушечки UHU
- ▣ Если нечем склеить героя, то можно использовать бисерную проволоку



Минусы данной техники:

- ▣ Не все дети готовы создавать подробных персонажей, не все понимают зачем героя рисовать «по частям»
- ▣ Нужно быть очень внимательным, когда дети работают с ножницами
- ▣ Это одна из самых популярных и распространенных техник в детской анимации. Нужно хорошо постараться, чтобы создать что-то новенькое.

Три факта о перекладке:

Техника «перекладки» получила свое название от слова «перекладывать». Поэтому любая анимация в которой мы перекладываем детальки персонажа, чтобы его оживить может называться перекладкой.

Перекладка бывает:

- ▣ рисованная марионетка (Ёжик в тумане),
- ▣ Пластилиновая (Егорий храбрый, Куйгорож),
- ▣ Компьютерная (Везуха, Бессмертный).



«Ёжик в тумане» (реж. Ю.Б.Норштейн)



«Куйгорож» из цикла «Гора самоцветов» (анимационная студия «Пилот»)



«Бессмертный» из цикла «Гора самоцветов»

В перекладке не просто создать сложное движение персонажа в пространстве.

Поэтому используются сменные детали персонажа «подменки».

Пример. Лицо: анфас, $\frac{3}{4}$, профиль



«подменки» одежды в мультфильме детской студии



Мультфильм «Жихарка» (реж. Олег Ужинов)

КАК ПРАКТИКОВАТЬ

- Начните с анимации фактур
- Анимация повторяющихся фазующихся объектов одинаковых, ЦИКЛ
- по размеру от маленького к большому
- Морфинг (переход из одной формы в другую через фазы)
- ▢ Изучать принципы анимации



ВАЖНО! Подготовка и упреждение. Перед тем как персонаж совершает какое-либо действие, он как бы подготавливается к нему. На видео видно, как кот Том, прежде чем начать полет, отбегает назад, готовясь лететь. Это пример упреждающего действия (или противодействия), оно подготавливает зрителя к основному.

Если бы не было этого движения, то вся сцена выглядела бы скучно.

СМОТРИ И УЧИСЬ

ВИДЕО [1](#), [2](#)
ВДОХНОВЕНИЕ
[дина гонер](#)

[ассоциация анимационного кино](#)

[маяк анимации AnimationClub](#)

[Stop-motion amnimation](#)

[Цех анимации](#)

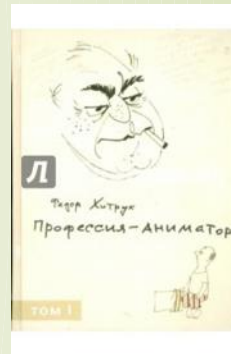
[Большой фестиваль мультфильмов](#)

[опен-эйр фестиваль анимации Бессонница](#)

[Анси](#)

ЭВРИДЕЙАНИМАТИОН [1](#)

ЛИТЕРАТУРА



Канал студии анимации «ОчУмелый мультик»,
на которой есть [МНОГО ПОЛЕЗНЫХ ПОДПИСОК ПО АНИМАЦИИ](#)

Группа в ВКонтакте для педагогов детских студий со всей страны и СНГ:
[Жар-Птица - она в сердце](#)

Акция «Открытая премьера» <http://www.suzdalfest.ru> (дата проведения - март)
Можно провести просмотры и увидеть новинки российской анимации,
узнать где будут просмотры

