

**Создаем мультфильм**

**Мультипликация** (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.

# Основные техники мультипликации:

Песочная анимация

Рисованная мультипликация

Компьютерная анимация

Кукольная анимация

Пластилиновая анимация

LEGO-анимация

Живопись по стеклу

Ротоскопирование

Перекладка

# Рисованная мультипликация –



# Кукольная анимация—



# Пластилиновая анимация



# Песочная анимация -



# Компьютерная анимация -

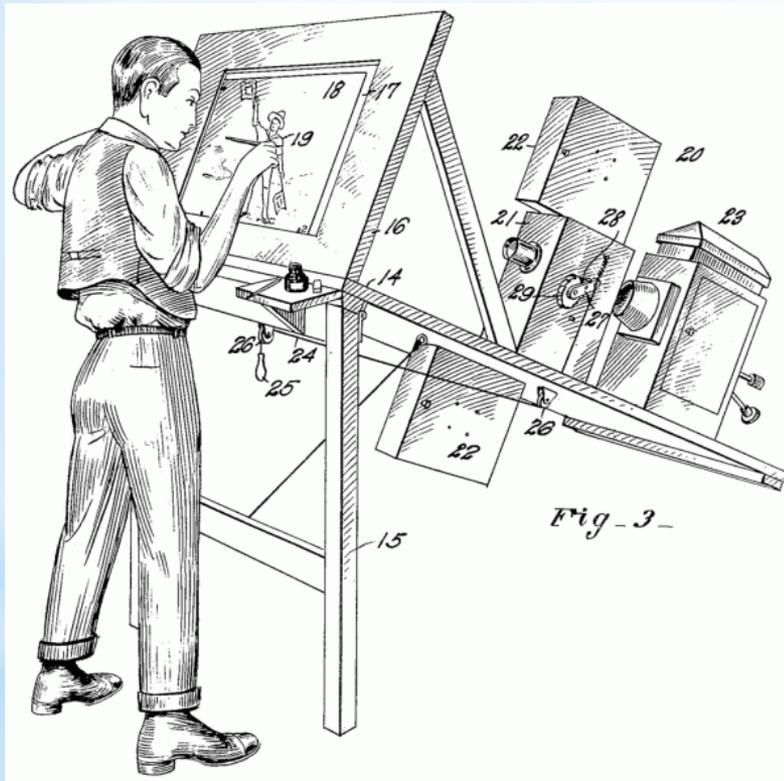


# Живопись по стеклу -



# Ротоскопирование

- это такая техника двумерной анимации, когда сначала снимают на киноплёнку (видеоплёнку или на любой цифровой носитель) реальных актёров и элементы декораций, а потом обводят отснятый материал, превращая его в анимацию.



# Перкладка



Fish



# ШАГ 1

## Придумываем историю

Фильм обязательно должен начинаться с задумки, с написания сценария. Сценарий уже должен отвечать на многие вопросы про будущий фильм:

