

1. Используйте не более трёх цветов на одном слайде (цвет текста и фона).
2. Размещайте не более семи объектов на одном слайде (заголовков, блоки с текстом и иллюстрации).
3. Сопровождайте иллюстрации коротким текстом.
4. Следите за правописанием.
5. Не увлекайтесь анимацией и эффектами — вы можете потерять логику изложения.

Сохраните свою презентацию. Учитель соберёт презентации отдельных групп вместе, и получится одна большая интересная презентация. Теперь можно приступить к просмотру!

### Проект 3. Мульти-Правила дорожного движения

В этом проекте мы постараемся стать мультипликаторами. Мультипликация — один из видов современного искусства. Языком мультипликации можно рассказать о совсем простых и об очень сложных вещах. Персонажами мультфильма могут быть бытовые предметы или детские игрушки. Это позволяет заниматься мультипликацией, даже если нет специального времени для художественного изготовления героев мультипликации. Хотя следует отметить, что качественно выполненные в различных художественных техниках декорации и персонажи позволяют создать не просто информативный мультфильм, а маленькое произведение искусства. В нашем проекте мы будем использовать кубики LEGO.

Вы стали совсем взрослыми и знаете, как самостоятельно передвигаться по городу, пользоваться общественным транспортом, переходить широкие улицы и проспекты. Для того чтобы чувствовать себя безопасно, необходимо хорошо знать и соблюдать правила дорожного движения — ПДД. Давайте ещё раз повторим эти правила и расскажем о них другим. Рассказ всегда будет интереснее и понятнее, если он сопровождается иллюстрациями — рисунками, фотографиями, а ещё лучше «живым изображением», поэтому мы предлагаем поработать в жанре *мультипликации*.

**Перед уроком.** Для того чтобы снять мультфильм о правилах дорожного движения в городе, понадобится построить небольшой город. На улицах твоего города должно быть организовано движение машин и пешеходов, должны быть установлены светофоры и дорожные знаки. Подумай, из чего можно было

бы построить такой город. Какие заготовки можно принести из дома, чтобы потратить на уроке как можно меньше времени на подготовку съёмочной площадки? Город можно построить из бумаги, из пластилина, из кубиков, из любого подходящего материала. Хорошо, если есть кубики LEGO.

Лучше заранее создать съёмочную группу с другими ребятами, работать вчетвером будет удобно. Пусть один будет режиссёром, другой — оператором, ещё два участника будут передвигать объекты в кадре, потому что в одиночку управиться будет трудно. Принесите из дома кубики или готовые конструкции, захватите несколько игрушечных автомобилей и человечков, нарисуйте на картоне дорожные знаки (или воспользуйтесь имеющимися в тех же конструкторах LEGO). Вам пригодится всё, что поможет создать на съёмочной площадке нашего мультфильма городские улицы и перекрёстки. Сценарий мультфильма лучше подготовить и обсудить заранее.

**На уроке.** Итак, вы принесли на урок материал для декораций и персонажи мультфильма, а также сценарий. Рассаживайтесь по группам. Создавайте свой город на съёмочной площадке, только не увлекайтесь, иначе не хватит времени на съёмку.

Когда город будет готов, выберите место для установки камеры. Камера обязательно должна быть установлена на штативе. Передвигать камеру во время съёмки одного сюжета нельзя, иначе вы испортите движение в кадре. Процесс создания мультфильма включает несколько шагов:

1. Съёмка. Создание видеопечки.
2. Расстановка кадров и установка длительности.
3. Добавление титров.
4. Озвучивание (запись голоса).
5. Наложение музыкального сопровождения.

Вам предстоит пройти эти шаги за два урока. На первом уроке вы должны успеть создать съёмочную площадку и провести съёмки, импортировать отснятый материал на компьютер и сохранить его. Тогда на следующем уроке вы сможете полностью смонтировать ваш мультфильм — удалить лишние кадры, установить подходящую длительность кадра, добавить голосовую запись и музыкальное сопровождение, титры и красивые переходы между кадрами. Помните, что в готовом продукте должны гармонично сочетаться изображение, текст и звук.

## Подсказки начинающим мультипликаторам. Как подготовить съёмочную площадку

**Внимание!!!** При любой организации съёмочной площадки фотокамера должна быть закреплена на штативе, который в течение всего времени съёмки находится в одной и той же позиции на одинаковом расстоянии от фиксируемых объектов.

Для съёмки объёмных композиций, таких, как ваш город, необходим стол, к которому можно легко подходить хотя бы с трёх сторон, чтобы управлять движением объектов в кадре.

