

Министерство образования и науки Камчатского края  
Краевое государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования взрослых  
«КАМЧАТСКИЙ ИНСТИТУТ  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КАДРОВ»

«РЕКОМЕНДОВАНО»  
Экспертная комиссия КГАОУ ДОВ  
«Камчатский институт ПКПК»



УТВЕРЖДАЮ  
Ректор КГАОУ ДОВ «Камчатский институт  
И.Д. Чаплыгина

Протокол № 6 от «24» 12 2015 г. № 1000/15 от 24 декабря 2015 г.

Дополнительная профессиональная программа  
(повышение квалификации)

**Анимационный видеоролик как средство реализации  
деятельностного подхода в педагогической практике**  
(наименование программы)

Автор программы:  
Баталкина О.Г.,  
методист

Петропавловск-Камчатский  
2015

**РАЗДЕЛ 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ****1.1. Цель реализации программы**

**Цель:** повышение уровня компетенций педагога в области современных информационно-коммуникационных технологий, ориентирование педагогов на использование современных информационных технологий в своей педагогической деятельности

**1.2. Совершенствуемые компетенции**

Таблица 1

№ п/п	Компетенция	Код трудовой функции
1	Готовность применять современные методики и технологии, в том числе информационные, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса	А/01.6
2	Способность использовать возможности образовательной среды, в том числе информационной, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса	А/01.6

**1.3. Планируемые результаты обучения**

Таблица 2

№ п/п	Знать	Код трудовой функции
1	Основные приемы работы в видеоредакторе	А/01.6
2	Типологию анимационных видеороликов	А/01.6
3	Приемы работы с документ-камерой в урочной и внеурочной деятельности	А/01.6
	<b>Уметь</b>	<b>Код трудовой функции</b>
4	Проектировать этапы урока с применением технологии мультимедиа	А/01.6
5	Использование в образовательной деятельности учебно-лабораторного оборудования (документ-камера)	
6	Производить монтаж анимационного видеоролика в видеоредакторе	А/01.6
7	Использовать возможности сети Интернет в образовательной деятельности	А/01.6
8	Осуществлять образовательную деятельность с использованием средств ИКТ в аспектах, отражающих особенности конкретного учебного предмета	А/01.6

**1.4. Категория слушателей:** работники образования**1.5. Форма обучения:** дистанционная**1.6. Срок освоения программы:** 36 часов

**РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

## 2.1. Учебный план

Таблица 3

№	Наименование разделов, модулей	Всего, час.	В том числе*		Форма контроля
			теория	практика	
	Стартовая диагностика по теме «Анимационный видеоролик как средство деятельностного подхода в педагогической практике»	1		1	тестирование
1.	Теоретические основы мультипликации	9	3	6	
2.	Создание анимационного видеоролика в различных техниках	21	3	18	
3.	Итоговая аттестация по теме «Образовательный мультипликационный фильм»	5		5	контрольная работа
	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>30</b>	

## 2.2. Учебно-тематический план

Таблица 4

№	Наименование разделов, модулей, тем	Всего, час.	Виды учебных занятий			Форма контроля
			теория	практика	стартовая диагностика, промежуточный, итоговый контроль	
1	2	3	4	5	6	7
	Стартовая диагностика по теме «Анимационный видеоролик как средство деятельностного подхода в педагогической практике»	<b>1</b>			<b>1</b>	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Теоретические основы мультипликации</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>		
1.1	Введение. Значение использования мультипликации в образовательной деятельности	1	1			
1.2.	История мультипликации. Виды анимации. Современные возможности компьютерной мультипликации	1	1			
1.3	Теоретические основы мультипликации. Покадровое рисование элементов анимации	3		3		