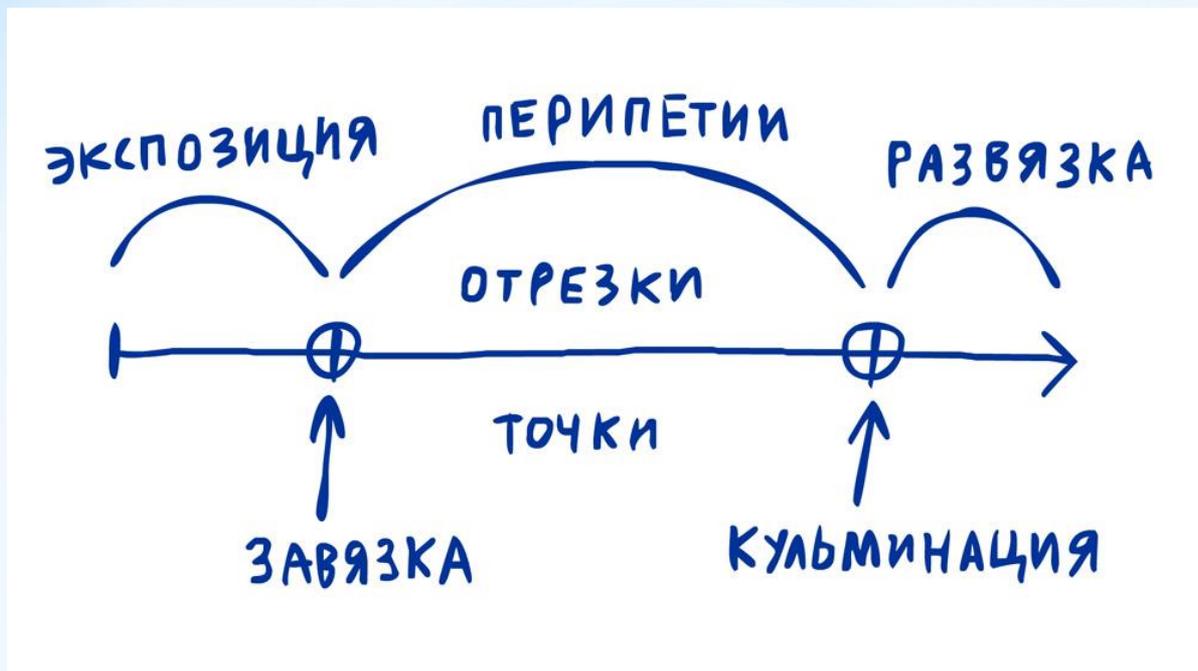
- Про что история?
- В чем художественная задумка?
- Как сделать так, чтобы задумка сработала?

Поскольку речь идет не просто про историю, а про историю в мультфильме, то ваша задумка должна обязательно опираться на изображение.

Чтобы написать сценарий, нужно придумать историю. Она должна быть короткая . Лучше сделать фильм на минуту, чем задумать десятиминутный фильм и не доделать.

Любая история держится на герое. Именно он – центр любой истории. Если зритель сможет полюбить, прикипеть сердцем к вашему герою, то он сможет испытать эмоциональное впечатление от фильма, а именно это и есть цель – заставить зрителя удивиться, улыбнуться, испугаться, всплакнуть. Все хотят получить от кино впечатление, а впечатление это эмоции.





В структуре любой истории у нас есть три продолжительных отрезка времени:

экспозиция,  
перипетии,  
развязка.

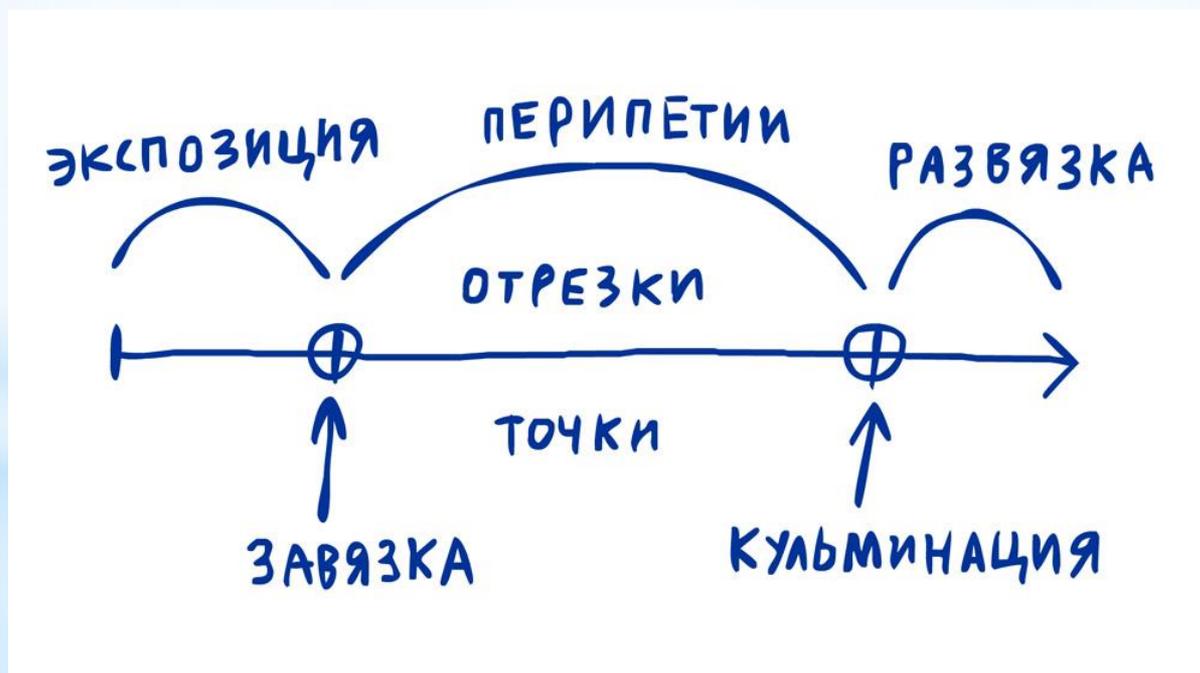
И два события-мгновения:

