**Пластилиновая мультипликация**

Пластили́новая мультиплика́ция — вид мультипликации. Термин claymation запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк, Иржи Барта («Голем», 2006).

Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида мультипликации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид мультипликации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят мультипликационный фильм «Падал прошлогодний снег».

объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой мультипликации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

**Особенности пластилиновых персонажей.**

Преимущества объёмных пластилиновых мультфильмов

Камера может войти в мир героев

Движения персонажей легко можно себе представить

Каждого героя можно показать с разных сторон

Сценки разыгрываются, как «в жизни» (только медленно и по кадрам)

Трудности объёмных пластилиновых мультфильмов

Персонажи трудно удержать в нужных позах

Нужно много пластилина

Может понадобиться много дополнительных конструкций

Что может плоский герой?

Плоский герой может почти всё (летать, прыгать, махать руками), сила тяжести ему только помогает и не даёт сдвинуться со своего места. А вот движения, выходящие из плоскости, даются ему с трудом. Даже поворот головы требует некоторых дополнительных действий и приготовлений.

Преимущества плоских пластилиновых мультфильмов

Можно обойтись без поддерживающих конструкций

Всей съёмочной площадкой может быть листок бумаги

Пластилина можно использовать совсем немного

Трудности плоских пластилиновых мультфильмов

Персонаж не может развернуться боком, для этого приходится лепить специальную фигурку

Персонажи трудно располагать «один сзади другого»

Некоторые движения довольно сложно себе представить, например, обыкновенную походку

**Задание: Создать пластилиновый мультфильм.**

**Шаг 1 .**

*Выбор сценария –* сценарием может быть готовый текст (стихотворение, сценка, басня, рассказ, сказка) Для первого раза выбирайте сюжет с небольшим количеством героев. Мы выбрали стихотворение *А. Шибаева «Забыл»*, а может быть дети придумают свой сюжет, например, наш первый мультфильм "Футбол"

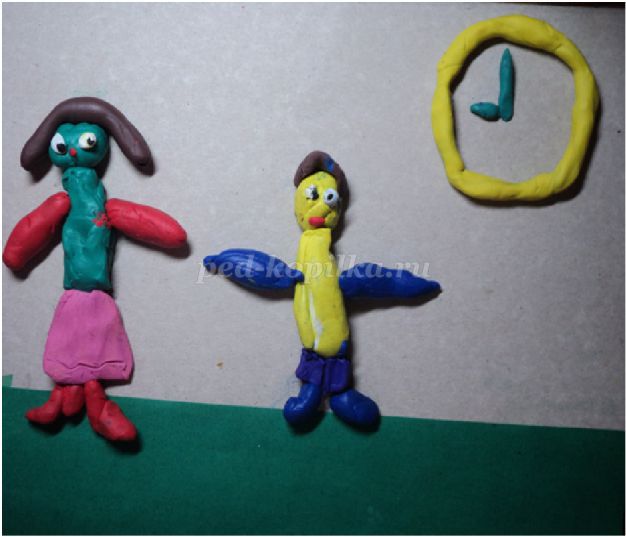
**Шаг 2**

*Приготовление основного фона.* Фоном может быть однотонная поверхность, например, цветная бумага, плакат, поверхность стола , почва и т.д., в общем все, что подскажет воображение и фантазия.  
Мы взяли стандартные листы цветной бумаги.  
Фото 1, 2.

Нужно положить фон горизонтально в том месте, где будут происходить съёмки (стол, пол). Если Вы снимаете на полу или на земле, то ещё проще.

**Шаг 3 .**

*Изготовление пластилиновых деталей.*   
Готовим из пластилина все детали по сюжету.  
Например, мама, мальчик, часы, кошка, щука – эти персонажи в мультфильме будут целыми, а буквы, мальчики Мишка и Сережка появляются постепенно, поэтому готовим «колбаски» для букв, и детали для фигур мальчиков.  
Фото 3,4





**Шаг 4.**

Обязательно закрепить неподвижно фотокамеру напротив фона, чтобы съемка каждой отдельной сцены велась с одного ракурса.   
Если нет штатива, то можно взять подставки, стульчики и т. д. Делать снимки фотокамерой могут дети самостоятельно. Снимков будет очень много, любой сдвиг будет виден, не надо думать: «Подержим в руках», закрепите фотокамеру обязательно, тогда снимки могут сделать и дети.

