

Волшебные превращения: пластилиновый морфинг в stop-motion анимации.

Открытое занятие в мультстудии «Воробей»

(конспект)

Лаптева Татьяна Викторовна

педагог дополнительного образования

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования города Ульяновска «Цент детского технического творчества № 1»

Тема занятия: пластилиновая stop-motion анимация, технология морфинга.

Возраст учащихся: 7-17 лет (1 год обучения, разновозрастная группа). На занятии могут присутствовать родители.

Место занятия в образовательной программе: в середине тематического раздела, посвященного перекладной пластилиновой анимации, когда учащиеся уже умеют работать с пластилином, выполнять покадровую съёмку, понимают принцип анимации как последовательности кадров.

Тип занятия: Изучение нового материала. Комбинированное занятие, включающее интерактивный компонент, теорию, практику.

Цель занятия: познакомить учащихся с принципом морфинга как анимационным приёмом для последующего его использования в процессе создания авторских анимационных работ.

Задачи:

Обучающие: познакомить с понятием «морфинг»; раскрыть значение данного приёма для развития повествования; отработать его применение на практике через создание короткого мультэтюда с использованием этого анимационного приёма.

Развивающие: развитие фантазии и творческого воображения через разработку идеи превращений; развитие ассоциативного, композиционного и художественного мышления; развитие мелкой моторики и тактильного восприятия через отработку точности и координации движений при лепке и трансформации пластилиновых форм; развитие аналитических навыков через анализ примеров профессиональной пластилиновой анимации с использованием морфинга; развитие навыков рефлексии и самооценки через анализ получившегося результата.

Воспитательные: мотивация к освоению новых и более сложных навыков; формирование позитивного отношения к процессу обучения и кропотливого труда; укрепление детско-родительских отношений; помощь родителям в понимании творческих способностей и индивидуальных особенностей своего ребёнка.

Методы: словесные (инструктаж, беседа, объяснение, анализ), наглядные (демонстрация видео примеров, пошаговый показ процесса), терминологическая работа (освоение новых понятий), практические (отработка базовых приемов, создание анимационного этюда), игровой (блиц-игра).

Оборудование и материалы:

– Ноутбук, аудиотехника, проектор, экран для демонстрации примеров и инструкций;

– Мультстанок / штатив, техника для съёмки анимации (планшет / смартфон / фотоаппарат / камера), техника для монтажа этюда (планшет / смартфон / ноутбук с установленным анимационным ПО (например, Stop Motion Studio, FlipaClip, AnimaShooter и т.п.));

- Пластилин, фоны А 3, бумага А 4 для создания раскадровок, простые карандаши, ластики;
- Методический и дидактический материал, наградная продукция: презентация к занятию, мяч, жетоны, сладкие призы; подборка видеопримеров морфинга (классическая мультипликация: «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона» А.Татарского; мультфильмы из серии «Гора самоцветов»), пластилиновые заготовки.

Длительность: два занятия по 45 минут с переменной между ними.

Предполагаемые результаты:

Личностные: формирование мотивации к творчеству и освоению новых анимационных техник; развитие инициативности, готовности предлагать собственные идеи; развитие эстетического восприятия;

Предметные: понимание сути морфинга как анимационного приёма; освоение техники пластилинового морфинга - умения создавать промежуточные фазы перехода между двумя формами; совершенствование практических навыков работы с пластилином умение осуществить контролируемую деформацию объекта без разрывов; развитие навыков покадровой съёмки при фиксации каждой фазы морфинга;

Метапредметные: развитие способности к образному мышлению и генерации идей; совершенствование навыков анализа, планирования и рефлексии.

Ход занятия

1. Организационный момент

(1-2 мин: Приветствие. Создание позитивного, творческого настроения. Мотивация к получению нового опыта. Подготовка к продуктивной совместной деятельности.)