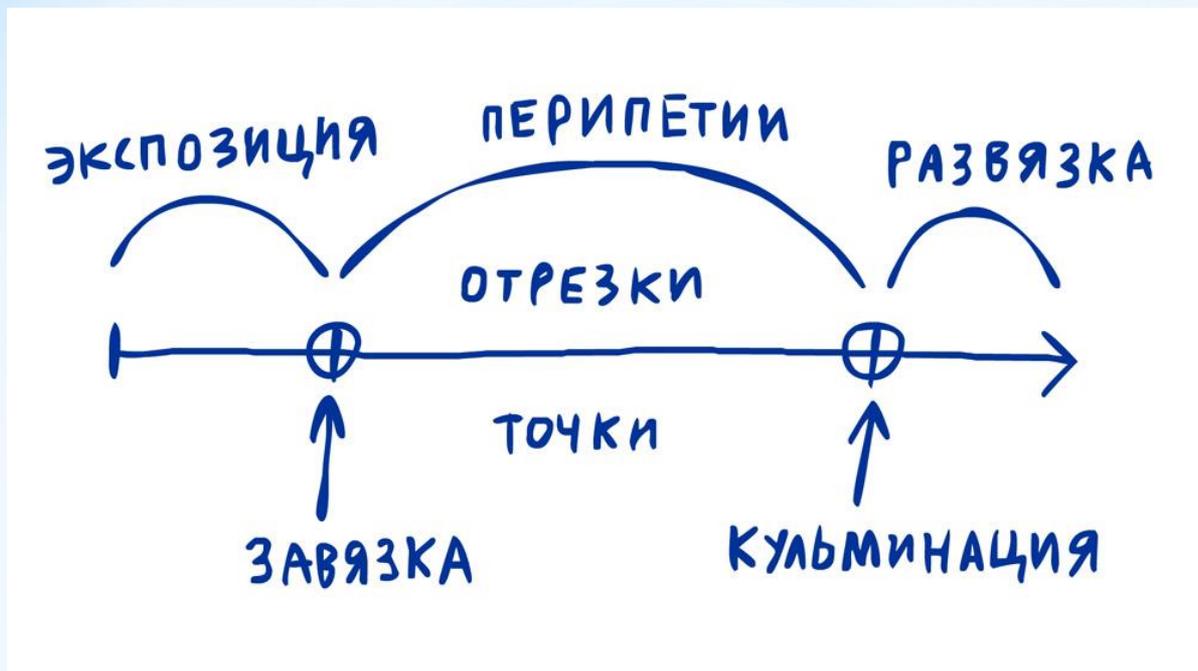
завязка,  
кульминация.

Внутреннее изменение героя, приобретенный им опыт называется в драматургии и сценаристике арка героя.

Первая часть истории называется **ЭКСПОЗИЦИЯ**: она показывает героя до того, как произошло событие, которое изменит его жизнь.