№	Наименование разделов, модулей, тем	Всего, час.	Виды учебных занятий			Форма контроля
			теория	практика	стартовая диагностика, промежуточный, итоговый контроль	
1.4	Знакомство с анимационными компьютерными программами. Принципы создания компьютерной анимации. Этапы создания анимированного фрагмента	4	1	3		
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Создание анимационного видеоролика в различных техниках</b>	<b>21</b>	<b>3</b>	<b>18</b>		
2.1	Программа Easy Gif Animator 5Pro. Создание простейших анимационных файлов	6	1	5		
2.2	Использование программы Easy Gif Animator 5Pro для создания анимированного мультфильма	6	1	5		
2.3	Плоская бумажная анимация. Создание мультфильма на основе бумажных персонажей	4		4		
2.4	Варианты использования анимации в урочной и внеурочной деятельности	1	1			
2.5	Пластилиновая анимация. Этапы создания мультфильма из пластилина	4		4		
<b>3.</b>	<b>Итоговая аттестация по теме «Образовательный мультипликационный фильм»</b>	<b>5</b>			<b>5</b>	Контрольная работа
<b>ИТОГО</b>		<b>36</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	

## 2.3. Учебная программа

Таблица 5

Тема	Виды учебных занятий, учебных работ, ч.	Содержание
Стартовая диагностика по теме «Анимационный видеоролик как средство деятельностного подхода в педагогической практике»	Практика, 1	Тестирование
<b>Раздел 1. Теоретические основы мультипликации</b>		
Тема 1.1 Введение. Значение использования мультипликации в образовательной деятельности	Теория, 1	Обобщение требований ФГОС к результатам освоения основной образовательной программы. Мультипликация как способ формирования УУД во внеурочной деятельности
Тема 1.2 История мультипликации. Виды анимации. Современные возможности компьютерной мультипликации	Теория, 1	Этапы развития мультипликации. Основные виды анимации. Современные профессии и направления деятельности, связанные с созданием анимации
Тема 1.3 Теоретические основы мультипликации. Покадровое рисование элементов анимации	Практика, 3	Основные принципы создания анимационных объектов. Этапы, фазы. Создание анимации без использования компьютера
Тема 1.4 Знакомство с анимационными компьютерными программами. Принципы создания компьютерной анимации. Этапы создания анимированного фрагмента	Теория, 1	Программы-аниматоры. Возможности графических редакторов для создания анимированных файлов. Типы файлов
	Практика, 3	Этапы создания анимационных файлов на компьютере
<b>Раздел 2. Создание анимационного видеоролика в различных техниках</b>		
Тема 2.1 Программа Easy Gif Animator 5Pro. Создание простейших анимационных файлов	Теория, 1	Возможности программы. Интерфейс. Инструменты и способы редактирования графического изображения
	Практика, 5	Алгоритм создания простейшего анимационного файла. Создание анимации на примере компьютерной программы Easy Gif Animator 5Pro
Тема 2.2 Использование программы Easy Gif Animator 5Pro для создания анимированного	Теория, 1	Возможности программы. Интерфейс. Инструменты и способы редактирования графического изображения

Тема	Виды учебных занятий, учебных работ, ч.	Содержание
мультфильма	Практика, 5	Алгоритм создания простейшего анимационного файла. Создание анимации на примере компьютерной программы Easy Gif Animator 5Pro
Тема 2.3 Плоская бумажная анимация. Создание мультфильма на основе бумажных персонажей	Практика, 4	Этапы работы над мультфильмом. Сканирование рисунков и подготовка их для работы с анимационными компьютерными программами. Создание завершенного проекта. Компьютерная верстка фильма в программе Picasa, Киностудия Windows Live, Corel Video Studio ProX5
Тема 2.4 Варианты использования анимации в урочной и внеурочной деятельности	Теория, 1	Развитие универсальных учебных действий в ходе создания анимационных файлов. Организация проектной деятельности по созданию мультипликационных фильмов. Варианты использования анимации для постановки цели урока(занятия) и формирования задач. Примеры использования мультипликации в разных предметных областях
Тема 2.5 Пластилиновая анимация. Этапы создания мультфильма из пластилина	Практика, 4	Создание мультипликационного мультфильма на основе технологии stop-motion и пластилиновых персонажей. Использование документ-камеры для покадровой съемки. Компьютерная верстка фильма в программе Picasa, Киностудия Windows Live, Corel Video Studio ProX5
<b>3. Итоговая аттестация по теме «Образовательный мультипликационный фильм» (контрольная работа)</b>	Практика, 5	Создание образовательного анимационного видеоролика по направлению предметной деятельности педагога

### **РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Стартовая диагностика слушателей в форме тестирования проводится на первом занятии с целью определения профессиональных затруднений педагогов (Приложение 1).

