Российская Федерация Ханты—Мансийский автономный округ—Югра Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Когалыма «Буратино»



МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ ДОШКОЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

мультокно

СОЗДАНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

(пропедевтика основ инженерного мышления у воспитанников старшего дошкольного возраста через использование различных технических модулей)

> Направление деятельности: ТЕХНИЧЕСКОЕ





ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

Мультипликация – это вид киноискусства, произведения которого создаются путем съемки последовательных фаз движения объектов.

Но, не смотря на определение понятия мультипликации, создание мультипликационного фильма как и любого другого фильма начинается задолго до процесса съёмки.

1этап. Сценарий будущего мультфильма

Процесс создания фильма всегда начинается с истории, то есть со сценария. Именно интересный сюжет и хорошо написанный сценарий – это уже половина успеха в создании вашего фильма.

Возможны два варианта:

- Вы можете придумать свой собственный сценарий (основываясь на личном опыте, фантазии)

- Возьмёте за основу любое понравившееся вам или актуальное на данный момент литературное произведение.

Сначала необходимо ещё раз перечитать текст и убрать всё лишнее, или повторяющееся.

Сценарий очень важно записать правильно –это не рассказ, а изложение действий. Не должно быть лишних описаний, он должен быть построен на глаголах(увидела, пошла, взяла, насыпала и т. д.).

Например, стихотворение Александра Яшина «Покормите птиц»:

Покормите птиц зимой.	Приучите птиц в мороз
Пусть со всех концов	К своему окну,
К вам слетятся, как домой,	Чтоб без песен не пришлось
Стайки на крыльцо	Нам встречать весну.

Так как стихотворение звучит призывом, не предполагая героев и конкретного сюжета, по нему можно написать различные варианты сценария. Пример сценария:

- Мальчик зимой увидел за окном воробьёв, сделал из подручных материалов кормушку, прикрепил её к окну и насыпал корма;
- Девочка зимой увидел за окном синичек, взяла семечек, вышла на улицу и насыпала корм в кормушку

Сценарий написан, нужно схематичнопрорисовать основные эпизоды к мультфильму, т.е. сделать раскадровку.

Для предстоящей работы, предполагаемый текст необходимо разделить на несколько основных частей. Далее к каждой части следует нарисовать соответствующую ей картинку (кадр) или несколько картинок (кадров). Они должны сопровождаться информацией о действии, которое здесь происходит, важных деталях, персонажах и, конечно же, текстом. Раскадровка будет напоминать комикс, по которому можно понять суть происходящего.

Примерный сценарий – раскадровка к м/ф «Покормите птиц зимой» по одноимённому стихотворению А.Яшина



2 этап. Персонажи и декорации

Пора приступать к созданию образов персонажей, фонов и декораций для будущего фильма. Внимательно перечитайте сценарий, чтоб ничего не упустить, отметьте всё необходимое. Продумайте и создайте (нарисуйте, слепите) персонажей, декорации сцен, необходимые детали.



3 этап. Съёмка

Съемка эпизода производится с перерывом на подготовку каждого кадра мультфильма.

Для съёмок понадобится

- Фотоаппарат(к фотоаппарату штатив) или веб-камера
- Компьютер с программным обеспечением
- Дополнительное освещение (лампа)
- Стол или специальное оборудование (мультстанок, мультстол)

Подготовка к съемке:

1. Определитесь со светом, включите достаточно света для съёмок.

2. Укрепите фотоаппарат на штатив (веб-камеру на любую плоскую поверхность).

3. Закрепите объекты, подлежащие съёмке, так чтобы ничего не дергалось. Первые несколько кадров (2-3) сделайте пустыми (без персонажа). Персонаж появляется от границы кадра, двигается приблизительно на 1 см. Чем меньше шаг, тем качественнее будет движение (но не забывайте о разной скорости движения персонажей (девочка идёт - птица летит или, например, машина едет). Этот процесс требует терпения.





В профессиональной анимации делают 25 кадров в секунду. В детской анимации достаточно 6 кадров в секунду (следовательно, для минуты фильма

нужно сделать как минимум 240 кадров).

По ходу съемки, для выявления ошибок (в кадр не должны попадать посторонние предметы, тени, руки аниматоров, если это не предполагается по режиссерскому замыслу), через каждые 10-15 кадров просматриваем отснятый материал.

4 этап.Озвучивание.

