

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО МЕДИАТОНА

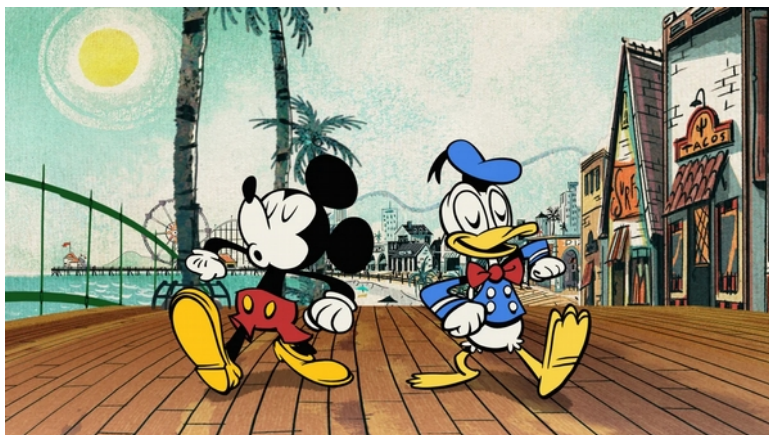
КАК ДЕЛАТЬ СТОП-МОУШЕН И КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

Доцент кафедры ИТ и компьютерного дизайна
РГУ им. А.Н. Косыгина
к.т.н. Каршакова Лидия Борисовна

СОДЕРЖАНИЕ

1. Виды анимации
2. Виды стоп-моушен анимация
3. Что нужно создания для стоп-моушен
4. Этапы создания мультфильма
5. Как написать сценарий

