**Звук. Освещение. Монтаж.**

После того, как куклы – подвижные, укомплектованные целым набором «эмоций»  
и «звуков» (глазки различной формы для возможности моргать и удивляться, рты с улыбками или положением губ для произношения разнообразных звуков, таких как «а», «о» или «и») – были готовы, команда смогла приступить к работе над одним из самых интересных этапов проекта. Мы говорим о технической составляющей мультипликационного фильма – звук и картинка.

Стоит отметить, что важной особенностью создания мультфильма (будь то 2D или 3D анимация, независимо от стиля и жанра) является необходимость создания звуковой дорожки до создания видеоряда. Почему именно так? Аниматор – художник с карандашом в руках или фотограф, помогающей пластилиновой кукле поднять руку – должен ориентироваться по таймингам (временны’м промежуткам), которые задает актер озвучания. То есть аниматор должен «попасть» в звук, должен подогнать движение героя, его губ под голос, записанный предварительно.

Запись наших звуковых дорожек проходила как в индивидуальном порядке (например,  
в случае с записью голоса рассказчика), так и в парах (например, диалог Ниточки  
и Незнайки). Дети-актеры занимали место в аудитории, подключали микрофоны-петлички к диктофону и со сценарием в руках отыгрывали свои роли. Педагог-организатор Александра Алексеевна помогала ребятам не только познакомиться и разобраться   
с техникой, но и настроиться на правильное ощущение сцены. Так дети постигали основы работы **не только звукорежиссера** *(человека, который должен следить за звуковой дорожкой во время записи голоса, обращать внимание на шероховатости записи   
и оговорки друзей, учитывать дальнейшие сложности в работе на монтаже звука   
и потому заранее избегать трудноисправляемых ситуаций),* **но и актера озвучания** *(этюдный метод работы при обучении актерскому мастерству, разговор об эмоциях   
и чувствах, развитие умения ребенка реагировать на настроение собеседника).*

Когда этап записи голоса был завершен, дети осваивали работу в специализированных компьютерных программах, предназначенных для монтажа звука. Ребята узнали, что такое таймлайн (лента времени, необходимая для визуального отображения медиафайла   
в хронологиеском порядке), какие инструменты для работы со звуком существуют   
в компьютерных программах, как «почистить» звук, т.е. убрать оговорки, неудачные дубли, пустоты, шум, как экспортировать файл для дальнейшей работы. Дети также высчитывали хронометраж предложений и абзацев, чтобы понять, какое количество кадров необходимо для визуализации прочитанных сцен.

И так, держа в руках сценарии с пометками, они приступили к работе на съемочной площадке. Дети выставили хромакей-фон (однотонный тканевый фон, который располагается за всеми объектами в кадре и служит для упрощения работы по замене фона на монтаже), выставили свет (расставили источники света – софтбоксы – по схеме, которая позволила им не только осветить декорации и героев, но и создать правильный эффект подлинного дневного света городских локациях), настроили технику. Этап съемки был самым интересным, но и самым долгим, трудным, ресурсозатратным. Напомним, что мультфильм создан в жанре покадровой, кукольной анимации. Это означает, что каждый кадр – это фотография, сделанная с минимальными отличиями от предыдущей.  
На то, чтобы Незнайка поднял руку и секундно помахал зрителям, уходили  
десять, а то и двадцать минут. Каждое движение, каждая реплика, каждый переход с места  
на место – всё это было сдвинуто и отснято вручную, кадр за кадром, действие  
за действием. Так были созданы тысячи фотографий.

Последним этапом процесса работы был монтаж – обработка кадров, число которых поражает количеством нулей. Дети вместе с педагогами обрабатывали фотографии  
в программах для профессиональной цветокоррекции и работы с изображениями, а затем формировали визуальный ряд на таймлайне и подгоняли его под звуковую дорожку, двигали изображения, меняли местами, растягивали, ускоряли, создавали переходы между эпизодами, удаляли фон и меняли его на природные и городские пейзажи. Обращаем ваше внимание, что даже фоны, используемые как дальние планы каждой локации, дети делали самостоятельно – генерировали при помощи приложений с искусственным интеллектом.

Наконец, когда мультфильм был собран, когда на таймлайн были добавлены анимационные эффекты и дополнительные звуковые эффекты (смешные звуки, звуки природы, музыка), дети начали готовиться к презентации проекта.

*Романюк Александра Алексеевна,*

*педагог-организатор*

*ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга*