

Мастер-класс № 2 обучающего курса по
анимационной педагогике и авторской детской
анимации "Творческие грани Анимации: от
реализации к развитию"

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ МУЛЬТФИЛЬМ?



Обучающий курс по анимационной педагогике и авторской детской анимации:
"Творческие грани анимации" от реализации к развитию"

ПЛАН МАСТЕР-КЛАССА

Этапы создания
мультфильма

Структура сюжета
– сценарий

Персонажи

Раскадровка

ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА



1. Сценарий

2. Создание персонажей и декораций

3. Съемка мультфильма

4. Озвучивание

5. Подбор музыкального оформления

7. Премьера

6. Монтаж

ЭЛЕМЕНТЫ СЦЕНАРИЯ

○ Концепция (Идея)

○ Синописис

○ Персонажи

○ Сюжетный план

ИДЕЯ



Идея (концепция)
кратко опишите суть
вашей истории в 2-3
предложениях.

Для чего создается
мультфильм

Начните с "Что, если бы..."
вопроса

По замыслу ребенка
Для любимой игрушки
По лексической теме
По заказу (социальные партнеры,
родители и т.п.)
Сериал о герое

Учитывается аудитория, на которую рассчитан
мультфильм. В нашем случае – дети.
Продолжительность мультфильма. Для детской
работы большой формат не подойдет. 1-3 мин
История должна быть лаконичная, яркая.
С небольшим количеством героев.
Мультки, которые делают дети, должны быть
поучительные, познавательные, смешные,
актуальные.

СИНОПСИС

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ СЮЖЕТА

От события

История, начинающаяся от события, чаще всего какое-то историческое событие.

Затем, возле события появляется герой. Событие является начальной точкой создания истории.

Синописис помогает авторам четко сформулировать свою идею и служит основой для дальнейшей разработки сценария.

ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СИНОПСИСА:

От героя

В истории обязательно должен быть понятный герой, у которого понятная цель. Цель может быть недостаток, который нужно исправить, или проблема которую нужно решить, или желание которое нужно достигнуть.

Главный герой — кто он и чего хочет.

Конфликт — основная проблема или препятствие

Поддерживающие персонажи — кто помогает или мешает главному герою.

Развитие сюжета — ключевые события, которые приводят к разрешению конфликта.

Темы — основные идеи или уроки, которые передаются через историю.

основная история в 150–200 словах

ПРИМЕРЫ СИНОПСИСА

Название: "Приключения Лунного Зайца"

Синописис:

В волшебном лесу, где звезды светят особенно ярко, живет Лунный Заяц по имени Луна. Она обладает уникальной способностью путешествовать по ночному небу и собирать светящиеся звезды. Однажды Луна обнаруживает, что злобный Темный Волк похитил все звезды, чтобы затмить свет леса и погрузить его в вечную тьму. Вместе с верными друзьями — смелым Совой и умным Енотом — Луна отправляется в захватывающее путешествие, полное испытаний и дружбы, чтобы вернуть свет в свой дом и остановить Темного Волка. По пути они учатся ценить дружбу, смелость и силу света внутри себя. и



ПРИМЕРЫ СИНОПСИСА

Название: "Тайна Забытых Игрушек"

Синописис:

Когда маленькая девочка по имени Маша теряет свою любимую игрушку — плюшевого медведя Топу, она не догадывается, что он оживает ночью и собирает других забытых игрушек, чтобы спасти их от забвения. В мире игрушек Топя встречает старого мудрого Кукольника и храброго Робота, которые помогают ему найти путь обратно к Маше. На своем пути они сталкиваются с различными препятствиями и узнают о силе дружбы и важности воспоминаний. В финале Топя возвращается к Маше, и вместе они создают новые воспоминания, которые навсегда останутся в их сердцах.



ПЕРСОНАЖ

Дракоша
Вундер из
мультсериала
"Дракошия"



ПЕРСОНАЖ

Основные характеристики:

Раса: дракон. Цвет: жёлтый.

Место проживания: Дракошия
(волшебная страна над облаками).

Озвучка: девочка или мальчик.

Внешность: Жёлтый дракончик. На голове — фиолетовая шапка-пропеллер (помогает летать, так как у Вундера нет крыльев — это инклюзивный персонаж). Охристые шипы на голове: укороченные, квадратной формы.

Характер: Умный и усидчивый.