Преподаватель:

- Здравствуйте, ребята. Сегодня в нашей мультстудии «Воробей» проводится открытое занятие. Поэтому на занятии у нас присутствуют гости - это ваши родители.

Наши занятия всегда в большей степени практические, то есть мы всегда на них что-то создаем. А чтобы родители тоже приобщились к миру мультипликации и на практике испытали, как создается мультфильм, я предлагаю им также сесть за столы и не только смотреть, но и участвовать сегодня в работе мультстудии. Пусть родители сегодня будут полноправными участниками творческого процесса.

Вы когда-нибудь замечали, как в мультфильмах один предмет плавно превращается в другой? Эта магия получается за счет продуманной работы аниматора. И сегодня мы с вами узнаем этот секрет и попробуем создать подобное волшебство сами.

2. Актуализация знаний

(7-8 мин: Повторение изученного материала. Интеллектуальная разминка: проведение блиц-игры)

Преподаватель:

- Прежде чем подробно рассказать, чем мы с вами будем сегодня заниматься, предлагаю провести небольшую разминку, чтобы, во-первых, настроиться на мультипликационное творчество, а во-вторых, вспомнить анимационные техники.

Какие техники анимации, в которых создаются или создавались раньше мультфильмы, вы знаете?

Учащиеся отвечают (рисованная, компьютерная, эклер (ротоскопирование), сыпучая, пластилиновая, кукольная, перекладная бумажная, предметно-перекладная, силуэтная, пикселизация, коллажная, игольчатый экран, живопись по стеклу).

Хорошо. А сейчас небольшая блиц-игра.

Я кидаю мяч и называю технику анимации, а вы называете мультфильм, созданный в этой технике. Если не можете его назвать, то называете любой мультфильм и говорите, в какой технике он создан. Тот, кто дает правильный ответ, получает жетон.

Проведение блиц-игры. Учащиеся, давшие наибольшее количество правильных ответов и набравшие наибольшее количество жетонов, награждаются игровыми медалями или сладкими призами.

Преподаватель:

- Отлично, что вы помните так много мультфильмов и не забыли, как они создаются!

3. Целеполагание

(2 мин: Озвучивание темы, плана работы. На экране – презентация.)

Преподаватель:

- Наше сегодняшнее занятие тоже касается одной техник съемки мультфильмов и анимирования персонажей. Владение этой техникой позволяет воплотить на экране настоящее волшебство!

Наша тема: Волшебные превращения: пластилиновый морфинг в стоп-моуш анимации. Вы не только познакомитесь с этой техникой, но и во второй части занятия попробуете сами снять эпизод пластилинового мультфильма с использованием морфинга.

4. Объяснение нового материала

(13-15 мин: Объяснение нового материала, терминов, демонстрация поэтапной инструкции, на экране – презентация. Демонстрация примеров.)

Преподаватель:

- Что же такое морфинг?

Слово «**Морфинг**» произошло от английского слова morphing - «трансформация», то есть «изменение формы». Это анимационный эффект, создающий впечатление плавной трансформации одного объекта в другой. То есть когда одно изображение плавно, под камерой, переделывается в другое, и у зрителя создается впечатление, что предмет сам по себе превращается в другой предмет.

Другое название этой техники – **перелепка**.

Эту технику использовал аниматор Александр Татарский в первых пластилиновых мультфильмах «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона». Давайте посмотрим на экран.

Показ отрывков мультфильмов «Падал прошлогодний снег» или «Пластилиновая ворона».

- В современной мультипликации тоже используют прием морфинга, например, при создании пластилиновых мультфильмов из серии «Гора самоцветов». Давайте посмотрим на экран.

Показ отрывков мультфильмов из серии «Гора самоцветов», демонстрирующих прием морфинга.

- Ребята, а при съемке каких эпизодов можем использовать этот прием мы?