Во время записи звука в «студии» должна быть абсолютная тишина.Независимо от особенностей программы в которой вы работаете, звук лучше писать отдельным файлом, а потом накладывать его, сочетая его с шумовыми эффектами, звуками природы и т.д.



Съёмка и монтаж мультфильма.

При съёмке и монтаже мультфильмов я пользуюсь разными программами. Съёмку осуществляется в программе «HueAnimationStudio».Она очень удобна в использовании с детьми дошкольного (не умеющих читать) или младшего школьного возраста. Каждая кнопка обозначена значком, которые легко и быстро смогут запомнить дети.

Как создать проект впрограмме «HueAnimationStudio»?

Post	Дата аптонитот	Tim	Pannep
MTOF	03.05.2021 23.17	Папко с фейлам	
Методическая литерятура	04/03/2021 15:41	Planka c @elenno	
Музыкальные файлы	03.05.3521 15:41	l'inne c файлам	
МУ/ЛьТакно	13.05.3021 15:27	Clarina c файлана	
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАБОТА	23.05.2521 11,25	flame : файлам	
рекиссёр Мультяшкон	02.05.2021 20:54	Tarria c фailman	
старые мульты	07.02.2621 13.22	Tirma : файлам	
CHEI	16.04.3021 22.50	Tienea c definant	
💦 Худ, слава, фота	06.03.3525 23.32	Патка с файлан	
🗇 HUE Anomation	22.09.2017 15 Created	Workspace	×
win-husanimation	07.05.2018.13	COMPLETE ST	
🚻 Программа студин анимации с инета	20.04.2021 14	Opening project wo	rispace at the following path:
		-	and the second
		С. Озету дуратина у	Documents (HOE Animation
			OK .
	· · · · ·		

1. Открыть программу HUE Animations

2. Если создаётся новый проект (мультфильм)- кликаем (зелёную кнопку со знаком Стеаte а new Project



3. На следующем этапе необходимо определиться с выбором папки и её места для сохранения будущего м/ф и

name - Pitter tart				
Road MOTO * in ATTY Alongenetics Alphaneters Alphanete	Braynes Balanes agent term the telene manifest Manual en en entre and Manual en	2010-001 2010-000 2000-000 2000-0000 2000-00000000		
ar patra (C.C.C	R.		oject Name	

названием самого проекта (м/ф).

2. (Другой вариант)Если же проект был начат, открываем его через меню File



Далее проходим к пункту горизонтального меню OpenRecent (открыть недавнее) и выбираем нужный проект.

4. Подключение и настройка камеры.

После появления рабочего окна программы, вы увидите 2 экрана.



Левый (тёмный) экран – это область в которой будут появляться отснятые кадры.

Правый экран – это область, в которой отображаются объекты, находящиеся в фокусе камеры. На данном экране отобразилась я через камеру ноутбука.

Для съёмки м/ф, удобнее переключить её на веб-камеру (через USB разъём). Через меню Cameraнaходим HUEHDCamera, выделяем её и нажимаем ок



В зависимости от того как вы поставили камеру, она может отображать предметы зеркально и «вверх ногами», это не очень удобно, детям сложно сориентироваться, поэтому необходимо её развернуть для съёмки.

Через меню Camera разворачиваем её в необходимое положение, изменяя горизонталь или вертикаль, или и то, и другое вместе.



В правом экране сразу отобразятся предметы или поверхности, попавшие в фокус веб-камеры (например стол)



5. Расположение и значение кнопок на рабочем окне программы.

1. Вкладка съёмки. Именно здесь осуществляется съёмка, удаление испорченного кадра, предварительный просмотр (во избежание ошибок)

2. Непосредственно съёмка (создание или захват кадра)

з. Эффект кальки (или луковая шелуха) При включении этой кнопки, как подложка просвечивает предыдущий кадр. Этот эффект помогает откорректировать движение предмета в зависимости от предыдущего кадра или поправить случайно сдвинутые при съёмке элементы.

4. Корзина или кнопка для удаления испорченного кадра.

5. Скорость смены кадров в секунду. В программе установлены 10 кадров в секунду. Для дошкольников этого может быть много, можете уменьшить до 6 кадров в секунду. Делать менее 6 кадров не рекомендую, м/ф получается слишком замедленный и пропадает плавность.

6. Предварительный просмотр отснятых кадров. Желательно это делать почаще, чтоб избежать ошибок и вовремя заметить случайно попавший в кадр предмет.

6. Съёмка.