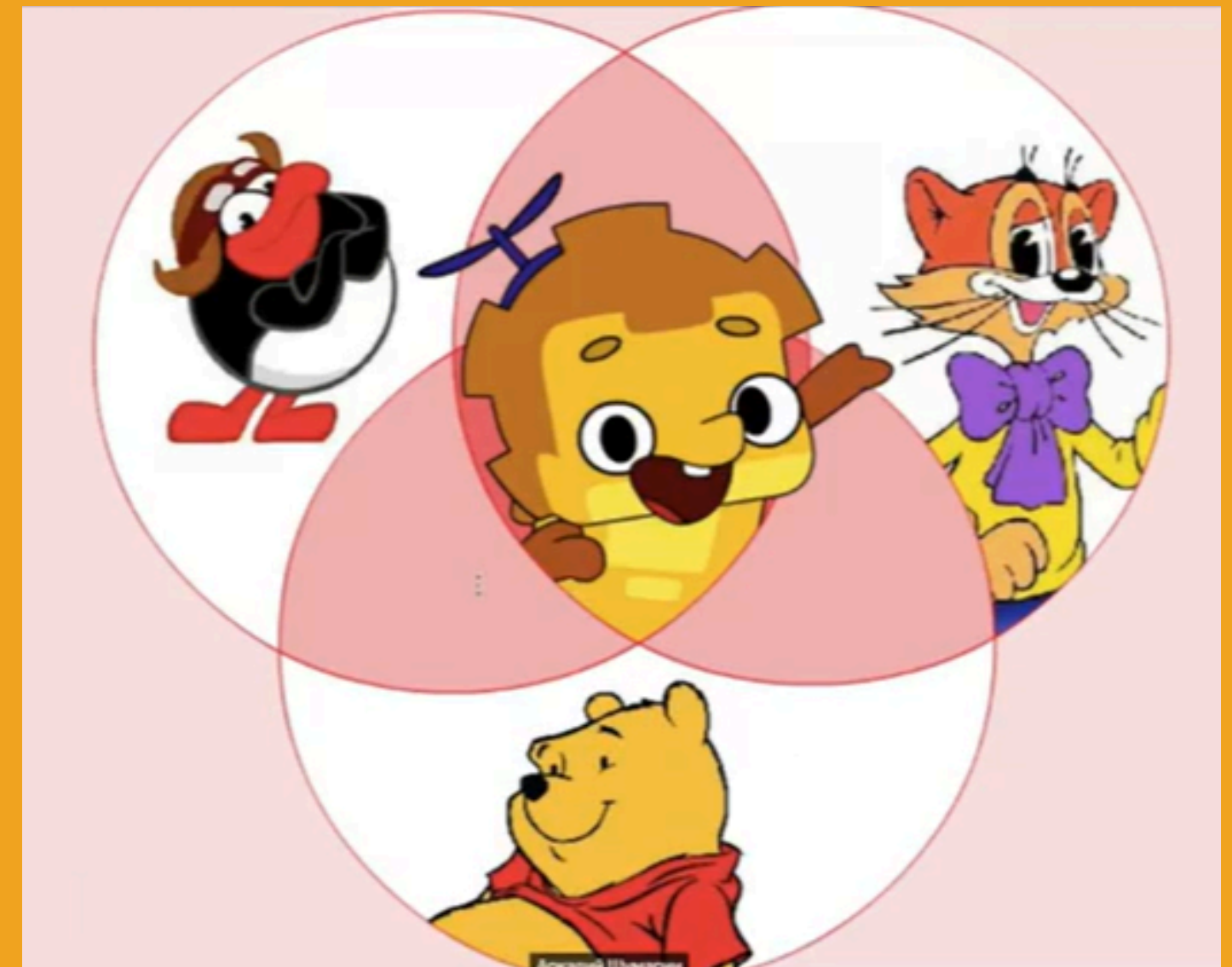
Находчивый и изобретательный, с техническим складом ума. Скромный и тихий, иногда неловкий. Смущается, когда нужно общаться сразу с несколькими дракошами. Может неправильно понять другого дракошу и сделать не то изобретение. Учится лучше понимать окружающих.

Увлечения и особенности: Любит всё механическое.

Предпочитает творческий беспорядок, не любит строгий порядок. Не любит выступления на публике.

Способность (магия): Магия техники. Умеет создавать из облаков или других предметов невероятные устройства.