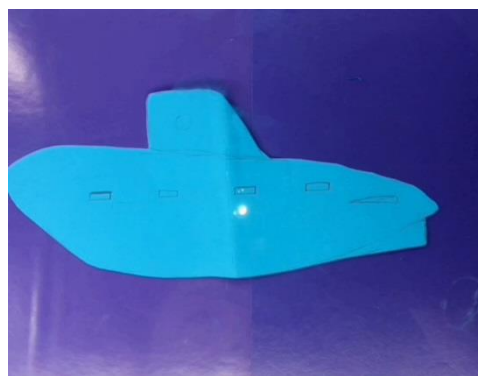
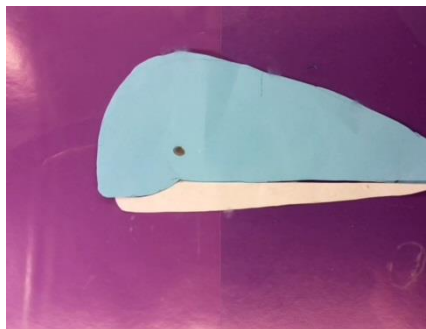
Учащиеся отвечают (превращения, волшебство в сказках; интересные способы передвижения персонажа в пространстве или временные изменения; визуализация «чуда» и проч.)

- Хочу вам также показать мультфильмы, в создании которых принимали участие ребята детских мультстудий, там тоже используется технология морфинга.

Показ отрывков мультфильмов, созданных детскими мультстудиями, в т.ч. старшими учащимися мультстудии «Воробей», демонстрирующих прием морфинга.

- Но морфинг бывает не только пластилиновый. Один из воспитанников нашей мультстудии когда-то создал вот такой мультфильм. Там тоже используется используется похожий принцип

Показ мультфильма «Превращения», автор Алмаз Хамитов, мультстудия «Воробей», демонстрирующего преобразование бумажных форм.



- Кто мне скажет, из какого материала сделаны персонажи?

Учащиеся отвечают (бумага).

- Как же происходит съемка плавного превращения одного предмета в другой?

Легче всего показать это на примере пластилинового морфинга. Сначала лепят два объекта — тот, из которого будет происходить превращение (например, шар), и тот, в который он превратится (например, животное).

Преподаватель демонстрирует заранее вылепленный шар и животное.

- Теперь давайте посмотрим, как выполняется съемка. В чем особенность съемки и монтажа морфинга?

Во-первых, возможны 2 вида превращений:

- возникновение из бесформенной массы,
- превращение одного предмета в другой.

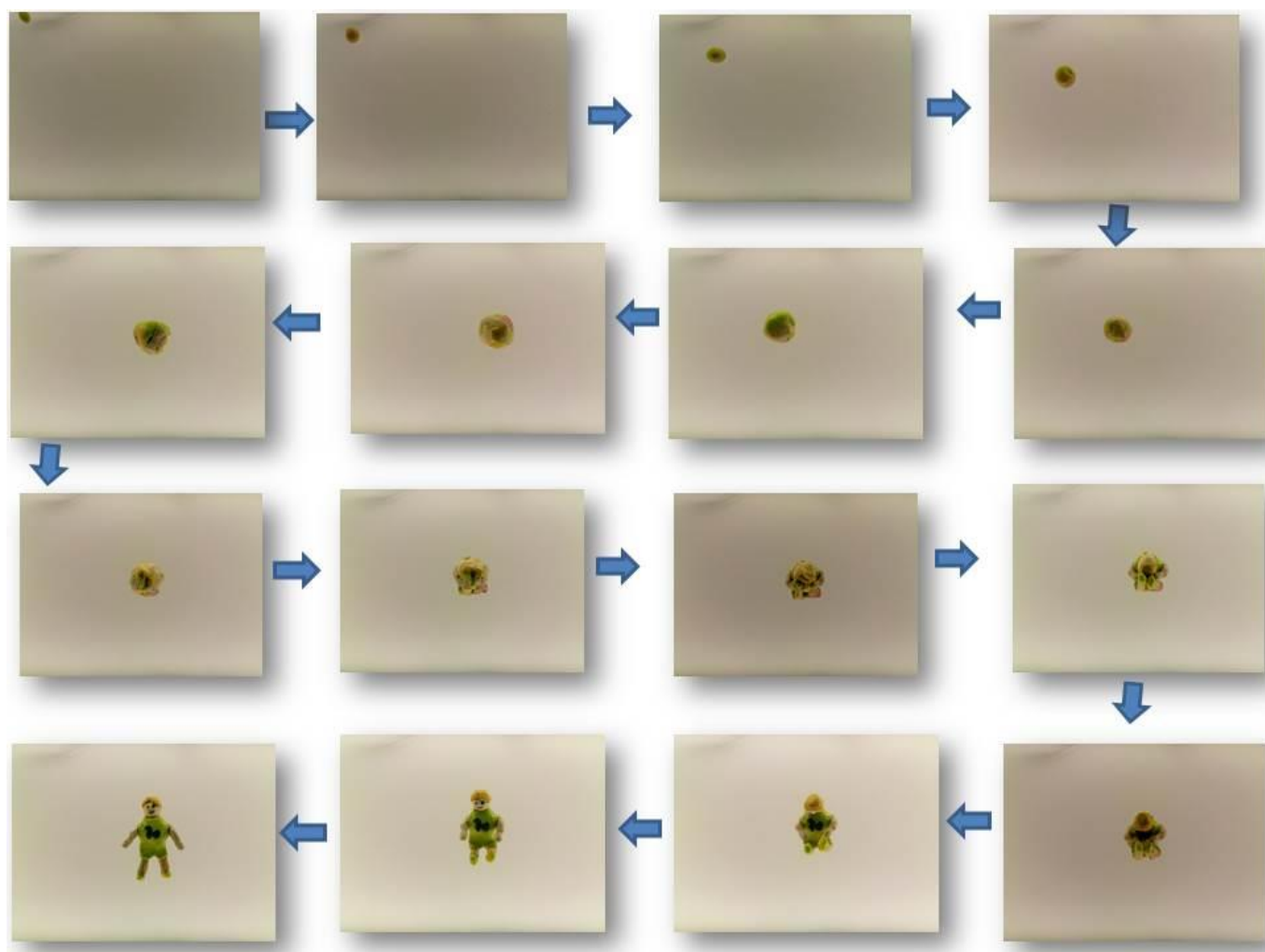
Во-вторых, морфинг снимают **обратной съемкой**, не от первого кадра к последнему, а от последнего к первому. Нам нужно снять, как шар превращается в животное. Снимаем сначала готовое животное, а потом постепенно в каждом кадре уменьшаем и сжимаем его до шара. При монтаже кадры выстраиваются в обратном порядке.

Итак, берем первый объект (животное) и фотографируем его. Слегка меняем форму пластилина — чуть вытягиваем или сплюсываем, чтобы она стала чуть ближе к шару, снова фотографируем. Повторяем процесс много раз, постепенно меняя форму от животного к шару. Последовательность действий для каждого кадра: внести небольшое изменение в форму объекта, сделать фото. Все это повторяем до достижения конечной формы.

Если мы хотим, чтобы одно животное превратилось в другое, то сначала мы под камерой, постепенно, по фазам сминаем первое животное в шар; затем сминаем второе жи-

вотное в похожий шар; при монтаже выстраиваем кадры первого эпизода в прямом порядке, второго – в обратном порядке.

Преподаватель демонстрирует на слайде процесс пошагового преобразования – заранее снятые кадры.



- Конечно, еще до съемки необходимо мысленно разбить движение на фазы. Придумать промежуточные стадии перехода: сколько шагов нужно, чтобы шар стал животным. Чем больше фаз, тем плавнее будет трансформация. Обычно это не менее 10-15 небольших изменений.