Снимать начинаем с края экрана. Первый кадр может быть пустым или как здесь видна небольшая часть предмета. Кликаем по кнопке «съёмка (захват кадра)». Снятый кадр сразу отображается в левом экране.



Так и продолжаем кадр за кадром.



По завершении работы или этапа сохраняем проект



Звукозапись и монтаж тоже возможны в этой программе. Но мне удобнее мотировать м/ф в программе MovaviVideo, в которой гораздо больше возможностей.

Монтаж м/ф в программе MovaviVideo.

1. Загрузка необходимого материала в программу MovaviVideo



Если к имеющимся файлам необходимо добавить дополнительные



2. Выбираем нужную папку с файлами открываем её



Все импортированные файлы попадают в библиотеку файлов и хранятся там



3. Для монтажа файлы из библиотекинеобходимо перенести на видеотрек.

Но прежде их нужно упорядочить.



После сортировки, выделяем нужные нам кадры и перетаскиваем их.



В окне просмотра сразу отражается 1 кадр.

4. Далее нужно установить длительность кадров. Если длительность кадров разная, то выделяем (двойным кликом левой клавиши мыши) нужный и редактируем его длительность



В программе заданы 4 секунды на каждый слайд. Выставляем нужную вам длительность.



Если же длительность всех кадров одинаковая, то выделяем их все и редактируем.



Для удобства работы увеличиваем масштаб



5. Далее можно фильтры, добавить переходы от кадра к кадру и стикеры



6. Для м/ф необходимы титры. Чтоб выбрать титры безошибочно, можно предварительно их просмотреть, кликнув по ним один раз левой клавишей мыши.



Выбранные титры захватив, перетаскиваем на верхнийвидеотрек над нужным кадром, они сразу отражаются в окне просмотра.



В окне просмотра титры можно изменить вбив свой текст.





Далее меняйте цвет текста, шрифт, размер текста, и т.д.

Кадру над которым располагаются литры нужно увеличить длительность (просто растянуть его захватив за край). Длительность титров растягивается также. Чтоб определиться с длительностью, можно включить предварительный просмотр. Если титры пробегают слишком быстро, длительность нужно увеличить, чтоб была возможность успеть их прочитать.

То же самое нужно сделать в конце мультфильма- над последним слайдом закрепить конечные титры и отредактировать их.

7. С помощью клавиши «Инструменты» можно отредактировать видео и аудио. Например, устранить шум или добавить анимацию





8. Наложение звука. Добавляем его в библиотеку файлов.

А потом, захватив, перетаскиваем на аудиотрек (под видеотрек).

В качестве аудиофайла может быть подходящая музыка, звуки имитирующие движение предмета, любой другой шум или же подходящий текст, записанный через микрофон и добавленный выше описанным способом.

9. Сохранение проекта. Чтоб сохранить проект, кликаем по сохранить



В появившемся окне задаём формат документа, вбиваем название м/ф, папку для его сохранения, отмечаем необходимое качество и кликаем старт

Ваш фильм готов. Вы сможете найти его в той папке, в которую сохранили.

Наши мультфильмы вы сможете увидеть в видеохостингеЮтюб на канале «Маленькие мультипликаторы»

https://www.youtube.com/channel/UC3wQqu0XxzkT0m3H18f0Zaw





Сборник

постановочных сценариев анимационных фильмов

от Ивлевой Т.В. и воспитанников медиа мастерской «Эколята дошколята Югры»



Когалым, 2021 г.

Сценарий мультфильма по стихотворению Андрея Усачёва

«Мусорная фантазия»

Декорации:

-(фон 1)образ планеты Земля с изображённым на ней городом;

- (фон 2) сад – огород;

- бросовый материал (сломанные мелкие игрушки, посуда, обувь, фантики от конфет, фольга);

- (герои) эколята (моховичок, цветочек, шишка, морошка, брусничка и листочек)

Сцена 1.



Цветочек и моховичок на фоне планеты Земля по очереди рассказывают 1 четверостишие:

Цветочек: Не бросайте никогда корки, шкурки, палки –

Быстро наши города превратятся в свалки.

Моховичок: Если мусорить сейчас, то довольно скоро Могут вырасти у нас Мусорные горы.

А в это время из бросового материала за их спинами вырастают мусорные горы, которые выметаются пластилиновой метлой.

Сцена 2.