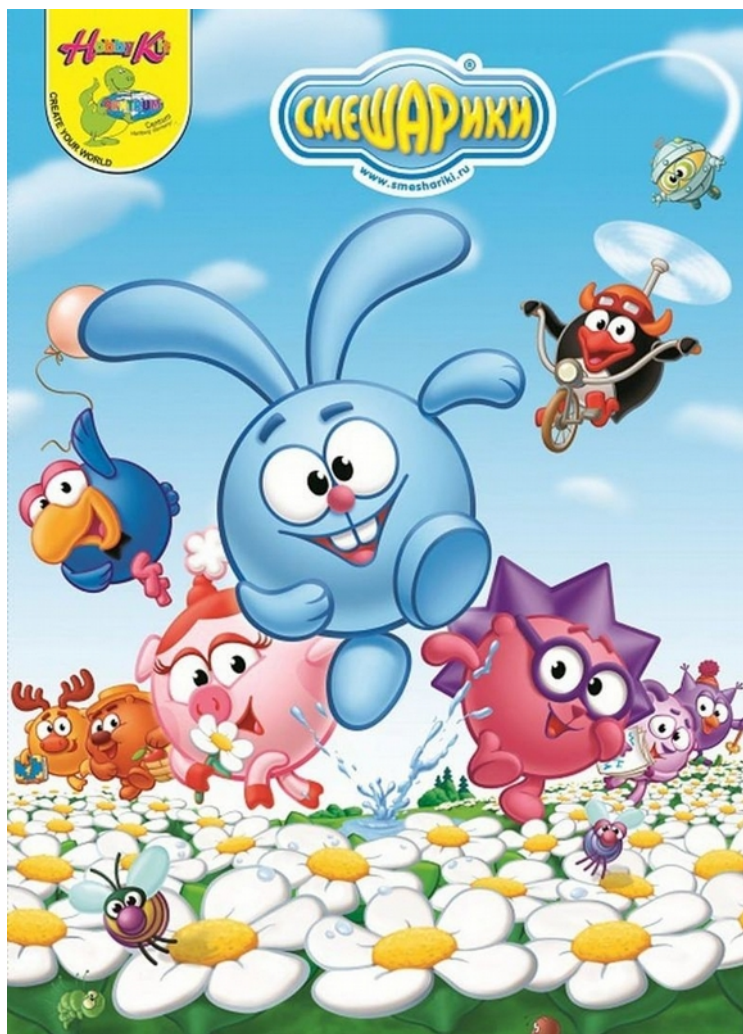
Виды анимации



Виды анимации. **РИСОВАННАЯ**



Виды анимации



Виды анимации. Компьютерная 2D



Виды анимации



Виды анимации. Компьютерная 3D



Виды анимации. Компьютерная 3D



Виды анимации



Виды анимации. СТОП-МОУШЕН



Стоп-моушен. Кукольная анимация



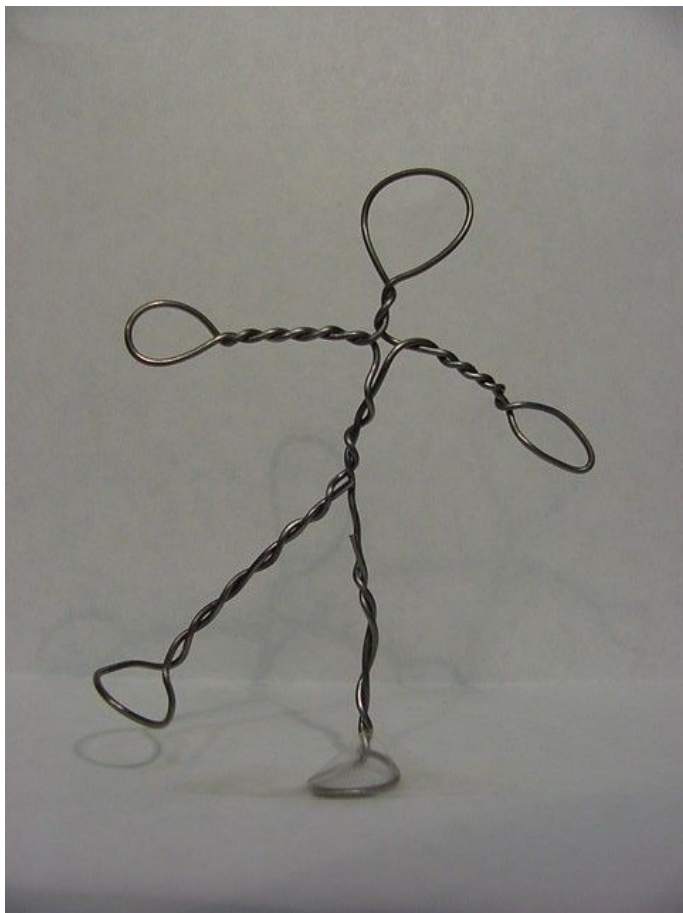
Стоп-моушен. Кукольная



Стоп-моушен. Пластилиновая



Стоп-моушен. Пластилиновая



Стоп-моушен. Перекладка



Стоп-моушен. Перекладка



Стоп-моушен. Сypучая



Лего-анимация



История. Первая фотография



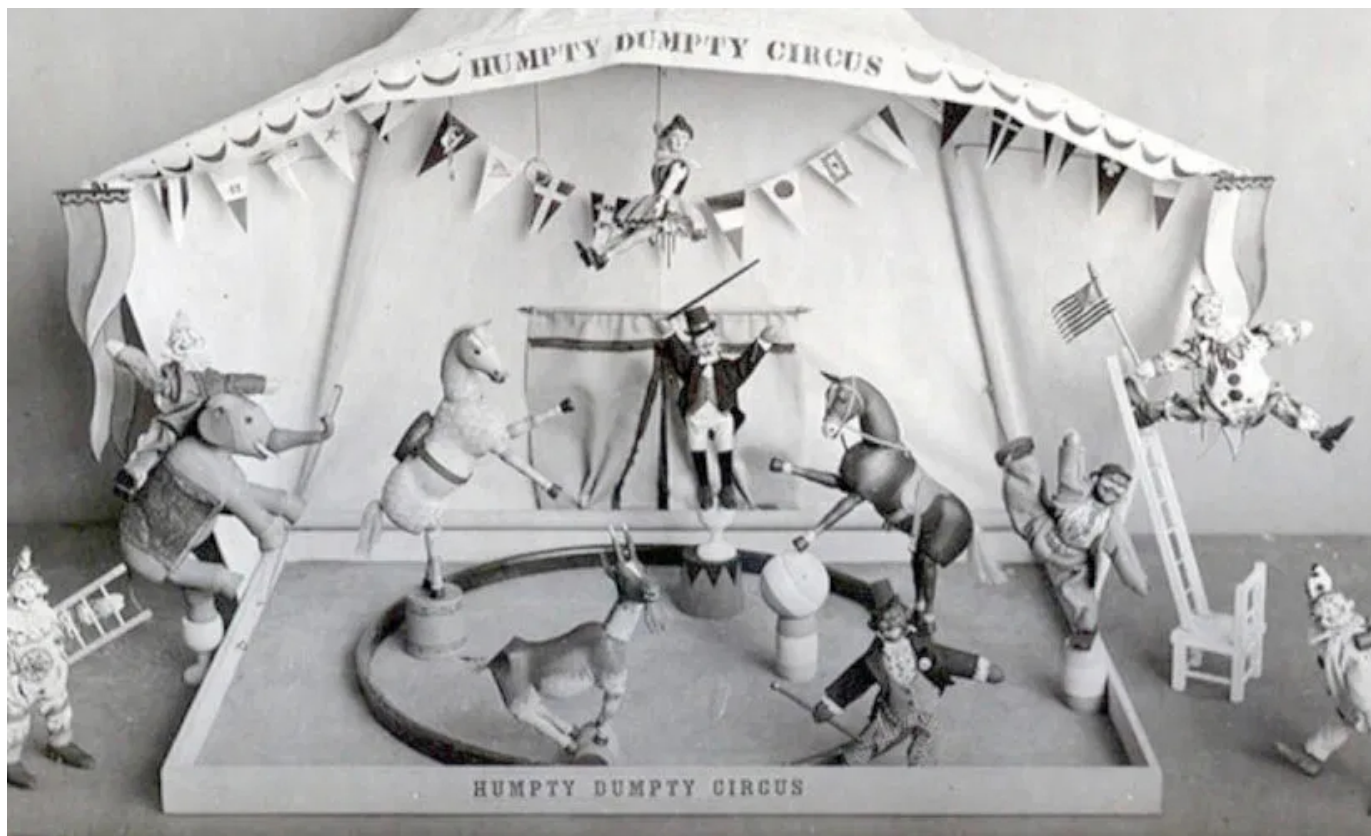
Лиу Дагер, 1838

История. Первое кино



Братья Люмер «**Прибытие поезда** на вокзал Ла-Сьотá», 1896

История стоп-моушен анимации



Дж. Стюарт Блэктон и Дж. Альберт Смит «Цирк Шалтай-Болтая», 1898
(премьера 2 ноября 1908)