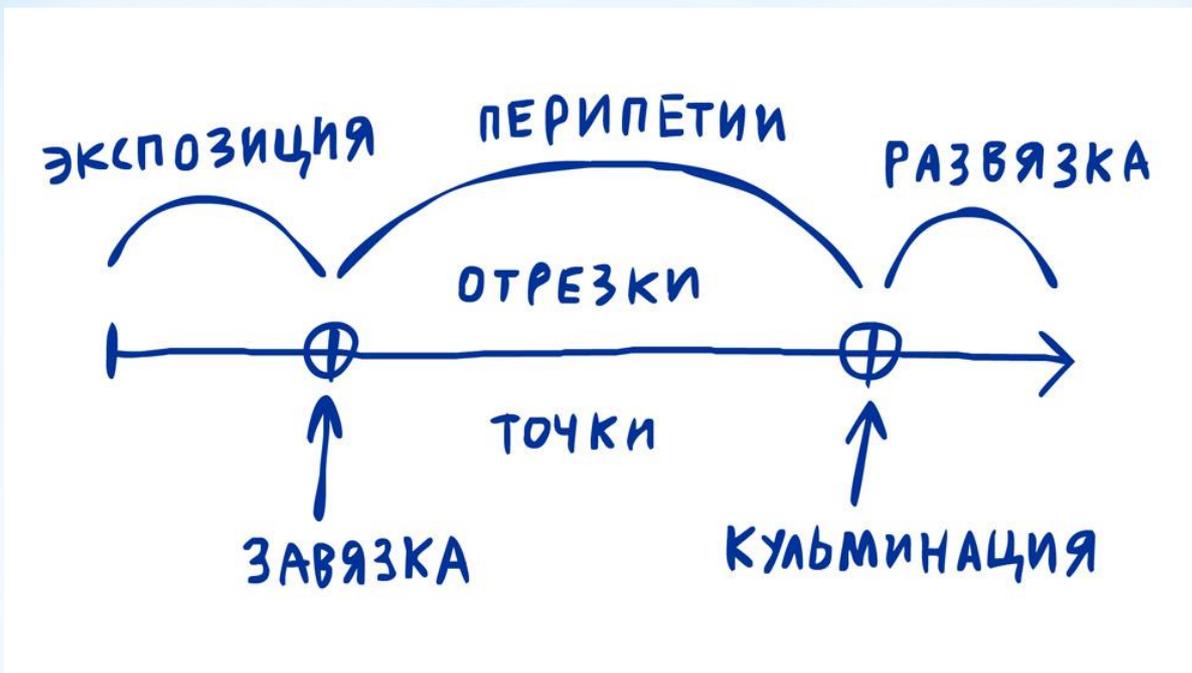
Событие, изменившее жизнь героя, называется **завязка**. Любое событие происходит мгновенно, но ему требуется подготовка.





После произошедшего в завязке события жизнь героя (показанная в экспозиции) поменялась, и теперь герою надо как-то на это отреагировать. Он уже не может жить, как раньше, новые обстоятельства требуют от героя предпринять какие-то действия. Начинается «путь» героя (перипетии)

Например: Малыш встречает Карлсона — это завязка истории.



Зритель начинает переживать за героя — получится ли у него? Ответ на этот вопрос заложен в главном событии истории — в **кульминации**. Это наиболее «переживательный» миг истории. Вся история это лишь подготовка к кульминационному событию. Отрезок времени после завязки и до кульминации названием **перипетии**.

После кульминации остается еще немного времени, чтобы рассказать, чем закончилась история, какие изменения произошли во внутреннем мире героя и в его жизненных обстоятельствах после событий, произошедших на наших глазах. Эта концовка истории называется **развязкой**.

## ШАГ 2

## Передаем эмоции



Сценарий принципиально отличается от литературы тем, что в сценарии мы можем описывать лишь то, что происходит на экране и что мы слышим. В литературе органично и легко возникает внутренний монолог героя или описание того, что герой чувствует, на что надеется, чего боится.

На экране герой не может рассказывать зрителю свои переживания или мысли — это будет нелепо и беспомощно. Поэтому основная задача создания истории для экрана — придумать каким образом выразить внутренний мир героя через его внешние проявления.



Анимационный фильм – это в первую очередь изображение, поэтому герои должны меньше говорить и больше действовать. Через их даже самые небольшие действия, например, жесты, необходимо раскрывать их внутреннее состояние, чувства и мысли.

# ШАГ 3

## Оформляем сценарий

При написании сценария продумывайте действия героев, описывайте их — это в сценарии называется **описание**.