**Шаг 5.**

Оформляем сцену.Уложите детали на фон по сюжету.  
Фото 5



**Шаг 6.**

Теперь снимаем. Чтобы двигались Ваши герои, нужно постепенно менять положение деталей в сторону движения, фиксируя каждое изменение фотокамерой. Принцип такой : положили – сделали снимок, подвинули на миллиметр – сделали снова снимок и т.д. Чем меньше расстояние, на которое Вы передвигаете, чем чаще фиксируете, тем плавнее в мультике будут движения.   
Фото 6.1

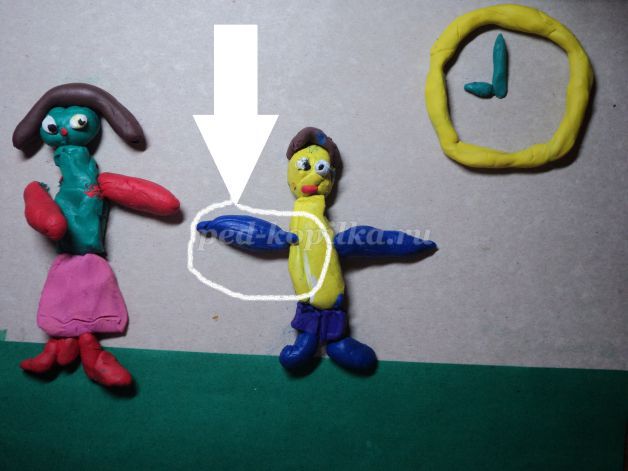
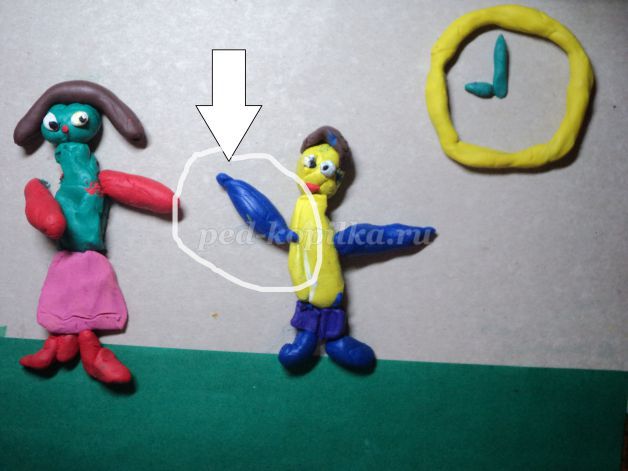


Фото 6.2



Дети прекрасно справляются с этим заданием . Чтобы сделать выползание слова «Забыл» у нас получилось *112 снимков.* Вот какое подспорье для развития тонкой моторики!  
Возможно Вы захотите снять сам процесс изготовления героев, тогда фигуры будут появляться постепенно.  
Фото 1-4 Появление фигуры.









**Шаг 7.**

*Делает взрослый.* Отснятые кадры обрабатываются взрослыми в простейших редакторах, например, «SonyVegas», то есть у Вас должна быть эта или похожая программа. Все фотографии закинуть на компьютер , для удобства, в отдельную папку. Открываем программу, команда ФАЙЛ-ИМПОРТ- МУЛЬТИМЕДИА- и указываем все фотографии.   
фото 7

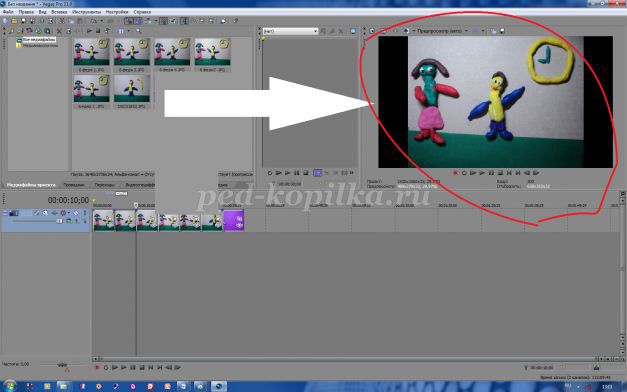


Все фотографии перетаскиваем на видеодорожку.   
Фото 7.1



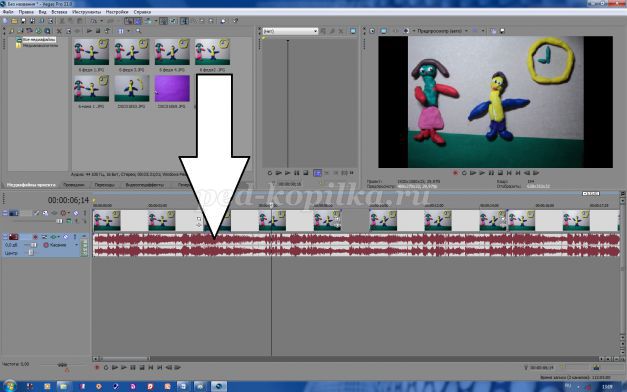
**Шаг 8**

.Это окно предпросмотра. Смотрим и редактируем.   
Фото 8.



**Шаг 9.**

*Если мультипликационный фильм выбран звуковой,* то с помощью микрофона или диктофона дети озвучивают роли. Звук вставляем так же : команда ФАЙЛ-ИМПОРТ- МУЛЬТИМЕДИА- и указываем звуковой файл. Перетаскиваем звук на звуковую дорожку   
Фото 9



синхронизируем звук , редактируем, пользуясь окном предпросмотра.