Примеры изобретений: шапка с вентилятором для обдува, кривые зеркала и т. д. Иногда его изобретения получаются не совсем такими, как задумывалось, но это часть его пути обучения и роста.



ПЕРСОНАЖ

Основные характеристики

Внешность: круглый, ярко-зелёный, с короткими ручками и ножками, огромными глазами и очень большим ртом.

Характер: добрый, дружелюбный, любопытный, немного наивный и прожорливый.

Главная страсть: сладости. Он может принять красивый несъедобный предмет за вкусняшку и попытаться его съесть.

Общение: персонаж мультсериала не говорит, а издает забавные звуки, которые хорошо передают эмоции.



ПЕРСОНАЖ



ПЕРСОНАЖ



ПЕРСОНАЖ



Предистория



Предыстория: Немо — молодая рыба-клоун ярко-оранжевого цвета с белыми полосами, обведёнными чёрным.

Особенность Немо — недоразвитый правый плавник: он заметно меньше левого. Это связано с обстоятельствами его рождения.

Ключевые события предыстории:

Трагедия до рождения.

Ещё до вылупления Немо его мать, Корал, и большинство икринок стали жертвами барракуды. Выжила только одна икринка — та, что позже стала Немо. Из-за повреждения в процессе нападения плавник развился неполноценно.

Воспитание отцом-одиночкой.

После трагедии отец Немо, Марлин, остался единственным родителем. Пережив потерю семьи, Марлин стал чрезмерно осторожным и тревожным. Он старался максимально оградить Немо от опасностей океана.