История стоп-моушен анимации



Жорж Мельес «Путешествие на Луну», 1898

История стоп-моушн анимации



Ширяев, 1907

История стоп-моушен анимации



Владислав Старевич «Перекрасная Люканида», 1911

История стоп-моушен анимации



Уиллис Х. О'Брайэн «10000 лет до нашей эры», 1916

История стоп-моушен

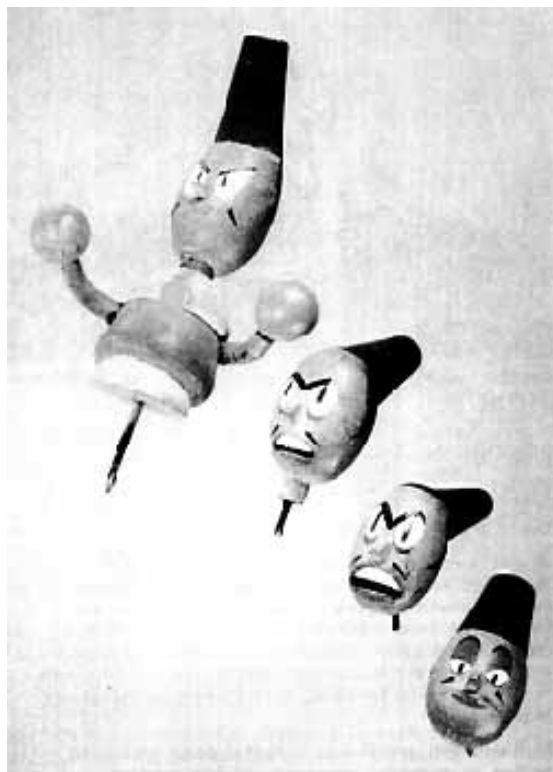


«Кинг-конг», 1933,
режиссеры: Мериан К. Купер, Эрнест Б. Шодсак
анимация: **Уиллис Х. О'Брайэн**

Эмоции кукол



Джордж Пал
(1928-1980)



Джордж Пал — венгерский и американский режиссер фантастического кино.

Изобрёл технику, упростившую работу с куклами: вместо голов с подвижными глазами и ртом аниматор мастерил **куклы со сменными головами**.

Каждая голова показывала нужную эмоцию, а переставлять их было проще, чем вручную менять выражение лица куклы.

Семь раз номинировался на премию Оскар. Получил почётный **Оскар за развитие новых методов и технологий в кукольном кино** (1944).

Стоп-моушен в рекламе и кино



Джордж Пал первым стал использовать
стоп-моушен в рекламе

Стоп-моушен в кино



Рэй Харрихаузен (1920-2013) — король спецэффектов
Фильмы "Язон и аргонавты"(1963),
трилогия о приключениях Синдбада,
"Битва титанов"(1981)

Стоп-моушен в кино. Техника dynamation



Разработанная Харрихаузенем **техника dynamation**.
Получался «слоёный» кадр: фон, сцена, проанимированная в stop-motion, и игровые кадры на переднем плане.

Стоп-моушен в кино



ЯПОНИЯ, 1974

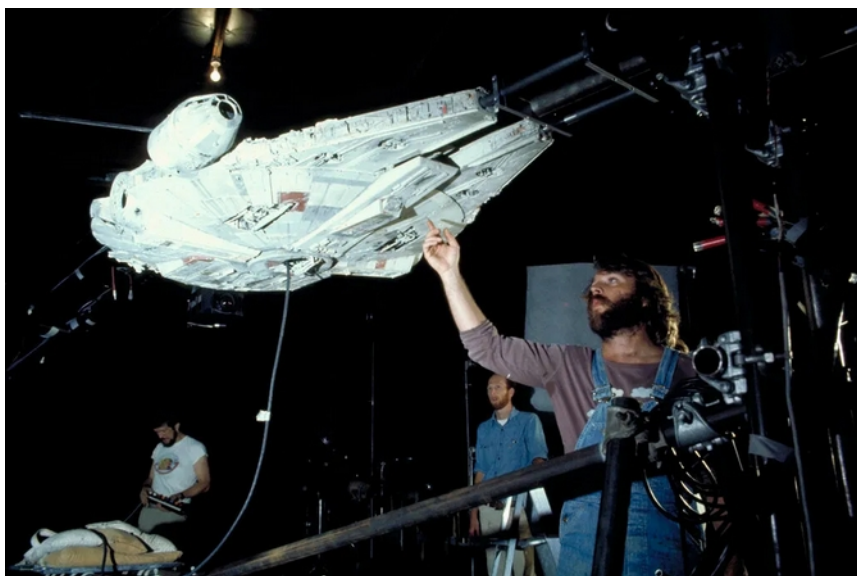
Стоп-моушен в кино

1980-е считаются золотым временем для stop-motion



Star Wars: Episode V, 1980

Стоп-моушен. Закат



В 1990ые наступила новая эпоха
компьютерных спецэффектов

Стоп-моушен. Сейчас



Тим Бертон
Кошмар перед Рождеством
The Nightmare Before Christmas, 1993

Тим Бертон еще в школе начал делать свои кукольные мультфильмы.