Эта же площадка подойдёт для перекладной анимации, если вы захотите использовать в мульт-фильме рисунки и аппликации, а не фигуры и конструкции.

Если вы снимаете плоские объекты — рисунки, аппликации и т. д., удобно использовать обычную маркерную доску, на которую магнитом прикрепляются объекты для съёмки.

Перемещая немного объекты в кадре, мы делаем фотографии каждого перемещения. Считается, что в одной секунде должно быть не меньше трёх кадров.



## Этапы создания мультфильма

**Шаг 1. Съёмка. Создание видеочепочки.** Перед тем как приступить к съёмке, необходимо тщательно продумать, что именно вы будете снимать, а для этого нужно составить сценарный план. В сценарном плане отмечаются основные сюжеты, которые вы снимаете. Желательно кратко отметить, что происходит в кадре во время съёмки каждого сюжета. Посмотрите пример мультипликационной цепочки. Так может выглядеть цепочка кадров, которая позволяет показать движение автомобиля в мультфильме.

Кадр 1



Кадр 2



Кадр 3



Кадр 4



Кадр 5



Кадр 6



Обратите внимание на то, что мы привели «неполную» цепочку движения, а только её часть. Желательно, чтобы движение НАЧИНАЛОСЬ и ЗАКАНЧИВАЛОСЬ. Так, в готовом фильме наш автомобиль продолжает движение вперёд и в конце концов «уезжает из кадра». Те из вас, которым достанется роль аниматоров, должны будут придумывать, как будет происходить движение на экране, и аккуратно изменять положение объектов в кадре.

Отсняв нужные кадры, мы переносим их с фотоаппарата на компьютер в отдельную папку или сразу в подходящую компьютерную программу для работы с видеорядом. В таких программах они обычно отображаются последовательностью изображений.

Независимо от выбора программного обеспечения технологическая цепочка создания мультипликационного произведения будет выглядеть одинаково: *Съёмка — Расстановка кадров по порядку — Установка длительности кадра — Наложение голоса — Наложение музыки.*

**Шаг 2. Расстановка кадров. Установка длительности.** Удалите из вашей цепочки все лишние кадры так, чтобы осталась цепочка изображений, последовательная смена которых

и создаёт эффект движения объектов на экране. Для того чтобы это движение выглядело как можно естественнее, надо задать определённую длительность экспозиции кадров — не более одной секунды. Поэкспериментируйте и подберите оптимальную длительность кадров для вашего мультфильма. Длительность всех кадров мультфильма должна быть одинакова.

**Шаг 3. Добавление титров.** *Титры* — это надписи в фильме. Титры пришли к нам ещё из немого кино, где они сообщали о месте действия и времени происходящих событий или передавали содержание диалога в кадре. Сейчас используются преимущественно заглавные и заключительные титры. Они могут выглядеть так:



стихотворение  
С. Михалкова  
мультипликаторы  
Иванова Аня  
Петрова Маша  
Озвучивание:  
Петрова Маша  
Монтаж:

**Шаг 4. Озвучивание (запись голоса).** Компьютерные программы, используемые для редактирования видеочепочек, обычно позволяют производить и запись голоса. Для этого компьютер должен иметь встроенный микрофон или надо подсоединить к нему внешний микрофон. Компьютерная программа должна иметь функцию, позволяющую производить запись голоса. В некоторых программах она называется «Наложение звука».

Теперь наш мультфильм состоит из двух компонентов — визуального ряда и звуковой дорожки.

Звуковая дорожка, т. е. звучание голоса, может начинаться и заканчиваться в любом месте. Подумайте, где её можно поставить.



*Голос*

**Шаг 5. Наложение музыкального сопровождения.** Хорошо подобранное музыкальное сопровождение усиливает эффект мультипликации. Оно делает движение в кадре более естественным и реалистичным, создаёт настроение фильма, усиливает его воздействие на зрителя. Большинство компьютерных программ, подходящих для мультипликации, позволяет добавить к имеющимся двум компонентам ещё одну звуковую дорожку, на этот раз музыкальную.

Теперь наш мультфильм состоит из трёх компонентов — визуального ряда и двух звуковых дорожек.



*Голос*

*Музыка*

Звуковые дорожки могут иметь различную длину. Важно, чтобы звучание голоса соответствовало изображению в кадре, а длительность музыкального фрагмента соответствовала длительности фильма. При этом музыка не должна заглушать голос.