ПЕРСОНАЖ

Внешний вид



ПЕРСОНАЖ

Внешний вид



ПЕРСОНАЖ

Внешний вид



ПЕРСОНАЖ

Внешний вид



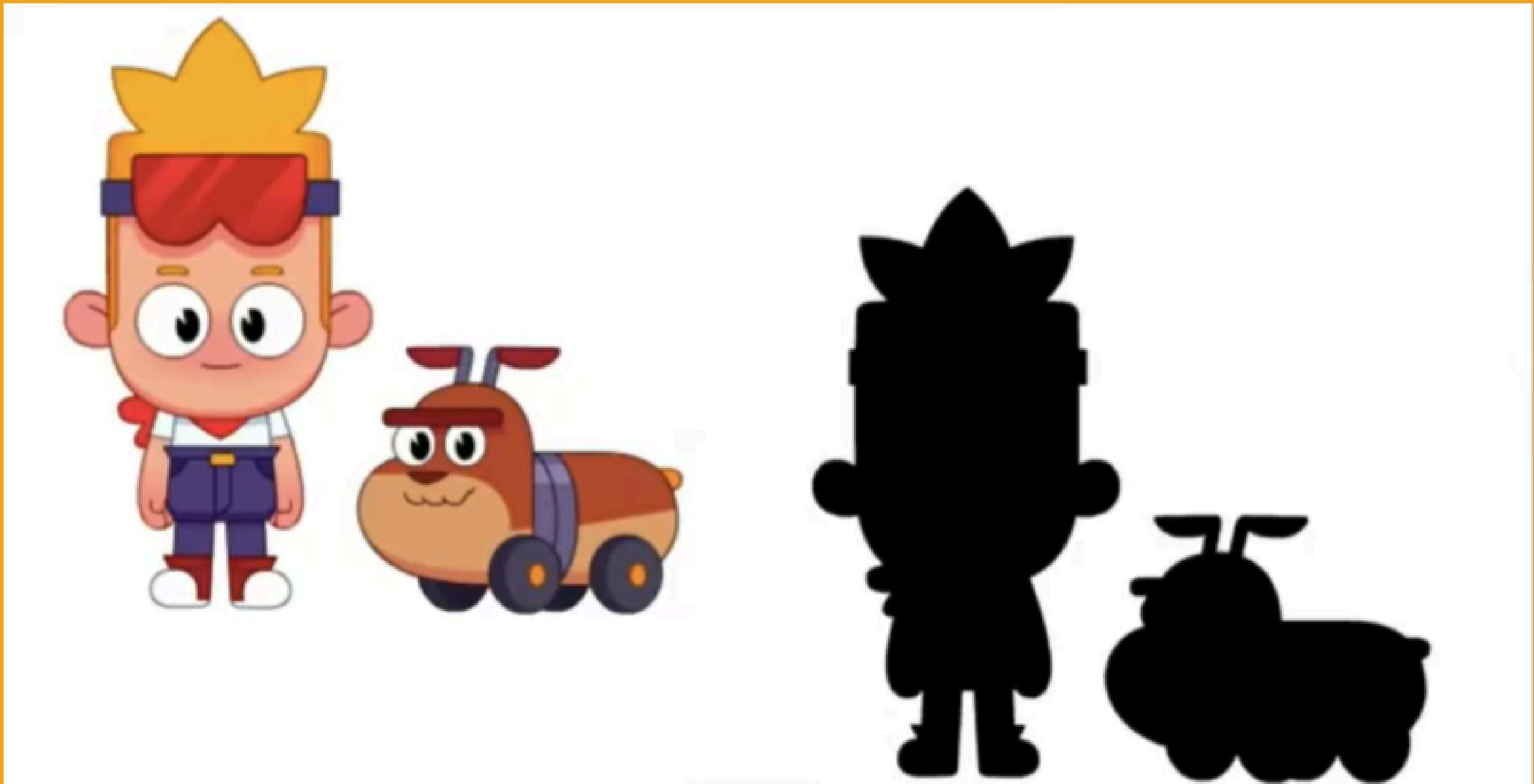
ПЕРСОНАЖ

Внешний вид



ПЕРСОНАЖ

Внешний вид



ПЕРСОНАЖ



Яркая фраза

«Снова в деле!»

«Если проблема мешает жить — Мастеру Вите пора звонить!»

«Время для... ВиБокса!»

«Не клеится дело — зови друга смело!»

«Разберёмся по науке!»

«Мотор, включаем режим изобретателя!»

«Любая поломка — не беда, если рядом голова!»

«Посчитаем, подумаем, план составим — и вперёд!»

«Главное — не бояться пробовать! Даже если сначала не получится, мы найдём другой способ»

«Техника любит порядок и добрые руки!»

«Ух ты! Вот это поворот!»

«Всё получится, я точно знаю!»

«Так-так-так... Что тут у нас?»

«Ага! Вот в чём секрет!»

«Мотор, мы сделали это! Ура!»

ПЕРСОНАЖ

Проявление эмоций



ПЕРСОНАЖ

Паспорт персонажа

Изображение героя	Место жительства
	Положительные черты
	Отрицательные черты
	Интересы, места
	Друзья
	Враги
	Дополнительные характеристики героя

Агглютинация (в психологии и творческом воображении) — приём создания нового образа путём соединения частей, свойств или черт разных объектов. Буквально — «склеивание».

Этот приём — один из древнейших: он лежит в основе мифологических и сказочных образов:

кентавр (человек + лошадь);
русалка (женщина + рыба);
грифон (орёл + лев);
сфинкс (человек + лев + птица);
Змей Горыныч (дракон + птица).

Как применять агглютинацию для создания персонажа

Пошаговый алгоритм:

1. Определите цель персонажа. Зачем он нужен в истории? Какова его роль (герой, злодей, помощник, комический персонаж)?
2. Выберите 2–3 базовых объекта. Это могут быть: животные; растения; предметы; природные явления; люди/существа с определёнными чертами характера или профессиями. Выделите ключевые черты каждого объекта. Что в них самое запоминающееся?
3. Соедините черты в новом образе.
4. Экспериментируйте с комбинациями.
5. Проработайте детали.
6. Придумайте имя, характер, способности, историю.
7. Проверьте на целостность. Образ должен быть логичным и запоминающимся, даже если он фантастический.

ПЕРСОНАЖ

Паспорт персонажа

Изображение героя	Место жительства
	Положительные черты
	Отрицательные черты
	Интересы, места
	Друзья
	Враги
Дополнительные характеристики героя	

Лесной страж

Объекты: филин + дуб + старый лесник.

Облачный кот

Объекты: кот + облако + ветерок.

Механический светлячок

Объекты: светлячок + карманные часы + одуванчик.