В 1982 году, на студии Уолта Диснея, он снимает свой мультфильм «Винсент»,

Далее он снимает: «Труп невесты», «Франкенвини», «Кошмар перед Рождеством».

Для того, чтобы движения персонажей смотрелись естественно, на стадии монтажа он обрабатывает изображения при помощи компьютерной графике.

Бертон не только делает мультфильмы, но и добавляет анимацию в свои фильмы. Таким образом, он погружает зрителей в атмосферу старого доброго кино.

Стоп-моушен. Сейчас



The White Stripes – Fell In Love with a Girl
Режиссер – Мишель Гондри



Стоп-моушен. Сейчас

1. Кино и видео. В качестве художественного приема
2. Реклама
3. Анимация

Студия для стоп-моушен

Камера. Лучше снимать в студии на зеркальную технику, но можно использовать даже **смартфон**.

Пульт дистанционного управления камерой.

Штатив или имитация штатива для стабильного положения камеры.

Свет. Три источника: справа, слева, сверху

Фон. Ничего лишнего не должно входить в кадр (мебель, ковры и пр.). Фон надо фиксировать, например, на скотч

Программа для монтажа. Лучше использовать профессиональные видеоредакторы, но можно использовать софт, который справляется с базовыми задачами.

Качество съемки. Фиксация камеры

Камера не должна «дергаться».

Ее надо **жестко зафиксировать** и **очень аккуратно нажимать кнопку**, по возможности использовать пульт для дистанционной съемки.



Фиксатор для телефона



Штатив для телефона



Штатив для телефона с пультом

Качество съемки. Фон

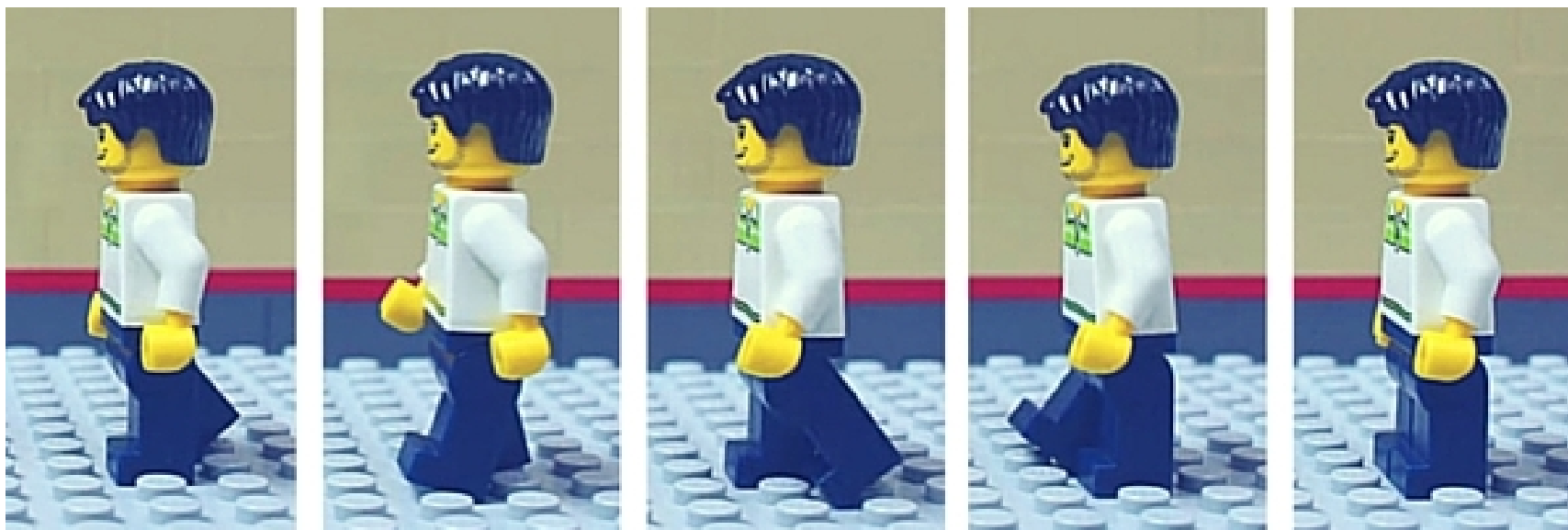
Все неподвижные объекты должны стоять прочно.
Если вы используете пластины, их надо **фиксировать**.



Качество съемки.

Плавное движение

Все неподвижные объекты должны стоять прочно.
Если вы используете пластины, их надо **фиксировать**.



Качество съемки. Освещение

Лучше постоянное, фиксированное освещение.

Желательно поставить одинаковые **лампы справа и слева** от съемочной площадки.