Не используется прошедшее и будущее время. В форме сценарной записи существует только одно время — **здесь и сейчас**. Когда у вас меняется место действия или проходит время, у вас всегда появляется **новый эпизод**.

В сценарии эпизоды имеют последовательные номера и начинаются с вводной информации — место действия, в помещении ИНТ. (сокращение от интерьер) или вне помещения НАТ. (натура). Например, «НАТ. ПОЛЯНКА В ЛЕСУ». Потом указывается время дня — Ночь, Раннее утро и т.д.

Ваши персонажи должны быть обаятельными. Постарайтесь избежать диалогов, опирайтесь на **действие**. Когда ваш сценарий как драматургическая схема готов, можно переходить к более детальной разработке персонажей. Это повлечет за собой изменения в сценарии, но это не плохо — пока фильм не закончен, все этапы подготовки могут и должны претерпевать изменения.

## Подведем итоги.

### Что у вас должно появиться в начале пути

1. Задумка фильма, которая будет опираться на визуальные возможности анимационного кино.
2. Центр любой истории – герой. Он должен быть обаятельным.
3. У героя должна быть продумана жизнь до события-завязки. Это будет экспозиция.
4. С героем должно произойти событие-завязка, которое принципиально меняет жизнь героя.
5. Герой должен отреагировать на это событие, придумать план, как все исправить.
6. Вам надо придумать главное событие – кульминацию. Это самое эмоциональное мгновение в истории, вся история до этого лишь подготовка к этому моменту. Именно здесь зритель должен больше всего переживать за героя.
7. После кульминации в развязке необходимо показать, как герой изменился в связи с тем, что произошло в истории.
8. По продуманной структуре напишите сценарий, не опираясь на прошедшее и будущее время, не рассказывая, что произошло с героем внутри, а выражая его внутреннее состояние через внешние действия.

# Сценарий мультфильма

# Сценарий мультфильма «Сказка про цыпленка»

В некотором царстве,  
В некотором государстве,  
Не на небе – на земле,  
В небольшом одном селе  
Жил, совсем еще ребенок,  
Желтый маленький цыпленок.  
Жил в сарайчике своем  
С мамой Курицей вдвоем  
И, конечно же, для мамы  
Он казался лучшим самым.  
Как-то стал он вдруг грустить,  
Перестал и есть, и пить.  
Курица:  
- Что с тобой, родной комочек?  
Ты не болен, мой сыночек?