«чайник» и «дельфин»

"лимон и такса"

«паук», «компас», «осень»

Повар-муравей

ПЕРСОНАЖ

Паспорт персонажа



ПЕРСОНАЖ

Паспорт персонажа



ПЕРСОНАЖ

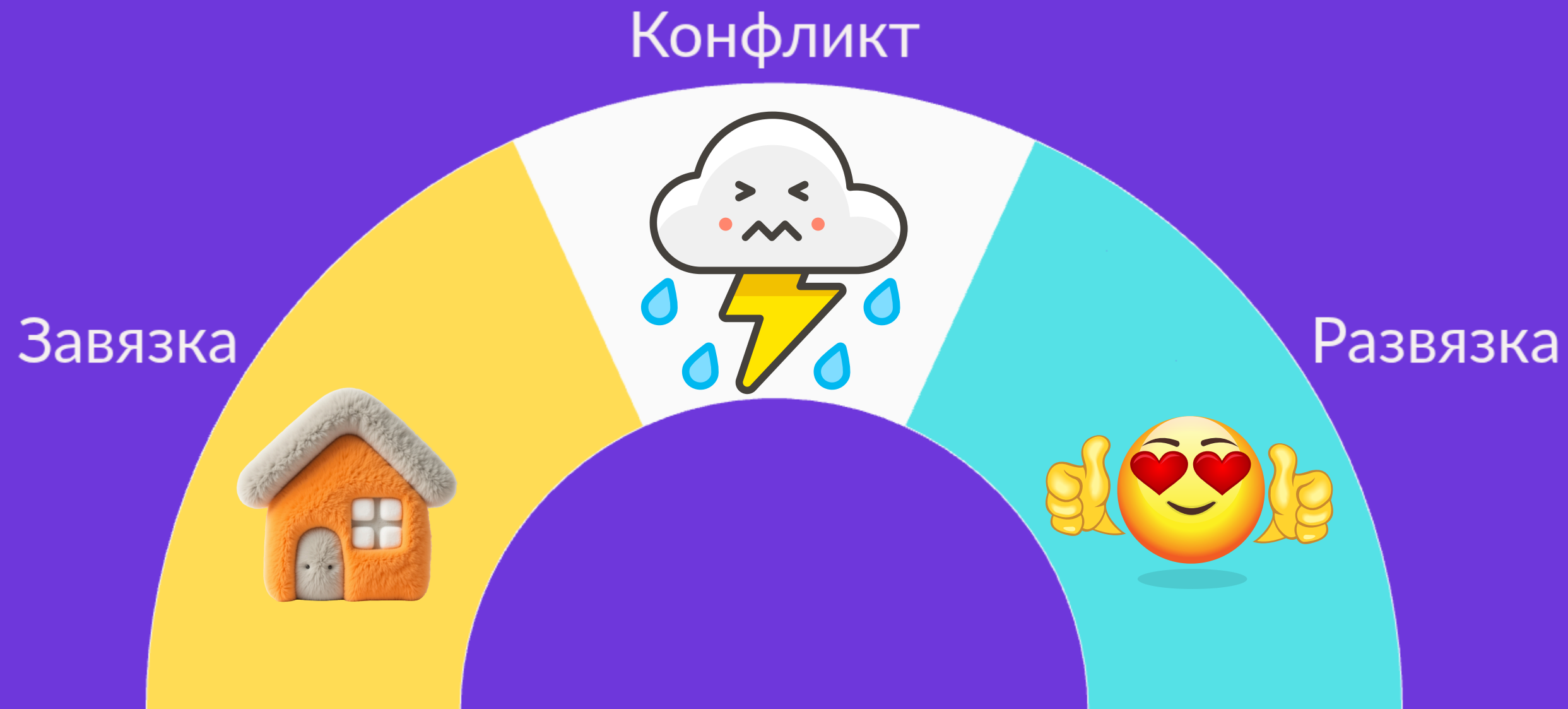
Паспорт персонажа



СЮЖЕТНЫЙ ПЛАН

СТРУКТУРИРОВАННОЕ РАЗВИТИЕ ИСТОРИИ

ТРЕХАКТНАЯ СТРУКТУРА



СЮЖЕТНЫЙ ПЛАН

СТРУКТУРИРОВАННОЕ РАЗВИТИЕ ИСТОРИИ



ЗАМЫСЕЛ

НАЧАЛО (ЗАМЫСЕЛ): МЕСТО ДЕЙСТВИЯ, ЭКСПОЗИЦИЯ

В начале мультфильма показывается место действия, например лес, комната, спортивный зал и т.д.

Описываются предметы, которые находятся в кадре, например пенёк, стол сервированный к чаю, спортивные снаряды.

Могут добавляться звуковые эффекты, например шум леса, тиканье часов, шум на трибунах.

ЗАВЯЗКА

Выход главного героя, например зайчишки, девочки или спортсмена – это и есть завязка. Зритель понимает, что сейчас будет происходить действие.



Например, зайчишка сядет на пенёк, девочка будет пить чай, а спортсмен выполнять упражнения со спортивными снарядами

РАЗВИТИЕ ИСТОРИИ



Развитие истории может состоять из нескольких событий. Например, зайчик присаживается на пенек и плачет (первое событие), к нему выходит ворона, успокаивает (второе событие)

КУЛЬМИНАЦИЯ

ПИК НАПРЯЖЕННОСТИ



РАЗВЯЗКА



Завершение сценария может быть четко обозначено, герой делает вывод после череды событий, понимает, что хорошо, а что плохо.

Или заставляет задуматься зрителя, домыслить, включить свое воображение. Например, волк убегает в лес, а за ним бегут охотники. Что произойдет в лесу зрителю не известно: догонят волка охотники или он убежит, а может произойти и что-то ещё.

Или в мультфильме «Мешок яблок». Заяц-отец сидит со своей семьёй за столом, полным угощения от благодарных зверей, которых заяц угощал яблоками.

МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ



Типовое фантазирование:

Жил-был кто (Что?)

Какой он был? (подбор определений) Какие делал
добрые дела?

У было много друзей? (кто? Что?)

И был у него враг. Кто это был? Он был какой? Как он
мешал главному герою?

Кто мог помочь главному герою?

Чем закончилась история?

(помирить или развести, но не прогонять, убивать,
ломать и т.д)

Выведение жизненного правила (нравственная
позиция), которое вкладывается в уста положительного
объекта.

МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ

Приёмы фантазирования в работе со сказками



Новое свойство – персонаж или предмет сказочного сюжета приобретает новые, несвойственные ему качества («железный котёнок», «стеклянный человечек», «какая история произошла бы, если бы Колобок был сделан из смолы?»)



Сказки наизнанку – создаются на основе приёма инверсии.



Свойства наоборот – героям знакомой сказки приписывают противоположные свойства (волк из «Красной шапочки» стал маленьким и добрым, «Золушка – непослушная девчонка, а мачеха-добрая»)



Задом наперёд - попробовать рассказать сказку не с начала, а с конца

МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ

Знакомые герои в новых обстоятельствах

Данный метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у ребят, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в совершенно другие обстоятельства.



Обстоятельства могут быть чисто фантастическими, невероятными (заяц и лиса вместо своих ледяных и лубяных избушек обитают на летающих тарелках),



а могут быть близкими к жизни детей (лиса, заяц и петух с помощью волшебной палочки оказались в одной клетке городского зоопарка, а возможно они застряли в лифте многоэтажного дома).

МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ

Составление сказки с помощью картинок

✓ Дети придумывают историю по картинкам

Коллаж из сказок

✓ Создание новой сказки на основе приёма объединения
Объединять можно: Две-три целые сказки;

✓ Опорные элементы (несколько персонажей и предметов) из разных сказок;