Дневное освещение — только, если съемки длятся короткое время.

Следите, **чтобы не было тени** от того, кто снимает мультфильм.





Программное обеспечение

РЕДАКТОРЫ ОБЩЕГО НАЗНАЧЕНИЯ

Adobe Premiere Pro

Windows Movie Maker

Pinnacle Studio

Sony Vegas

MOVAVI

РЕДАКТОРЫ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

Dragon Frame/Dragon Stop Motion

StopMotion Pro

ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ СМАРТФОНОВ

IStopMotoin

KineMaster

InShot

PicPac

Программное обеспечение

PicPac

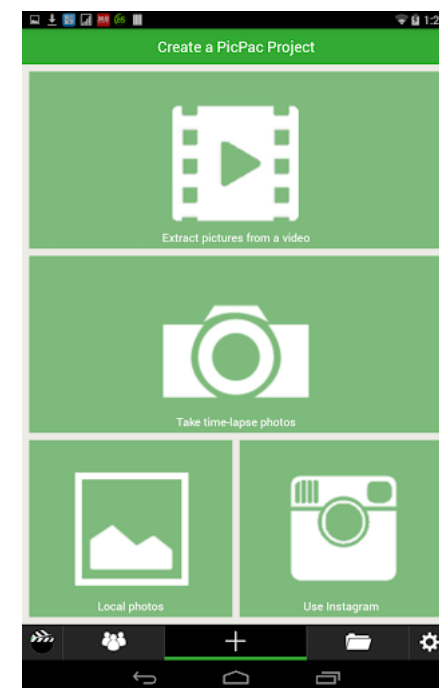
Это Android приложение, позволяющее превращать серию фотографий в ролик с музыкой и аудио эффектами. Ролик можно хранить на мобильном устройстве и в дальнейшем опубликовать его в социальных сетях.

В стандартной версии PicPac можно:

- Создавать видео в разрешении 360p
- Записать свои аудио или использовать стороннюю музыку

В Pro версии возможностей больше:

- Убрать водяной знак
- Увеличить разрешение выходного файла до 480p, 720p, 1080p
- Дублирование и объединение проектов
- Использование собственного логотипа



Домашняя студия для стоп-моушен



Этапы создания мультфильма

1. ИДЕЯ

2. СЦЕНАРИЙ

- Фабула — краткое содержание
- Литературный сценарий
- Режиссерский сценарий

3. ПОДГОТОВКА

4. СЪЕМКА

5. МОНТАЖ

- Видео
- Звук
- Титры

6. ПОКАЗ

Сюжет

ИСТОРИЯ — ЭТО КОНФЛИКТ

НЕТ!!!

Мальчик ходит из дома в школу. Ничего не происходит по дороге.

*В таком сюжете точно есть путешествие, но **нет истории**.*

ДА

- Мальчик по пути в школу убегает от собаки.
- Мальчик по пути в школу должен занести секретное письмо.
- Мальчика не пускают в школу, а он очень хочет.

