

Некоторые программы для стоп-моушн-анимации

Stop Motion Studio — приложение для создания покадровой анимации с возможностью объединения кадров в видео.

Dragonframe — профессиональное ПО с инструментами для покадровой анимации.

VSDC — бесплатный видеоредактор со встроенным инструментом для создания анимации.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОВЕТЫ:

проверяйте фокус и освещение перед началом съёмки, чтобы избежать необходимости повторной съёмки; используйте функцию «луковичной кожи» (onion skinning) в некоторых программах — она позволяет видеть полупрозрачное наложение предыдущего кадра, что облегчает выстраивание композиции; следите за тем, чтобы в кадр не попадали руки, провода, тени от оператора.



Адрес

Белгородская область
Белгородский район
с.Весёлая Лопань
ул. Гагарина, д. 2

Телефон: **8 (4722) 38-28-26**

Сайт: **centrmsr.ru**

Свой среди своих



РЦ им.
В.З. Гетманского



Мы в социальных сетях:

ВК <https://vk.com/centrlopan?from=groups>

ОК <https://ok.ru/group70000001622322>

Областное государственное
бюджетное учреждение
«Реабилитационный центр для детей
и подростков с ограниченными
возможностями
имени В.З. Гетманского»

**Инклюзивная
волонтерская видеостудия
«Свой среди своих»**

**Создание
мультфильмов в
технике
Стоп Моушн**



2026 г.

Стоп-моушн (stop-motion) — техника покадровой анимации, при которой объекты перемещаются небольшими изменениями между кадрами, создавая иллюзию движения.

Пошаговая инструкция создания мультфильма в технике стоп-моушн

1. Определение концепции и сценария. Нужно придумать сюжет, описать основные моменты истории, определить целевую аудиторию. Можно использовать готовые художественные произведения (сказки, рассказы) или создать собственный сценарий.

2. Создание раскадровки (сториборда). Это схематичные наброски, которые визуализируют, как будет выглядеть финальная работа. На этом этапе определяют, как объекты будут перемещаться и взаимодействовать друг с другом. Можно нарисовать кадры самостоятельно или использовать готовые шаблоны из интернета. Альтернатива — текстовый список кадров с отметкой каждого отснятого фрагмента.

3. Подготовка объектов и фона. Для персонажей можно использовать пластилин, конструктор, бумагу, природные материалы (веточки, листья). Фон может быть однотонным (картон, стена), с уличными пейзажами и т. д. Важно, чтобы фон был неподвижен во время съёмки.

4. Подготовка оборудования и освещения. Потребуется камера (цифровая зеркальная, компактная или смартфон), штатив для статичной съёмки, источник света (естественный или искусственный). Для стабилизации камеры можно использовать специальное оборудование или подручные предметы (селфи-палку, трипод, держатель телефона).



5. Съёмка. Нужно сделать снимок объекта, затем немного изменить его положение и сфотографировать снова. Повторять процесс, пока не будет отснято нужное количество кадров. Оптимальный вариант — съёмка 10–15 кадров в секунду. Чем больше кадров, тем плавнее будет выглядеть движение.

ВАЖНО:

во время съёмки камера должна оставаться неподвижной. Любое движение может привести к смазанному изображению.

6. Монтаж и обработка. Отснятые кадры переносят в программу для видеомонтажа. Популярные варианты — Movavi Video Editor, Adobe Premiere и другие. В программе кадры объединяют в хронологическом порядке, настраивают последовательность и скорость воспроизведения (количество кадров в секунду — FPS). Можно добавить звуковые эффекты, музыку, титры.

7. Экспорт готового мультфильма. После монтажа выбирают формат экспорта и сохраняют файл.