В итоге все фотографии последовательно соединяют в видео. При быстрой смене кадров создается эффект плавного превращения одного объекта в другой — это и есть морфинг.

5. Закрепление и практическая работа

(15-20 мин: Объяснение практического задания. Изготовление объектов из пластилина).

Преподаватель:

- Сейчас каждый из вас поработает над съемкой анимационного эпизода в технологии «Пластилиновый морфинг» или «Перелепка». Вы попробуете показать процесс возникновения персонажа из пластилинового шара. Перед вами пластилин. Вы лепите любого персонажа. Сразу обозначим его размер: 7-8 см. Затем на станке снимаете персонажа лезущим, описывающим круг, постепенно сминая. Размер шара, в который сомнется персонаж – вот такой (**демонстрация шара**).

Эпизод каждого из вас должен быть не менее 5 секунд. Значит, сколько кадров вы должны сделать?

Учащиеся отвечают (при скорости 8-10 кадров в секунду - 40-50 кадров!)

После съемки монтируем мультфильм, соединяя кадры в нужной последовательности в монтажной программе. Смонтированный мультфильм демонстрируем на экране и анализируем, что получилось.

Приступаем. При необходимости я буду подходить к каждому и помогать. На лепку у нас около 15 минут.

Практическая работа – лепка персонажей. Дети работают индивидуально до окончания первой части занятия.

Преподаватель:

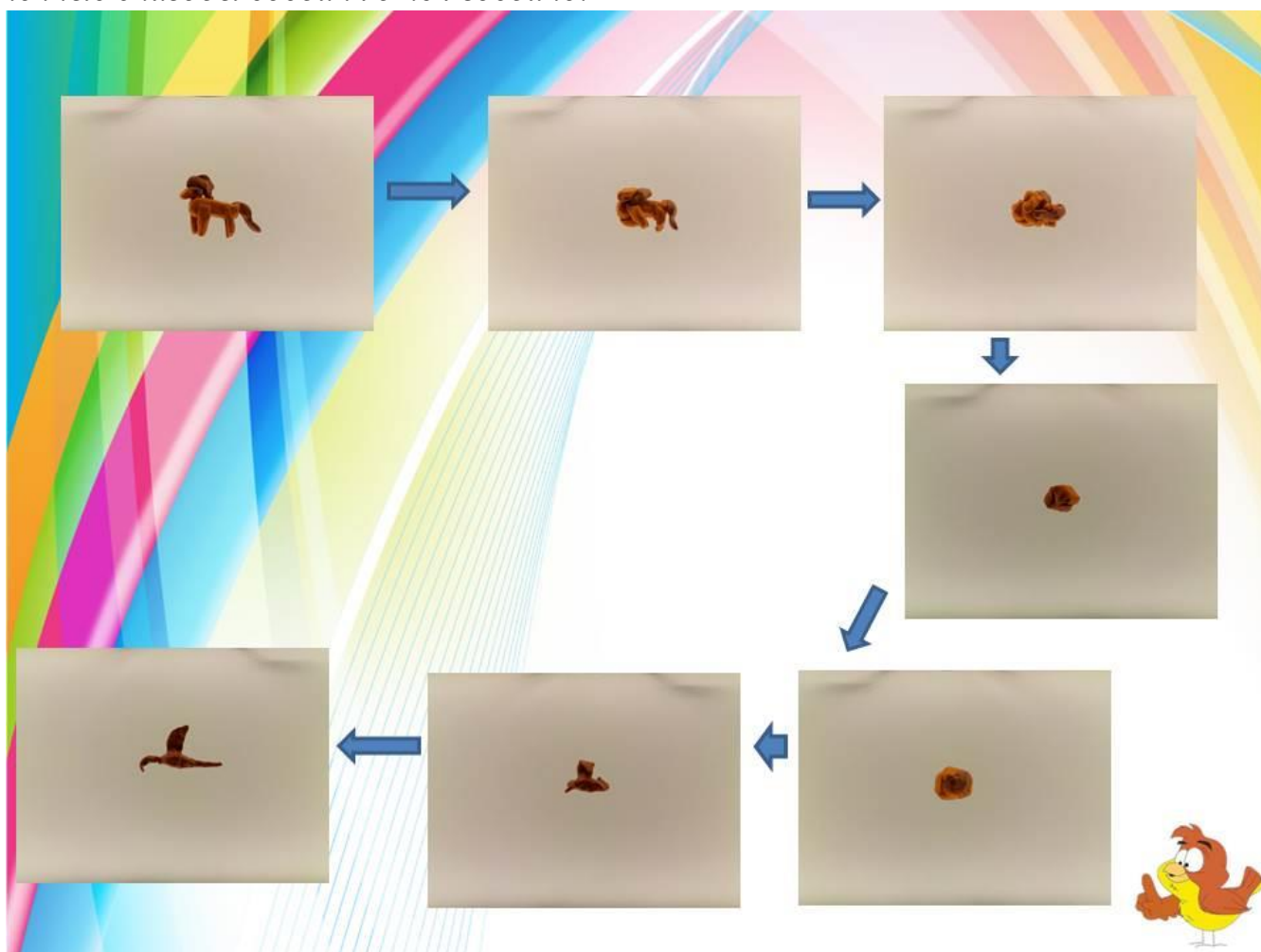
- Покажите пожалуйста, персонажей, которые у вас получились. Прекрасно! Во второй части нашего занятия мы будем снимать и монтировать, а сейчас можно пойти на перемену.

6. Вторая часть занятия - практическая работа (30-35 мин)

1) Съемка в технике морфинга персонажей каждого учащегося. Последовательность съемки: персонаж 1 трансформируется в шар, передвигаясь по круговой траектории; персонаж 2 трансформируется в шар, передвигаясь по круговой траектории в обратном направлении и т.д. с чередованием.

2) Монтаж: соединение кадров в прямом (персонажи 1, 3, 5 и т.д.) и обратном порядке (персонажи 2, 4, 6 и т.д.)

Монтаж может осуществляться на разных устройствах, в таком случае в конце полученные эпизоды соединяются воедино.



7. Презентация и обсуждение работ (10 мин)

Организуется показ получившегося этюда на большом экране. Для каждой части работы задаются вопросы авторам: «Что было самым сложным при использовании техники морфинга?», «Какой кадр был самым важным для плавности?», «Что необходимо поменять, добавить, убрать для усовершенствования этюда?». Акцентируем внимание на удачных промежуточных фазах.

8. Рефлексия. Подведение итогов (5 мин)

Учащиеся осмысливают приобретенные знания и умения. Отвечают на вопросы «Что нового вы узнали?», «Сложнее или проще техника морфинга, чем вы думали?», «Где еще, кроме мультфильмов, можно использовать эту технику?» (реклама, титры).

Подводим итог: «Сегодня вы стали настоящими анимационными волшебниками: не просто лепили, а заставляли пластилиновые фигурки оживать, меняться, превращаться в другие предметы прямо на экране. Это и есть магия анимации!

Литература и источники:

1. Гребнева Э. А., Гребнева Е. В. «Создание авторского ролика в технике пластилиновой анимации». // «Юный учёный» - 2016 - № 5 (8).

2. Икматиллаева Л. К. «Пластилиновая техника в современной мультипликации». // «Наука, образование и культура» - 2021 - № 2 (57).

3. Охлопкова С. Ф., Иванов М. А. «Мультфильм своими руками» / Научно-методический электронный журнал «Концепт» - 2016. Том: 30. URL: <http://e-koncept.ru/2016/56616.htm>

4. Почивалов А. В., Сергеева Ю. Е. «Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик». Москва, 2015.