*В подобных сюжетах **мальчик - это уже персонаж истории**.*

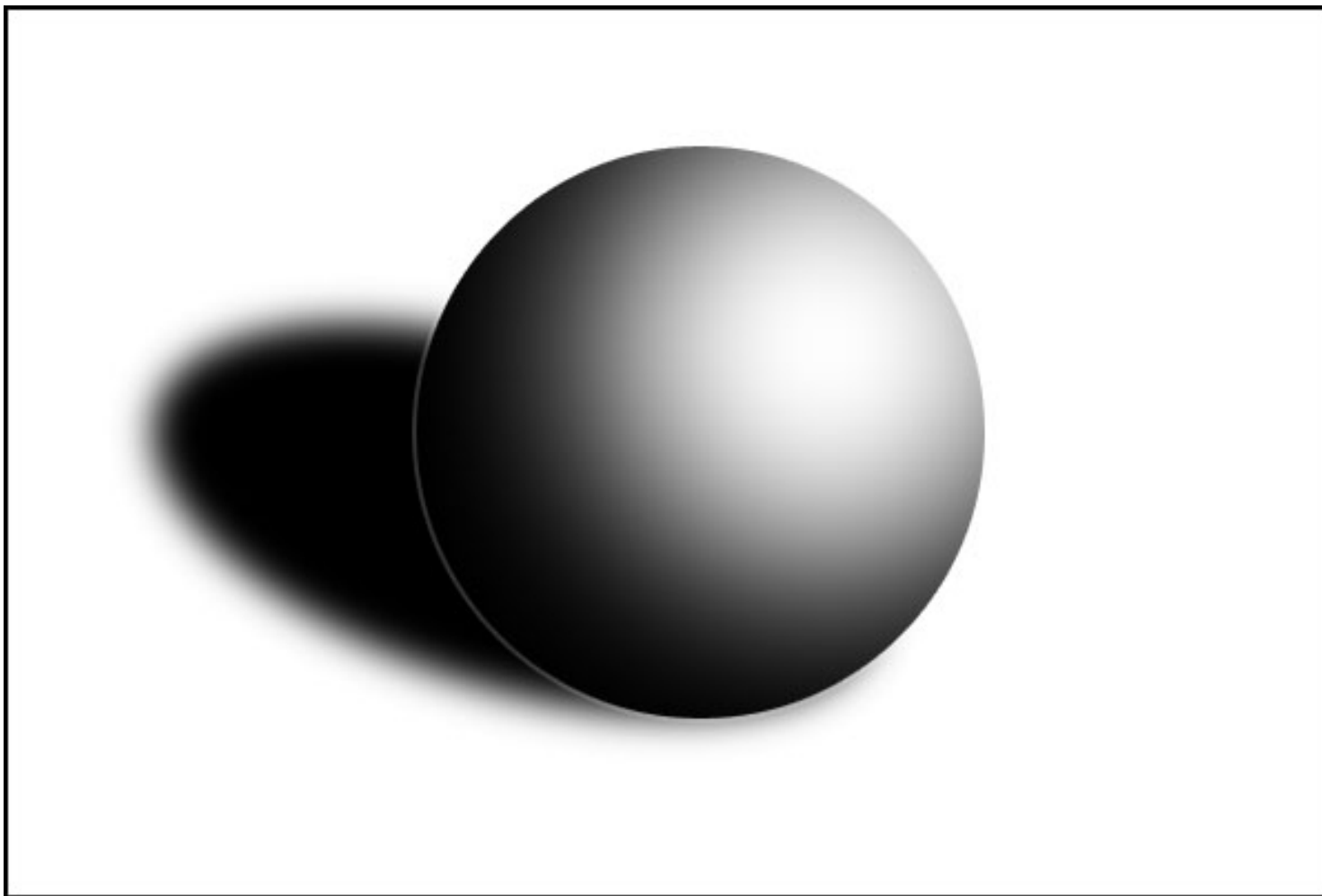


Сценарий. Герои



1. Проще всего придумывать героев, **вдохновляясь окружающими людьми**. Так можно создать максимально реалистичного персонажа.
2. Реалистичный и близкий зрителям **герой имеет свои особенности, привычки, и, конечно, недостатки**, которые делают его живым. Без них персонаж скучен.
3. Можно опираться на всеми любимые классические сюжеты, но придавать герою современные черты.
4. **Героя стоит вписать в окружающий его мир**. Определенные события и персонажи должны влиять на развитие героя. Он, в свою очередь, должен как-то менять мир вокруг и других участников событий.
5. Нужно погрузиться в свою историю: если не отходить от своего героя ни на шаг, **он станет настоящим**.

Сценарий. Герои





Анкета героя

ИМЯ _____

КТО ЭТО? _____

ЧТО ЛЮБИТ? _____

ТАЛАНТ _____

СЕКРЕТ _____

Недостатки _____

Мечта _____

Цель _____

Злодей? Враг? Антигерой?

- Как герой, равен ему, но противоположен
- Стихия, ничего личного
- Череда проблем, которые герой сам себе создает
- Враг-перевертыш: был врагом стал другом



Друзья бывают разные

- Волшебный друг-даритель
- Друг-помощник
- Лучший друг → всегда с тобой
- Предупреждающий друг

МИР= атмосфера + правила

Большой или маленький?

Дружелюбный или враждебный?

Привычный герою или НОВЫЙ?

КАРТА МИРА

Русалка

Лес

Маугли

Море

Баба Яга

Джунгли

Сценарий. Развитие сюжета



Сценарий. **Завязка**

Начало истории описывает сцену: кто, что и где. Затем происходит какое-либо событие, которое служит началом развития всей истории.

Завязка — событие, которое является началом действия. Она или **обнаруживает уже имевшиеся противоречия, или сама создаёт («завязывает») конфликты.**

Завязка сюжета должна развёртываться не сразу, но за короткое время.



НАЧАЛО

Кто? Где? Когда?

Что это за мир?

Сразу ли мы видим
героя, врага, друзей?

Правила этого мира

Сценарий. Кульминация

Кульминация - это высшая точка сюжета или сюжетное откровение. Это момент, в который **главный герой постигает своё предназначение.**

В момент кульминации и развязки персонажи и зрители должны пережить катарсис - ощущение эмоциональной разрядки.

Катарсис может также **вызывать гнев, печаль, страдание, смех или другую эмоциональную реакцию.**

В конечном итоге, он нужен для того, чтобы сдвинуть или восстановить эмоциональный фон **зрителя** и **дать ему что-то осознать.** Зрителю будет практически невозможно испытать катарсис, если **сам главный герой** не сможет **оказаться лицом к лицу со своим основным страхом и преодолеть его.**

Зрители должны увидеть что-то, благодаря чему поймут, что **весь путь был пройден не зря** и преодоление всех препятствий стоило того.



СЕРЕДИНА

Что-то случилось! Что?

Ничего не случается. Почему?

А что будет если?

А потом? _____

А теперь что? _____

Кажется, это ...

Сценарий. Развязка

После того как сюжет достиг кульминации, у ролика остаётся мало пространства для такого развития, которое не показалось бы притянутым за уши.