Контроль освоения дополнительной профессиональной программы «Анимационный видеоролик как средство реализации деятельностного подхода в педагогической практике» проводится с использованием итоговой аттестации. В качестве итоговой аттестации слушатели выполняют контрольную работу (Приложение 2).

### **РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Обучение проходит в дистанционной форме на портале do.kamchatkairo.ru. Рабочее место преподавателя и слушателя должно быть оборудовано ПК с доступом к сети Интернет, к системе дистанционного обучения «do.kamchatkairo.ru».

Порядок прохождения курса:

1) При зачислении на курс обучения слушателю присваиваются логин и пароль, под которыми он зарегистрирован в системе дистанционного обучения Moodle (do.kamchatkairo.ru).

2) Освоение теоретического материала программы заключается в последовательном изучении материалов разделов/тем программы. Последовательное изучение подразумевает, что слушатель может переходить к изучению только к следующей по порядку лекции данного раздела курса. Итоговый контроль возможен только после освоения содержания всех разделов программы. Материалы программы доступны для слушателей, зачисленных на курс, только в сроки обучения.

#### ***4.1 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы***

1. Понятие и виды анимации [электронный ресурс] / Информационные технологии [сайт]. – URL: <http://24ikt.ru/Flash/master2/html/default.php>
2. Основы создания анимации. Покадровая анимация [электронный ресурс] / Уроки информатики [сайт]. – URL: <https://sites.google.com/site/informaticstrk/struktura-informatiki/5-osnovy-sozdania-animacii-pokadrovaa-animacia>
3. Компьютерная графика и анимация как средство медиаобразования [электронный ресурс] / URL: <http://phys.bspu.by/static/lib/inf/gr/kgabook/mediaeducation.html>
4. Технология создания мультфильмов медиаобразования [электронный ресурс] / URL: <http://www.liveinternet.ru/users/4601269/rubric/2406820/>
5. Как создать мультфильм [электронный ресурс] / URL: <http://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html>

#### ***4.2 Материально-технические условия реализации программы***

Компьютер (с подключением к сети Интернет), с установленным пакетом программ Microsoft Office, документ-камера или любое фотографирующее устройство (фотоаппарат, мобильный телефон (смартфон)), штатив, настольная лампа.

Дополнительное программное обеспечение: программы-аниматоры:

Picasa 3,

Киностудия Windows Live,

Easy Gif Animator 5 Pro

Corel Video Studio ProX5

Методические и практические материалы в соответствии с содержанием и формой учебных занятий.

«Анимационный видеоролик как средство реализации деятельностного подхода в педагогической практике»

## **5. Календарный учебный график**

Календарным графиком является расписание учебных занятий, которое составляется и утверждается для каждой учебной группы в период подготовки к курсам повышения квалификации в соответствии с учебно-тематическим планом.



**Стартовая диагностика**

Примерный перечень вопросов для проведения стартовой диагностики

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий. (Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение». Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров)
2. Современное название мультипликации? Как оно переводится? (Анимация. Это слово переводится как «одушевление»)
3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? Выберите правильный ответ.  
А. Сценарист  
Б. Режиссер  
В. Аниматор  
Г. Композитор  
(Аниматор кинематографист, работающий в мультипликации)
4. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах? Выберите правильный ответ.  
А. Являются декоративным украшением.  
Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации  
(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации)
5. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.  
А. Кукольный театр  
Б. Театр одного актера  
В. Театр оперы и балета  
Г. Театр теней  
(Кукольный театр и театр теней)
6. Кто считается основателем рисованной мультипликации? Выберите правильный ответ.  
А. Эмиль Рейно  
Б. Уолт Дисней  
В. Стюарт Блэктон  
Г. Александр Ширяев  
(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)
7. Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой клетку или дерево. Проколите картон с двух противоположных сторон, проденьте в дырочки нитку и покрутите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? Напишите свой ответ. (Сидящую в клетке или на дереве. Такая игрушка называется тауматроп.)
8. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, Flash-анимация, кукольная мультипликация песочная анимация).

9. Художник-мультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим результатом всего одну минутку. Что это?