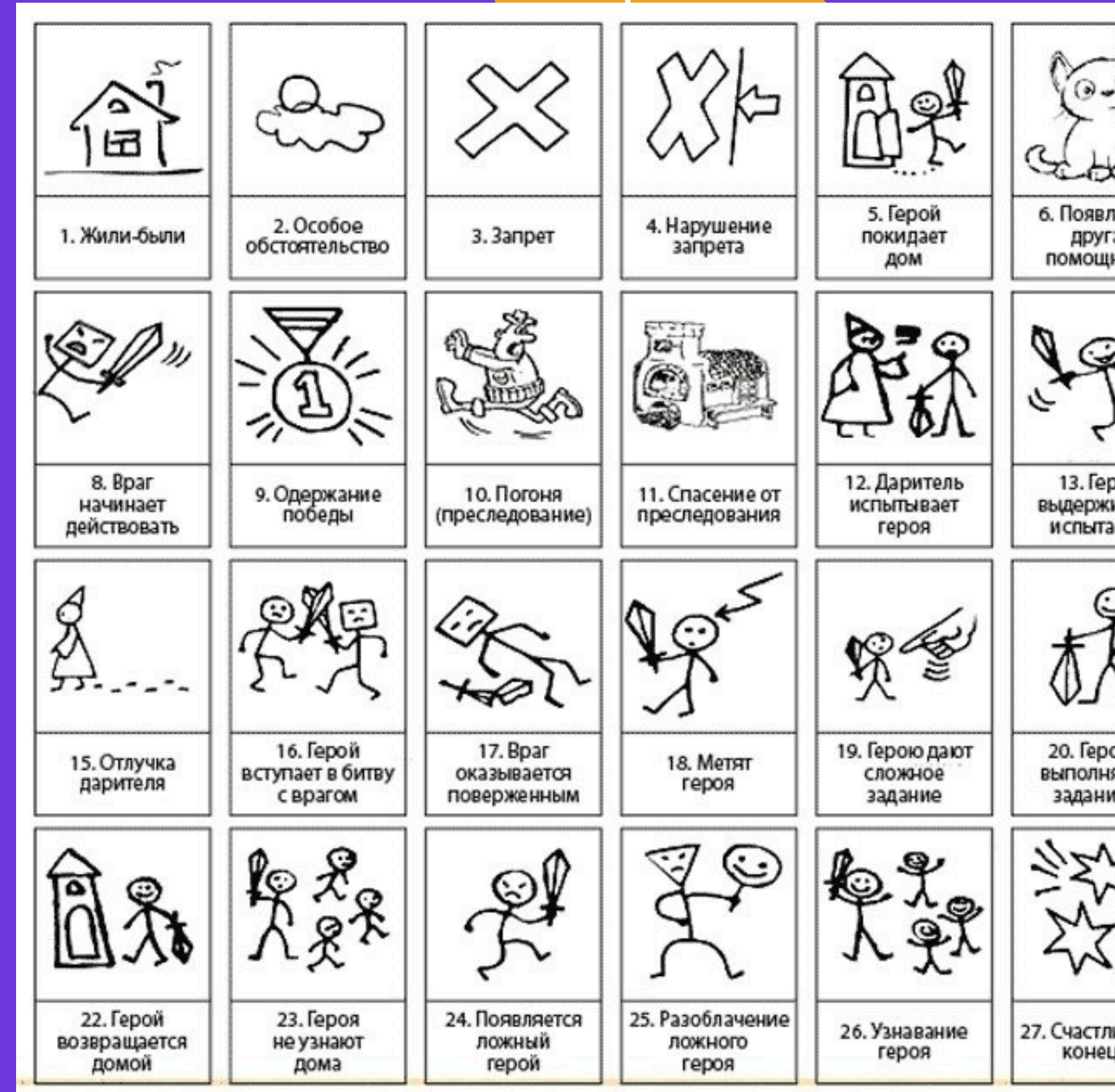
✓ Опорные элементы из разных сказок с добавлением к ним одного нового «постороннего предмета»
Например: Дюймовочка+бабушка+дровосеки+эльфы=новая сказка

МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ



С помощью карт В.Я. Проппа

Карты Проппа – это сказочный конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат функции или сказочные ситуации сказки (схематичные изображения структурных элементов сказки)



МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ

✓ с помощью технологии ТРИЗ

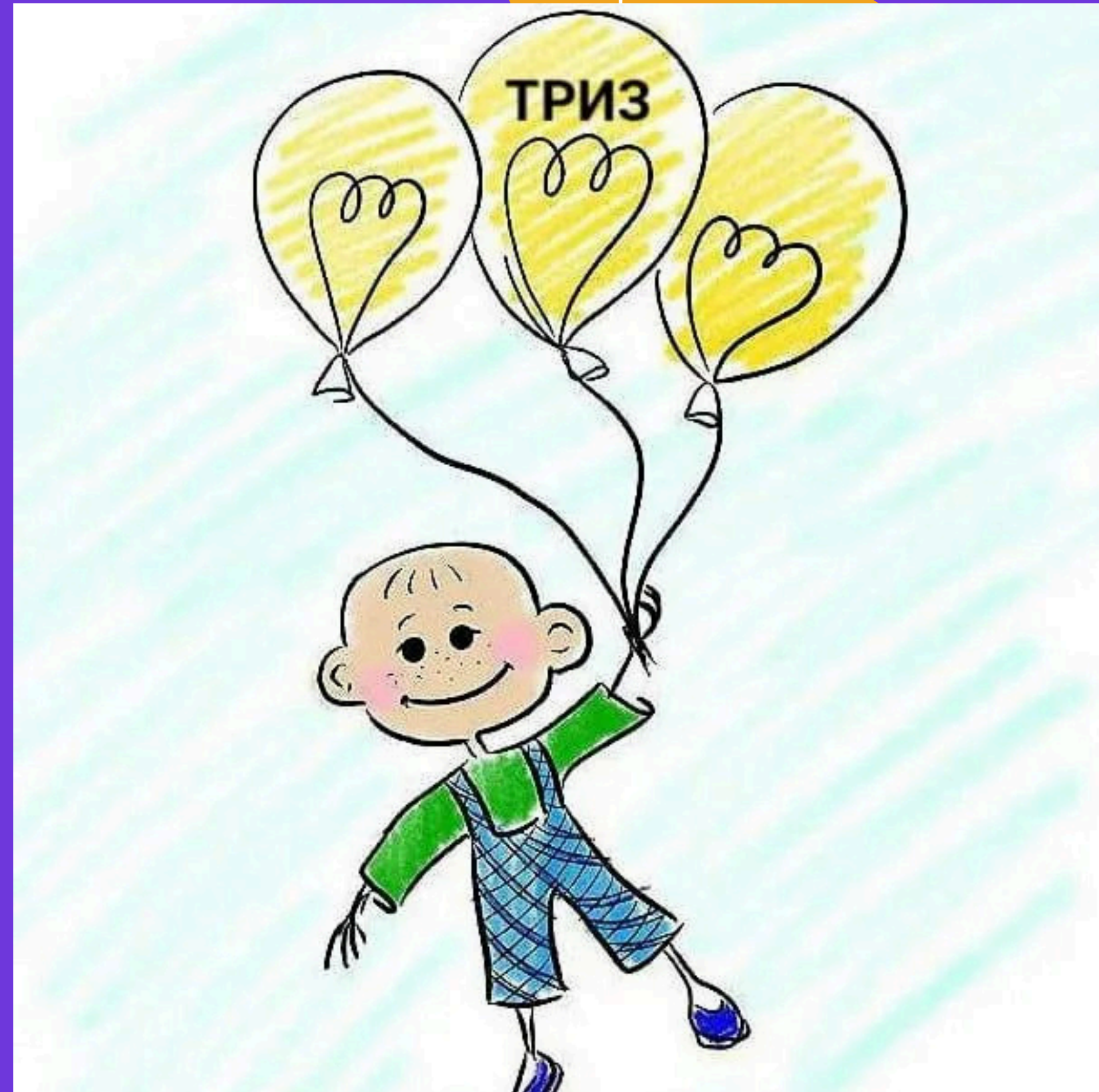
Метод:

✓ Системный оператор

✓ Мозговой штурм

✓ Противоречий

✓ Эмпатия



РАСКАДРОВКА

На практике создание раскадровки включает:

разделение сценария на сцены и кадры;
поиск композиции;
постановку камеры;
определение крупных и общих планов;
проработку движения персонажей;
визуальное раскрытие эмоций;
понимание будущего монтажа.

Раскадровка в анимации помогает заранее увидеть фильм, проверить драматургию, ритм и визуальный язык проекта.



КАК ВЫГЛЯДИТ СЦЕНАРИЙ?

Сцена 1: Замысел

Дорога, ведущая в лес. Кто-то идет по лесной дорожке, а впереди стоит раскидистый куст малины и дрожит.

Фон: несколько фонов с постепенным вхождением в лес или задний план густой смешанный лес

Декорации: объемные деревья из бумаги (береза, ель, сосна, куст малины, куст, папоротники... 8 шт)

Музыка: сначала спокойная, потом усиливается волнение, страх, напряженная

Звуки: дрожащий шелест листьев, звуки леса (уханье совы, скрип деревьев, шаги по лесу)

Крупный план: дрожащий куст малины

Сцена 2: Завязка

Крупный план: появляется заячья лапа, которая раздвигает ветки куста, в кусте малины сидит мышонок и дрожит.

Декорации: куст малины ветками(для раздвижения)

Персонажи: у мышонка - эмоция испуг, хвост поджат, глаза то открываются, то открываются, зажимаются; заячья лапа

Диалог:

Зайчиха: ты кто малыш?

Мышонок: я -мышонок Ой?

Зайчиха: Что случилось? И как ты сюда попал?

Музыка: (фон) спокойная

СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!