Стоит **достойным образом привести сюжет и все его линии к разрешению.**

Сделайте так, чтобы зрителю хотелось продолжения. Часто **намёк на будущее персонажей оказывается более мощным средством, чем изображение этого будущего.**

Тем не менее, приводя фильм к неясной , неоднозначной концовке, задайте однозначную точку зрения, которую публика может принять или не принять.



ФИНАЛ

ГРУСТНЫЙ (не для детей)

РАДОСТНЫЙ (ДА!)

НЕОЖИДАННЫЙ (золотая рыбка)

ЛОГИЧНЫЙ (хорош, если история была сложная)

ПОУЧИТЕЛЬНЫЙ (лучше не надо)

ОТКРЫТЫЙ (что там будет дальше?)

Литературный сценарий

Сценарий в анимации — литературная основа, в котором определяется тема, сюжет, проблематика, характеры основных героев.

За более чем столетнюю историю кино и анимации сценарий прошёл свой путь развития от краткого описания фабулы будущего фильма, до особого литературного жанра — кинодраматургии.

Литературный сценарий может быть либо оригинальным, либо представлять собой экранизацию уже существующего литературного произведения.

Чтобы удержать внимание зрителя, в сценарии должны быть соблюдены некоторые **общие правила, учитывающие зрительскую психологию.**

Режиссерский сценарий

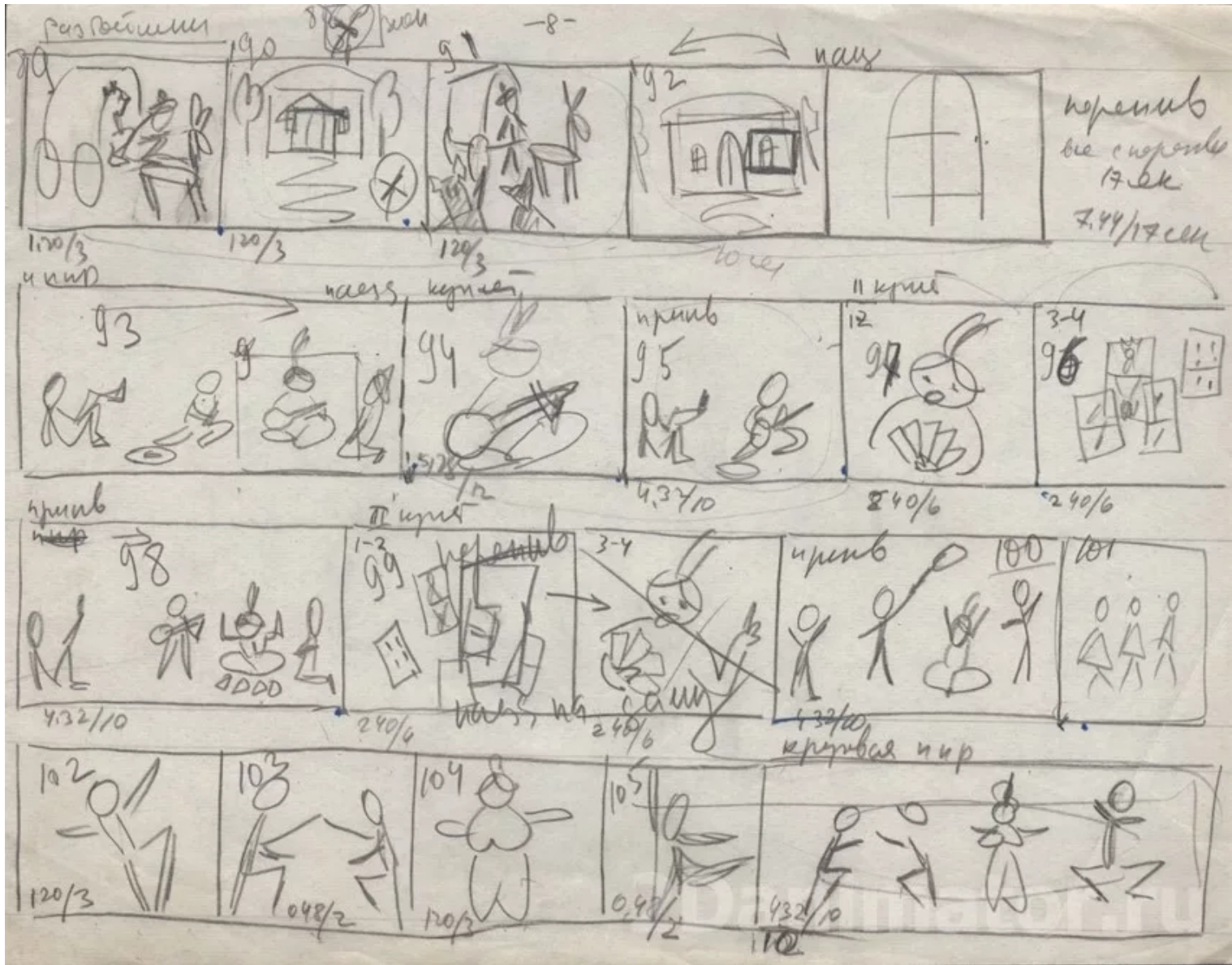
Чётко прописываются **диалоги**, определяется соотношение **изобразительного и звукового ряда**.

Здесь драматургическая сторона разрабатывается по сценам и эпизодам, а постановочная разработка действия ведётся по объектам съёмки.

Каждая **новая сцена записывается на отдельную страницу**, что впоследствии облегчит работу в установлении их последовательности в развитии сюжета.

Кроме того, киносценарий проходит **производственное редактирование**. Это необходимо для определения длины фильма, количества объектов съёмки, декораций, количества актёров, организации экспедиций и многого другого. Без этого невозможно рассчитать **финансовые затраты на кинопроизводство**.

Раскадровка



Раскадровка

СЦЕНА

ПАНЕЛЬ

SCENE 19 PANEL 2



DIALOG

SCENE 19 PANEL 3



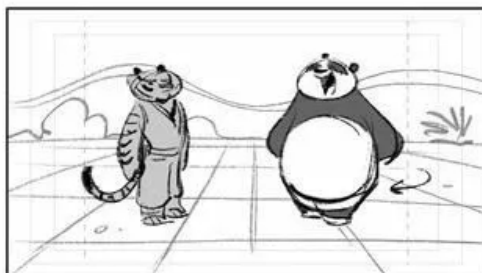
DIALOG

SCENE 19 PANEL 4



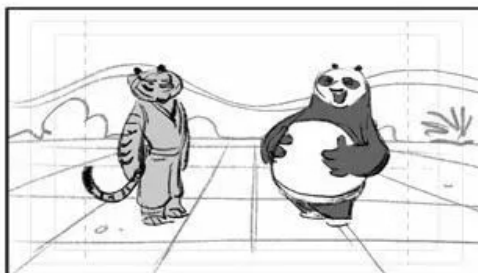
DIALOG
PO: Your paw tastes like fried rice.

SCENE 20 PANEL 1



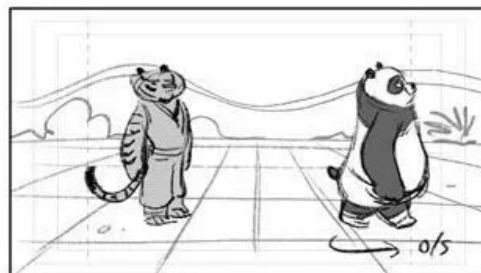
DIALOG
PO: I'm starving.

SCENE 20 PANEL 2



DIALOG
PO: I need to get some food inside this fighting machine.

SCENE 20 PANEL 3



DIALOG

Режиссерский сценарий

№	ХРН	РАСКАДРОВКА	ОБЪЕКТ	КРУПНОСТЬ	ДЕЙСТВИЕ	ЗВУК/ДИАЛОГИ	РЕКВ/ПРИМ
1	0.6		ПАВ. ИНТ. КАБИНЕТ КОМЕНДАНТА ЛАГЕРЯ ВЕЧЕР	СРЕДНИЙ (амер.)	Входит Зотов, на нем черная униформа СС, на пальцах правой руки запекшаяся кровь. Фуражка затеняет лицо. Адъютант помогает ему <u>идти</u> .		форма: рядовой СС, оберштурмфюрер СС оружие: MP 40 парабеллум
2	0.12			ОБЩИЙ фокус СРЕДНИЙ	Комендант встает из-за стола и вскидывает руку в приветствии. Зотов повторяет его жест с гораздо меньшей энергией.	КОМЕНДАНТ Mein freund, ausser ihnen jemand noch überleben? (Мой друг, кроме вас кто-нибудь ещё уцелел?)	форма: Унтерштурмфюрер СС Оружие: парабеллум
3	0.3			КРУПНЫЙ	Зотов делает шаг в круг света и видно, что шея у него замотана окровавленным бинтом, который раньше был на руке. Зотов прижимает руку к шее, делая знак, что он не может говорить.		

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

Снять собственный мультфильм

продолжительность от 1 до 3 минут.

- а) В основе **интересная история**: от двух персонажей; неожиданные повороты; финал.
- б) Следить за **качеством фотографий и плавностью анимации**.
- Использовать штатив и стационарное освещение.
 - Подобрать фон и зафиксировать его.
 - Хорошо прорабатывать движение фигурок.
 - В 1 секунде анимации рекомендуется минимум 5 кадров.
 - При съемки использовать правила монтажа **по крупности** (крупный план, 1ый средний, 2ой средний, общий и дальний), **по направлению движения**, учитывать **линию взаимодействия**
- в) Сделать **звуковое оформление**: фоновая музыка, звуки среды, синхроны, речь
- г) Сделать **титры**.
- д)* По возможности сделать цветокоррекцию, использовать **спецэффекты**.

Полученный результат **выложить в облачное хранилище**,
ссылку прислать на почту Lkarshak@mail.ru

ССЫЛКИ

ЦТПО РГУ ИМ. А.Н. КОСЫГИНА

vk.com/ctpo_pgu_kosigina
facebook.com/ctporgukosigina

ЛЕГО-ЦЕНТР ЦТПО РГУ ИМ. А.Н. КОСЫГИНА

instagram.com/lego_ctpo_rgu
vk.com/lego_ctpo_rgu

Лидия Борисовна Каршакова
Lkarshak@mail.ru
instagram.com/legolidiia