Шишка (на том же фоне + ракета и бытовой мусор, падающий с неба) рассказывает 2 четверостишие:

Но когда летать начнут в школу на ракете – Пострашней произойдут беды на планете...

Как пойдут швырять вверху в космос из ракеты Банки, склянки, шелуху, рваные пакеты...

Сцена 3.



Морошка (на том же фоне + бытовой мусор, падающий с неба) рассказывает 3 четверостишие:

Вот тогда не полетят в Новый год снежинки,

А посыплются как град старые ботинки.

А когда пойдут дожди из пустых бутылок –

На прогулку не ходи: береги затылок!

Сцена 4.





На фоне сада - огорода из бросового материала происходит круговорот мусора в природе и брусничка читает:

Что же вырастет в саду или в огороде,

Как пойдёт круговорот мусора в природе?..

Сцена 5.



Все эколятана том же фоне проговаривают последние слова:

И хотя мы в школьный класс не летим в ракете,

Лучше мусорить сейчас отвыкайте, дети!

Конец.

Перед первой и после последней сценами титры.

Сценарий мультфильма по стихотворению Эммы Мошковской

«Дедушка Дерево»

Декорации:

-(фон)на полянке одинокое дерево с большим количеством ветвей; - пластилиновые фигурки героев мультфильма (жителей полянки): птицы, белка, жук, стрекозы, мошки, пчёлы; Сцена 1. Ветви дерева качаются на ветру, шелестят листья.



У дедушки Дерева Добрые руки — Большие Зелёные Добрые руки...

Сцена 2. Появляется птица, которая садится на одну из ветвей дерева



Какая-то птицаКакая-то птицаВ руках суетится.На плечи садится.Сцена 3. К дереву скачет белочка и садится на другую ветку.



Дедушка Дерево — славный такой – Белку качает большущей рукой...

Сцена 4. Птица улетает, белочка тоже удаляется, прилетает жук.



Жучище примчался, И сел, И всё восхищался, и всё восхищался.

И качался,

Сцена 5. Жук улетает, прилетают стрекозы и садятся на ветви дерева.



Стрекозы примчались И тоже качались. Сцена 6. Стрекозы улетают, прилетают мошки и свиристели.



И мошки примчались, И мошки качались. И все свиристели В пуховой постели Смеялись, качались, Качались, свистели!

Сцена 7. Мошки со свиристелями улетают, появляются пчёлы и рассаживаются по веткам дерева.



Дедушка Дерево пчёл подхватил

И на ладони свои усадил....

Сцена 8. На ветвях дерева постепенно собираются все жители полянки



У дедушки Дерева добрые руки — Большие Зелёные Добрые руки...

Наверно, их сто... Или сто двадцать пять... Чтоб всех покачать! Чтоб всех покачать!

Конец.

Перед первой и после последней сценами титры.

На протяжении всего м/ф звучит «Анданте» В.А. Моцарта.

Появление жителей полянки сопровождается соответствующими звуками: жужжание пчёл, пение птиц, взмах крыльев и т.д.

Сценарий мультфильма

по стихотворениюАлександра Яшина

«Покормите птиц»

Декорации :

- (фон1) городской двор зимой;

- (фон2) городской двор весной;

окно (состороны квартиры, через которое виден двор, деревья, кормушка)
во весьэкран;

Персонажи:

-девочка;

-птицы(синички)

Мультфильм создаётся на мультстоле для перекладной анимации, поэтому фоны раскладываются на разных уровнях для удобства передвижения героев между ними (синички летают за окном на фоне деревьев)

Сцена1.

На пустую кормушку прилетели синички. Из-за отсутствия корма пересели на ветви деревьев вожидании помощи со стороны людей.





За кадром слова автора: Покормите птиц зимой. Пустьсо всех концов

К вам слетятся, как домой, Стайки на крыльцо.

Сцена2. Девочка подошла к окну и увидела голодных птичек.





Небогаты их корма. Горсть зерна нужна, Горсть одна—

И не страшна Будет им зима.

Сцена 3.

Она вышла на улицу и насыпала корм в кормушки.





Сколько гибнет их— Не счесть, Видеть тяжело.



На кормушку слетелись птицы.



Разве можно забывать: Улететь могли,

А ведь в нашем сердце есть И для птиц тепло.

А остались зимовать Заодно с людьми.

Сцена5.

За окном весна. На ветвях деревьев сидят птицы. Слышно пение птиц. Девочка смотрит в окно, радуется птицам и машет им рукой.



