**«Пластилиновая мультипликация» Творческие задания:**

Придумайте и снимите объёмный пластилиновый мультфильм. Придумайте и снимите плоскую пластилиновую перекладку. Превратите двух персонажей друг в друга разными способами. Используйте технику плоской пластилиновой перекладки.

**Несколько способов мультипликационного превращения, собранные вместе:**

Превращения персонажей - одно из мультипликационных чудес. Может быть даже большее чудо, чем движение персонажей. В конце концов, двигаться мы можем и сами, а вот превращаться друг в друга – не очень-то  Тут главное так распределить внимание зрителя, чтобы он непосредственно увидел

и поверил, что один персонаж превратился в другого. То есть, чтобы он поверил в чудо, созданное нашими руками. Попробую коротко описать некоторые виды мультипликационных превращений.

**Превращения**

**1.Бац!** -в одном кадре был один объект,а в следующем уже другой.Превращение прочитается - если объект номер 2 будет более-менее в том же месте, где был первый. Например, если у них будет одинаковое положение ног или одинаковое положение глаз (если превращаем лица). Тут много тонкостей и когда получается, а когда нет - объяснить не могу. Это такое же чудо, как двухфазовка. По счастью, для того чтобы это попробовать, достаточно всего двух кадров и потом смотреть. При просмотре такого превращения не надо

частить со сменой кадров: сперва секунду или две посмотреть на один, а потом "Бац!" сменить на другой. Если что-то не нравится - попробовать подвигать их и снять ещё одну пару. Иногда в те же два кадра удаётся вписать "подхват движения", если замах на это движение был в первом кадре у первого персонажа, а выраженный результат движения - его конечная фаза - во втором. Взмахнула палкой обезьяна, а по наковальне молотком ударил уже человек **2.Подхват движения** -человечек начал взмах руками,а продолжила этот

взмах уже птица, размером более-менее с этого человечка - зритель увлечён движением рук, а в это время остальное уже поменялось на периферии его внимания. В каком-то смысле это вариант способа "бац!", но снять надо, как правило, уже несколько кадров - сперва сформировать у зрителя образ начала движения на первом персонаже, потом заменить первого на второго и продолжить движение.

**3.Изменение размера** (частный случай подхвата движения)-начал растигриб, а вот уже растёт дом. Начал вставать на ноги лис, а продолжил уже человечек. Внимание: это должно быть именно продолжение движения - без остановки - то есть, если лис вставал по кадрам с какой-то скоростью, то человек должен в том кадре, где он появляется, иметь примерно тот рост, который имел бы лис в этом кадре, если бы продолжил движение. Кроме того, человек в этот момент должен иметь более-менее похожие очертания и хотя бы элементы схожих цветов, что и лис. (Именно так люди, вставая и садясь, превращаются друг в друга в наших мультипликационных опытах с людьми). **4.Честная перелепка**.Лицо кикиморы превращается в лицо зайца.Заранеенамечаем, какие части во что превращаются, и перелепливаем кикимору, постепенно превращая её в зайца. Самый увлекательный, но и самый трудный способ. При этом первая фигура будет наверняка загублена. В качестве компромисса можно использовать метод "через подменку" - эффект будет только чуточку слабее, а сил уйдёт гораздо меньше и персонажи целы для дальнейшей съёмки.

**5.Через комок (кляксу) с опрокидыванием времени**.Осуществляетсяметодом постепенного сминания в комок одного и другого персонажей. Оба процесса сминания пофазно снимаются. Потом (после монтажа) показываем первый процесс в прямом направлении времени (от начал к концу - до комка), а второй в обратном (от конца к началу - от комка). В одном из вариантов этого способа комок может быть вполне самостоятельной формой (а вовсе не бесформенной плюшкой) - формой, в которую нам достаточно просто превратить и того и другого персонажа прямой перелепкой. Важно, чтобы комки, получившиеся от обоих персонажей, были очень близки по форме, размеру, месторасположению в кадре. Чуть менее, но тоже бывает важно их сходство по цвету. Поскольку комки могут жить своей жизнью - увеличиваясь, уменьшаясь, меняя форму и цвет (мы просто добавляем или убавляем постепенно пластилин), то таким способом можно очень эффектно превратить что угодно во что угодно: надпись в накрытый стол, девочку в автомобиль, мальчика в кастрюлю или в целый лес. Это универсальный способ. Его немалый недостаток - и начальный и конечный объекты должны быть напрочь уничтожены - смяты. Этот недостаток преодолевается методом "через подменку"

Другой недостаток - то, что есть промежуточное нечто - комок - и это фиксируется вниманием: одни герой сперва полностью исчез в комке, а второй из комка появился.

**6.Через подменку**.Вариант некоторых из предыдущих способов.Превращение на начальном (иногда и на конечном) этапе проходит фазу грубовато слепленного исходного (конечного) персонажа.

Порядок такой: Сперва исходный объект начинает некоторое преобразование (чуточку сжимается, взмахивает руками - словом, намечает некоторое движение. Потом это движение подхватывает очень похожая на него грубая копия (подменка). Дальше подменка продолжает превращение в промежуточный комок. Потом то же самое делается с итоговым объектом. И оба превращения соединяются - одно в прямом, а второе в обратном направлении (по времени) - при этом и исходный, и итоговый персонажи остаются целы и могут участвовать в дальнейших съёмках. Можно и не опрокидывать время, если одну подменку превратить в другую честной перелепкой (это конечно же проще, чем честная перелепка чистовых фигур) **7.Ширма**.Совсем простой способ-за ширму(дерево,заборчик и так далее)зашёл один персонаж и тут же из за неё выходит другой - можно даже так, что одна нога заходящего ещё видна сзади, а спереди уже появилась нога другого - выходящего.

**8.Рекомбинация элементов**.Если персонаж создан из деталей,то можно,двигая только эти детали, создать другой персонаж. При этом можно некоторые детали немного изменить по форме - чем проще базовые детали, тем проще осуществлять преобразование. Очень хорошо, если детали не отделяются от целого в процессе превращения, то есть, получается не "разборка-сборка", а именно морфирование - трансформация. Важно точно знать, какая деталь в какую превратится.

**Примечание:**

Приведённые способы - только ориентиры - можно на их основе создавать собственные варианты, при этом зачастую два, а то и три способа используются вместе - в комбинации.

Хорошо бы до и после превращения персонажи как-то продемонстрировали себя - чтобы зритель успел сперва вжиться в образ первого - потом в образ второго - то есть, прочувствовал происшедшее волшебство.

А ещё хорошо бы, чтоб в фильме превращение было не просто фокусом, а частью сюжета фильма, было направлено на передачу зрителю какого-то важного смысла.

**Запомните правило:** правила нужны,чтобы достоверно получить приемлемыйрезультат. Любые правила можно попробовать нарушить – иногда это приводит к неожиданным и очень интересным эффектам. Но чаще (а иногда и вместе с тем) к большим неудобствам, конфузам и перенапряжениям. Выбирайте сами 

Удачи вам!