Выберите правильный ответ.

- А. Комикс
  - Б. Панно
  - В. Мультфильм
  - Г. Презентация
- (Мультфильм)

10. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ.

- А. 10 кадров
- Б. 15 кадров
- В. 20 кадров
- Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

11. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма. (Сценарист, оператор, режиссер, художник-мультипликатор, композитор)

12. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

- А. «Союзмультфильм»
- Б. Уолт Дисней
- В. «Пилот»
- Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» 355 млн. долларов)

13. На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали? Выберите правильный ответ.

- А. Озвучивали главных героев
- Б. Придумывали смешные трюки, гэгги
- В. Создавали декорации для мультипликационного фильма
- Г. Руководили съемочным процессом

14. Что из перечисленного является предшественником мультипликации?

Выберите правильный ответ.

- А. Овоскоп
- В. Калейдоскоп
- Б. Стробоскоп
- Г. Микроскоп

(Стробоскоп от греч. «кружение» и «смотрю». На барабане рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц бойко скачет по снегу)

15. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

Монтаж отснятого материала

Съемочный процесс

Написать сценарий

Создать персонажей и декорации

Подобрать звуковое сопровождение

Демонстрация публике

(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съемочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике)

16. На переднем плане все предметы воспринимаются... Выберите правильный ответ.

А. Наиболее плоскостные

Б. Наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны

(На переднем плане все предметы воспринимаются наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны)

17. Перечислите техники пластилиновой анимации.

(Перекладка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация)

**Итоговая аттестация (контрольная работа)**

Объект оценивания: письменная работа.

Предмет оценивания: способность использовать возможность образовательной среды, в том числе информационной, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса; готовность применять современные методики и технологии, в том числе информационные, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса.

№	Наименование критерия	Показатели критерия
1.	<b>Монтаж и анимация</b> (максимум – 28 баллов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Наличие вступительных титров (тема, название мультфильма, автор, дата создания) (2 балла),</li> <li>– указание авторства использованного аудио, если они являются объектами авторского права (до 2 баллов),</li> <li>– качество изображения и звука (до 2 баллов),</li> <li>– сложность обработки видео (до 2 баллов),</li> <li>– соответствие скорости кадров предъявляемым требованиям (2-5 мсек) (до 2 баллов),</li> <li>– фиксация видеокамеры, отсутствие в ролике колебаний и вибрации (до 2 баллов),</li> <li>– отсутствие в кадре посторонних предметов (руки аниматора, тени и т.п.) (до 2 баллов),</li> <li>– использование фокусировки (до 2 баллов),</li> <li>– использование дорожек с наложением, видеоэффектов (до 2 баллов),</li> <li>– наличие заключительных титров с дополнительной информацией (до 2 баллов),</li> <li>– использование в заставке футажей (до 2 баллов),</li> <li>– пластичность (реалистичность) движения персонажей (до 2 баллов),</li> <li>– хорошая освещенность (до 2 баллов),</li> <li>– соблюдены пропорции декораций и персонажей (до 2 баллов).</li> </ul>
2.	<b>Содержание</b> (максимум – 8 баллов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Соответствие содержания заявленной тематике, образовательный мультфильм в соответствии с требованиями ФГОС, связь с программой, стандартом и учебным планом (до 2 баллов),</li> <li>– соответствие содержания решению поставленных задач (глубина раскрытия темы, четкая постановка учебных задач для обучающихся и пр.) (до 2 баллов),</li> <li>– учет возрастных и психологических особенностей обучающихся – (до 2 баллов),</li> <li>– структурированность и не избыточность информации, рациональное распределение времени на этапах предоставления материала в мультфильме (до 2 баллов),</li> </ul>
3.	<b>Звуковое решение</b> (максимум – 8 баллов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– дикционная четкость (разборчивость речи), интонационная выразительность, эмоциональность произнесения текста (до 2 баллов),</li> <li>– сложность и разнообразие подборки аудиофона, соответствие музыкального фона и визуального содержания (до 2 баллов),</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– грамотность закадрового текста: культура произношения звуков и слов, соблюдение правил ударения в словах и фразах, отсутствие фонематических ошибок и «слов-паразитов» (до 2 баллов),</li> <li>– сочетание визуального и звукового ряда (до 2 баллов).</li> </ul>
4.	<b>Дизайн мультфильма (максимум – 10 баллов)</b>	
	<b>4.1. Декорации</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Эстетичность оформления: единый стиль, цветовая гамма, четкость изображения, сложность оформления (до 2 баллов),</li> <li>– смена сцен действия и декораций (до 2 баллов).</li> </ul>
	<b>4.2. Персонажи</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Эстетичность объектов, попадающих в кадр (до 2 баллов),</li> <li>– узнаваемость образов персонажей (до 2 баллов),</li> <li>– качество анимации («реалистичность» персонажей) (до 2 баллов).</li> </ul>
5.	<b>Оригинальность Сценария (максимум – 6 баллов)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Оригинальность сценарного замысла, уникальность сюжета и авторской позиции (до 2 баллов),</li> <li>– целостность формы, развернутость идеи, позитивная настроенность (до 2 баллов),</li> <li>– логичность, последовательность, завершенность сюжета мультфильма (наличие в сценарии всех этапов завязки, развития действия, кульминации, развязки) (до 2 баллов)</li> </ul>
6.	<b>Максимальное количество баллов</b>	<b>60 баллов</b>

«Зачёт» ставится в том случае, если слушатель выполнил все задания контрольной работы и набрал от 30 до 60 баллов.

«Незачёт» – если слушатель не выполнил задание контрольной работы и набрал менее 30 баллов.

## Примерное содержание контрольной работы Пластилиновая анимация в технике Stop Motion

Пластилин – материал почти безграничных возможностей. Он и гибкий, и твердый, вылепить можно почти что угодно: от подъемного крана до божьей коровки.

Традиции великолепной "Пластилиновой вороны", снятой Александром Михайловичем Татарским (1950-2007), основателем московской студии "Пилот", достойно продолжается в проектах "Гора Самоцветов" и "Мульти-Россия". Пластилин — идеальный материал для детской анимации: маленькие аниматоры с радостью лепят и снимают мультики.



### Создание мультфильмов из пластилина

Техника создания мультфильмов из пластилина называется Stop Motion анимация. Stop Motion – это видео материал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото, или выбранных из видео.

Самый привычный для всех образец stop-motion - это кукольные и пластилиновые мультфильмы. Первый мультфильм в этой технике был снят в 1896 году во Франции.

Сейчас Stop Motion анимация одно из популярнейших направлений в изготовлении фильмов. Stop Motion может вдохнуть жизнь в неподвижные предметы и сделать их поведение ненатуральным или не свойственным для них.

## Пластилиновая анимация и современные технологии

Пластилиновый мультфильм – один из разнообразных видов анимации, таких как рисованная, кукольная, 3D анимация и др. Раньше ею было сложно заниматься, потому что пластилин быстро таял, и фигуры теряли статичность перед фотоаппаратом. Прикосновение деформировало пластилин или оставляло на нем следы от пальцев аниматора. А еще на пластилине достаточно трудно сделать реалистичные черты лица и головы. В общем, чтобы работать с ним, нужно было изрядно потрудиться...



Но наука не стоит на месте. Изобретение компьютеров способствовало появлению программ для 3d или 2d анимации, которые позволили решить следующие проблемы:

- анимацию пластилиновой головы можно сделать с помощью программ для Морфинга (морфинговым способом);
- задний фон, который приходилось постоянно вылепливать, можно сделать с помощью 3d графики путём создания 3d объектов и наложения на них текстуры фото-пластилина, при этом можно менять цвет;
- сами фигуры лепить из пластилина и анимировать на зелёном или синем фоне, затем стирать его в Photoshop и сохранять при экспорте видео с альфа-каналом в формате tga в виде кадровой видеопоследовательности, после чего в любой из компоузинговых программ вставлять вместо заднего фона тот, который сделали в 3d программе;
- пластилиновую анимацию делать путём [Ротоскопирования](#), придавая фигурам реалистичное движение с помощью отснятого-полученного вами видеоматериала с актёрами, движения которых вы будете копировать на пластилиновые фигуры;
- для статичного положения пластилиновых фигур необходимо создать им проволочный каркас (красная раскалённая проволока), которая будет легко гнуться при анимации фигур;
- все следы, которые останутся на пластилиновых фигурах от прикосновения к ним аниматора можно убрать - затереть в программе Photoshop;
- можно снимать пластилиновую анимацию в стиле свободного перемещения камеры (наезд-отъезд, просто перемещение, сверху-внизу, снизу-вверх), благодаря возможностям Морфинга, Захвата Движения ([Motion Capture](#)) и [Трекинга](#);
- лучше снимать пластилиновую анимацию в большом разрешении для передвижения камеры по снимку, а также для лучшей обработки кадра;

- покадрово обрабатывать снимки: менять цвет, положение, форму и т.д в программе Photoshop.



## Краткая инструкция по созданию Stop Motion анимации

Для создания простого **Stop Motion** ролика вам понадобится цифровой фотоаппарат с ручными настройками, компьютер и штатив (или любой держатель, которым можно закрепить фотоаппарат).

### Подготовка к съемке:

#### 1. Определитесь со светом

Для создания **Stop Motion** анимации следует использовать постоянный источник света, можно использовать дневной свет, но надо следить за появлением и исчезновением облаков с неба, а в помещении могут возникнуть переотражения света от вас и от стен. Если кратко, просто включите достаточно света для фотографирования в помещении и стойте всегда в одном месте при нажатии кнопки затвора фотоаппарата. И не используйте встроенную вспышку, так как она создает слишком резкие тени.

**2. Настройте фотоаппарат, сделав все настройки ручными** Режим ISO (50-400) Баланс белого ручной, желательное использование ручного фокуса.

**3. Укрепите фотоаппарат на штатив** или любую плоскую поверхность, так чтобы у фотоаппарата была опора на всем протяжении съемок

**4. Укрепите штатив** или то на чем держится фотоаппарат так на поверхности, чтобы ни в коем случае не шелохнуться ногами или руками эту чудо конструкцию.

**5. Закрепите объекты, которые вы будете снимать,** и закрепите сцену, на которой вы будете снимать, так чтобы ничего не дергалось. Сцена – это то место, к которому вы постоянно будете прикасаться, так что она (сцена) должна быть крепко закреплена.

#### 6. Просчитайте примерно время вашей анимации

Видео снимается с частотой 24 или 30 кадров в секунду, если ваш первый ролик будет с частотой хотя бы 6 кадров в секунду, то уже можно будет увидеть что-то интересное, но в будущем старайтесь прийти хотя бы к 12 кадрам в секунду. Просчитайте сколько секунд должно длиться каждое движение, затем умножьте на вашу частоту, столько кадров вам надо сделать.



### **Съемка:**

1. Настройте фокус на объекте анимации

Лучше использовать ручной фокус во избежание мелькания света.

2. Нажимайте на затвор фотоаппарата при помощи пульта дистанционного управления, если у вас такой есть, или используйте двусекундный режим спуска (за 2 секунды фотоаппарат успеет подавить вибрации, вызванные вашим нажатием на кнопку)
3. Всегда держите в памяти сколько кадров вам надо сделать для определенного действия в вашей анимации.

### **Монтаж:**

1. Загрузите фотографии в компьютер и импортируйте их в любую программу монтажа
2. Поместите все фотографии на «линию времени» (timeline), выставите частоту кадров или длительность каждого кадра (понятие «duration») Пример: при съемке 6 кадров в секунду и частоте кадров 30 секунд (в программе для монтажа), длительность кадра в секунду получается 5.
3. Добавьте титры или футажи. Футаж (от англ. Footage) — видеофайл, содержащий какое-либо анимированное или просто снятое изображение, Кафедра информационных технологий КГАУ ДПО «Камчатский ИРО»  
используется при видеомонтаже. В кино и в видео так называется необработанный, неотредактированный материал, который обычно должен быть обработан для создания движущегося изображения, видеоклипа, телевизионной программы или обычной завершенной работы. Область применения футажей достаточно широка. Их используют как для оформления домашнего видео, так и для монтажа в профессиональных студиях.
4. Сделайте экспорт в видеоформат.
5. Прикрепите созданный анимационный видеоролик на сайт дистанционного обучения.