# ШАГ 4

## Раскадровка сценария

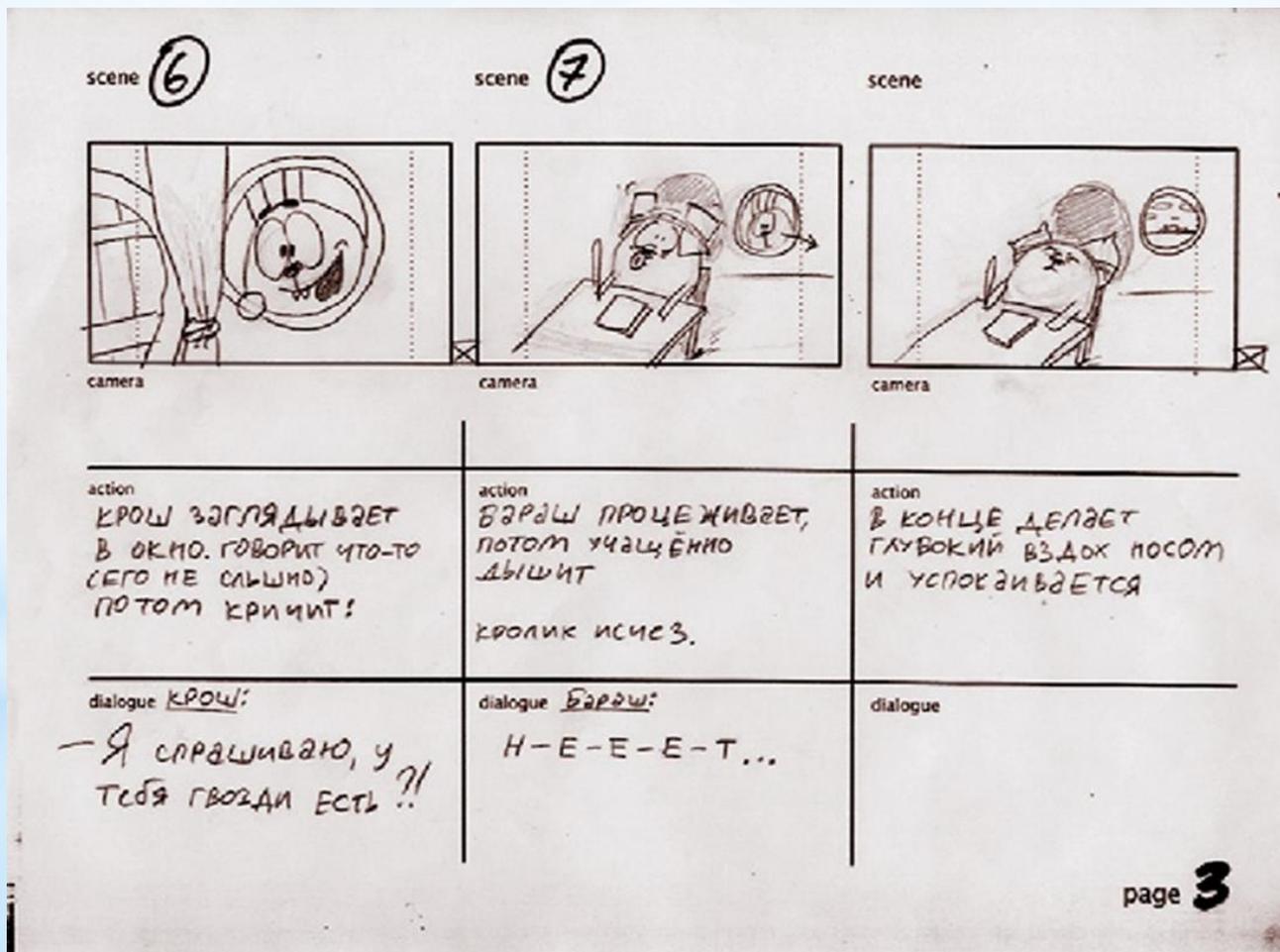
Создание раскадровки — это неотъемлемый этап производства анимационного ролика, от которого не следует отказываться. Этот процесс, наряду с написанием сценария, является важной частью работы над любым визуальным произведением.

Чтобы экономить ресурсы на данном этапе производства мультфильма, профессионалы в первую очередь пишут сценарии и рисуют к ним раскадровки.

Сперва надо разбить сценарий на отдельные кадры и пронумеровать их номерами эпизодов и сцен. Впрочем, под ними пишут не только номер, но и:

- действия в кадре («Герой садится в кресло»);
- указания оператору (крупность плана, движение/статика);
- реплики героев;
- звуки («Раскат грома»);
- компьютерные эффекты (снег, дождь, затемнение и т.д.)

# Раскадровка мультфильма Смешарики



Ном ер кадр а	Содержание	Картинка на экране	Слова за кадром	Персонажи кадра	Фон	Персонажи (слова)
1	Начало. Вид деревни и сарая	Деревушка, сарай и	В некотором царстве, В некотором государстве, Не на небе - на земле, В небольшом одном селе Жил, совсем еще ребенок, Желтый маленький цыпленок.	автор		Автор 1
2	Знакомство с героями	цыпленок с мамой курицей	Жил в сарайчике своем С мамой Курицей вдвоем	автор		Автор 2
3		Цыпленок что-то делает (клюет и тд)	И, конечно же, для мамы Он казался лучшим самым	цыпленок		Автор 2
4		Мама радуется глядя на сына				
5	ЗАВЯЗКА (ЧТО-ТО ПРОИСХОДИТ СТРАШНОЕ)					
6	Цыпленок грустит	Цыпленок грустит, мамам волнуется	Как-то стал он вдруг грустить, Перестал и есть, и пить.			Автор 1
7	Мама волнуется	Курица и цыпленок (мама гладит его крылом наклонилась к нему) Цыпленок крупным планом говорит маме	Курица: - Что с тобой, родной комочек? Ты не болен, мой сыночек?			Курица  Цыпленок