Приучите птиц в мороз К своему окну, Чтоб без песен не пришлось Нам встречать весну.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

по замене фона видеофайла

Ивлевой Т.В.



Когалым, 2021 г.

Как поменять фон на видео или что такое хромакей?

Хромакей – это техника монтажа, когда задний план видео заменяется другим клипом или фотографией. Основную сцену снимают на цветном заднем плане, а после заменяют задник в специальной программе.



Обычно используют зеленый фон для съемок, хотя первоначально все началось с голубого. Также применяется красный, желтый, белый и черный цвета, в зависимости от грима и того, во что одеты герои. Наши герои, лесные человечки, в одежде которых присутствует зелёный цвет. Поэтому съёмку мы осуществляем на голубом фоне, т.к.именно он отсутствует на Эколятах.

Как работать с хромакеем: основные правила

Для съемок понадобятся:

1. **Фон**. Цвет — желательно зеленый, но можно приобрести голубой. Если используется ткань, тщательно прогладьте ее перед съемкой. Повесьте материал таким образом, чтобы не было морщин и заломов. В детской анимации можно использовать картон.

!!! Не используйте в одежде героев цвета, приближенные по оттенку к хромакею. Если вы работаете с зеленым задником, исключите все предметы, которые могут перекликаться, программы автоматически распознают и удаляют схожие оттенки.

- 2. Компьютер.
- 3. Видеоредактор. Я работаю в программе Movavi
- 4. Видеофайл с фоном, который вам понадобится для замены

Как заменить фон на видео с помощью хромакей

1. В библиотеке видеоредактора сохраняем выбранный вами видеофайл с фоном для замены и отснятое видео с героями на голубом (зелёном) фоне



Затем переносим их на видеотрек, захватываем видео с героями и переносим его «этажом выше» над видеофайлом с фоном.



В предложенных инструментах выбираем «ХРОМАКЕЙ» и «пипеткой» убираем (очищаем) ненужный фон



para Distance and a second sec	Approximate to sub-provide generative generative states and approximate to sub-provide states and approximat	•

Теперь захватив героев, можем уменьшить их в размерах и перенести в нужное место





Мультипликационные технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста по изучению правил дорожного движения

С самого раннего детства ребенок становится участником дорожного движения: он или пешеход, который вместе с родителями идет по улице, или пассажир, который едет в маршрутном транспорте, автомобиле с родителями. Дорога, улица, манит ребенка своей неизведанностью, многообразием впечатлений и необычностью ситуаций.

И действительно, на улице множество быстро движущихся, ярких разнообразных машин: автомобилей, автобусов, мотоциклов. Дети выделяют в этом потоке то, что составляет для них особый интерес. Именно это и влечет ребенка на улицу, где он одновременно и зритель, и участник дорожного движения. А здесь его как раз и подстерегает опасность.



С цельюпроведения массово разъяснительной работы по пропаганде Правил дорожного движения среди детей и детского сада в нашей группе реализуется программа дополнительного образования «Дорожная азбука», организован отряд юных инспекторов движения «Светофорик».

Работа кружка использует традиционные подходы реализации

(развлечения, программы открытые вопросам занятия, викторины ПО профилактики детского дорожно транспортного травматизма;общероссийские акции профилактические акции города, в составе инициативной группы ДОУ «Родительский патруль»; волонтерское движение: распространяют памятки, буклеты, по профилактике детского дорожно транспортного травматизма;автопробеги;конкурсы детского рисункагородские конкурсы по ПДД)

Для нас важным стал поиск новых, интересных форм обучения детей правилам дорожного движения. Одной из таких форм стало - создание мультфильмов о ПДД.

Для организации работы детской мультипликационной студии необходимо следующее оборудование: фотоаппарат, штатив, компьютер с установленной программой «Я творю мир», осветительные приборы, микрофон и мультстанок,

также инструменты и материалы, необходимые для создания фонов и персонажей.

Процесс создания мультипликационного фильма является совместным творчеством всех участников образовательного процесса: воспитателей, детей, который включает в себя несколько этапов:



1. Возникновение идеи

2. Создание сценария

3. Раскадровка Зарисовка будущих сцен и их последовательность

4. Выбор техники анимации.

* Пластилиновая анимация

* Кукольная анимация

* Рисованная анимация (перекладка)

* Предметная анимация - для тех, кто любит строить и конструировать.

* Смешанная техника - может совмещать в себе несколько техник

5. Распределение ролей и обязанностей

6. Создание персонажей, фонов и декораций для будущего мультфильма

7. Съёмка мультфильма

8. Звуковое оформление

9. Монтаж фильма (верстка)

10. Премьера мультфильма

Огромную роль играет просмотр самого мультфильма. Важно сразу показать готовый мультфильм детям. Тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятней, при съемке нового мультфильма они более осознанно подойдут к процессу. Когда дети смотрят самодельные мультики, видят своих нарисованных героев, которые говорят их голосами, они радуются результату и гордятся своим участием в создании фильма, с удовольствием показывают его своим родителям, проговаривая, как они делали его.

Наши мультфильмы сделали процесс изучения младшими дошкольниками правил дорожного движения более простым, доступным, занимательным. Дети младших групп с большим интересом смотрят короткометражные и в тоже время обучающие сюжеты.

К вниманию младших дошкольников были предложены к просмотру следующие мультфильмы:



1. Мультфильм «Не нарушай!», снят в технике пластилиновая анимация. В этом мультфильме использована озвучка на текст песни Григория Гладкова «Пешеходный переход». В анимации показан недобросовестный пешеход, который пренебрег пешеходным переходом и решил перебежать дорогу в

неположенном месте, в результате попал под колеса автомобиля.

2. «Светофор». Мультфильм Этот мультфильм снят технике В перекладная анимация. В основе мультфильма создания этого использовано стихотворение Ирины «Светофор». Из этой Гуриной анимации дошкольники усвоят





необходимость правильного понимания сигналов светофора. Также в мультфильме показан случай, когда нужно пропустить спецтранспорт, а именно карету скорой помощи.

3. Мультфильм «Как вести себя на улице», этот мультфильм снят в перекладной технике, в основе этого

мультфильма стихи о дорожных знаках, которые помогают ориентироваться на улице как пешеходам, так и водителям.

Мультипликация в – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

Использование метода анимации создаёт дополнительную мотивацию в изучении правил дорожного движения, развивается мелкая моторика, творческие способности детей, также связная диалогическая и монологическая речь, а главное, поднимает на более высокий уровень интерес детей к совместной деятельности взрослого и ребенка. У детей повысился интерес к знанию правил дорожного движения. Дети узнали о технологии создания мультфильмов и о профессии художника – мультипликатора. Используя навыки рисования, дети создавали персонажей сказки. Научились сотрудничать, выступать в роли партнёров.



6 - 0 0

6. Наложите звук



39



CEMENHOE

УВЛЕЧЕНИЕ

-

OAHO HA BCEX



Дополнительная информация:

Адрес: МАДОУ Буратина Ул. Дружбы Народов, д. Ц – А., корпус 2, г. Когалым 628481 Телефон; +7 (34.667) 2-90-04 Сват образовательной организации: buratino30.ucoz.com



Скачайте через Ріау Маркет одно из предложенных приложений по созданию анимации. Например, FilpaCilp или Stop Motion Studio

2. В приложении РіраСър выбираете фон іможете воспользоваться галереей своего телефока! и задаёте его размер. Потом необходимо определиться с количеством кадров в секунду. Для дошкольников достаточно 6 кадров. Можно приступать к созданию проекта – мультфильма.



Можете вернуться назадния несколько шагов), стереть или удалита Гозоватия ненужное петлёш



а в нижней части, удаление или копирование и добавление кадра слева или справа от рабочего. Для удобства, фон на время изображения можно увализить и подкинуть на нужную точку, растянуе его пальцами.



4. При создании каждого следующего кадра, не перерисовываем картинку вновь. Копируем, добавляем справа кадр и детализируем его інатример, добавляем ещё солнечных лучей, травы, листьев, цветов)



так же копцруем и добавляем страва кадр. Потом берём в петлю персонажа и пальцем немного передвигаем его в нужном направлении.



 Далее удаляем движимые насти тела ів дамом случае крылья! и рисуем их в изменёнием састаянии (снизу – ваери).





или использование гаджета с пользой

 Желательно просматривать свою работу через каждые Э-4 кадра, чтоб не было ощибок, нажав "play."



 По завершении можно озвучить мультфильм, записав необходимый текст через микрофон.



 Перетаскиваем пальцем сокранённую запись на любой трек. На другой трек можна добавить необходимые/по содержанию звуки.
Прослушиваем и сокраняем мультерильм.

