

ОЖИВШАЯ В ПЛАСТИЛИНЕ ИСТОРИЯ

Волков И.А.

г. Чебоксары, МБОУ «СОШ №1», 2 класс

Научный руководитель: Петрова С.Н., г. Чебоксары, МБОУ «СОШ №1»

Без сомнения, мультфильмы интересны и детям и взрослым. Оживление истории, передача информации посредством «ожившей» картинки – это ли не чудо? Создание мультфильмов заинтересовало меня давно. В прошлом году мне удалось создать свой первый мультфильм «Две машинки», используя самую простую технологию создания мультфильма – рисованную перекладку. Но не в моих правилах останавливаться на достигнутом и в этом году я решил создать мультфильм в более сложной технике, а именно, используя пластилиновую анимацию. Но мне не хватало знаний...

Итак, я выдвинул гипотезу.

Гипотеза: Я смогу создать свой мультфильм в технике пластилиновая анимация.

С моим научным руководителем Петровой Светланой Николаевной мы определили объект и предмет исследования.

Объект исследования: пластилиновая мультипликация.

Предмет исследования: процесс создания мультфильма в технике пластилиновая анимация.

А также цель и задачи исследования.

Цель исследования: создание своего пластилинового мультфильма.

Задачи исследования:

1. Собрать информацию об истории возникновения пластилиновой анимации.

2. Рассмотреть классификацию основных техник создания пластилиновой мультипликации и выбрать для создания своего мультфильма;

3. Провести опрос среди одноклассников для определения популярности мультфильмов в технике пластилиновая анимация;

4. Освоить технологию – пластилиновая анимация;

5. Создать свой мультфильм в технике пластилиновая анимация.

В своей практической работе я использовал следующие методы исследования.

Методы исследования:

1. Изучение литературы и видеоматериалов по теме исследования;

2. Анкетирование;

3. Анализ полученных результатов;

4. Эксперимент (снятие своего мультфильма)

Для начала я изучил историю возникновения пластилиновой мультипликации.

Пластилиновая мультипликация (claymation в пер. с англ.) вид мультипликации или один из способов создания анимации.

Термин claymation запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон.

Фильмы делаются путём кадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

Точной даты возникновения пластилиновой анимации нет. Известно, что один из первых известных мультфильмов в данной технике был создан американским мультипликатором Артуром Чарльзом Фаррингтоном (Art Clokey) в 1953 году под названием Gumbasia, в котором показывались танцы фигур из пластилина под джазовую музыку. Продолжительность данного мультфильма была 3 минуты 10 секунд. Также большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations, на этой студии было снято много мультфильмов в этой технике.

В жанре пластилиновой мультипликации также работали:

Александр Татарский

1983 Новогодняя песенка Деда Мороза;

1983 Падал прошлогодний снег;

1981 Спокойной ночи, малыши;

1981 Пластилиновая ворона.

Гарри Бардин

1995 Кот в сапогах; 1990 Серый волк энд Красная Шапочка;

1985 Брэк!; 1984 Тяп, ляп – маляры!

Ник Парк, Иржи Барта (Голем, 2006) и другие.

В настоящее время существует единственная в России профессиональная анимационная студия под названием Пластилиновая студия Свиридова Макса. Эта студия работает исключительно в технике пластилиновой анимации для телевидения и кино. Художественный руководитель студии Максим Свиридов.

Студия существует с 1995 года, и за это время ею среди прочих выполнены такие работы, как: заставки к передачам «Сам себе режиссёр», «Каламбур», «Улица Сезам и др.,

■ ТЕХНИЧЕСКОЕ ТВОРЧЕСТВО И ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО ■

а также оформление программ и видеоклипов и др.

Изучив историю возникновения пластилиновой мультипликации, я пришёл к выводу, что это достаточно молодое направление. Данный факт мне позволяет утверждать, что пластилиновая анимация имеет большой ресурс для удивления кинозрителей. И поэтому я только больше укоренился в своём решении – создать мультфильм в данной технике, т.к. я люблю удивлять и осваивать новое!

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.

Ознакомившись с основными техниками пластилиновой мультипликации я сделал для себя вывод, что свой мультфильм я создам, используя технику объёмная мультипликация.

Для меня это новый способ создания мультфильма, который я ещё не пробовал и который представляет интерес тем, что он достаточно сложный.

После сбора информации о пластилиновой мультипликации, у меня возникло желание узнать у своих одноклассников, что они знают об этом виде мультипликации. Для этого я составил вопросы (Приложение 1) и провёл анкетирование среди них. Всего

в анкетировании приняло участие 24 человека. Анкетирование показало, что большая часть детей (19 чел.) могут дать правильное определение анимации и 17 человек дали верное определение пластилиновой мультипликации. Менее половины опрошенных, а именно 10 человек назвали самый известный мультфильм в технике пластилиновая анимация – « Падал прошлогодний снег» Виктора Татарского. Анкета показала, что 16 человек опрошенных знают, что пластилин делают из белой глины и парафина. Почти все ребята (20 чел.) имеют представление о том, что лепить мультипликационных героев лучше из пластилина средней жесткости. Меня образовал тот факт, что все опрошенные мною одноклассники хотят как и я, создать свой мультфильм в технике пластилиновая анимация. Ребята написали различные темы мультфильмов, но в основном преобладала тема природы и животных. Анкетирование показало, что ребята из класса имеют первоначальное представление о пластилиновой мультипликации, но в то же время никто из них не создал свой собственный мультфильм в данной технике. Данное обстоятельство мне только придало уверенности и мне скорее хотелось взяться за работу! Оставалось дело за малым – определиться с темой мультфильма и написать сценарий. И так, за работу!

Для съёмки своего мультфильма я использовал следующее оборудование: цифровой фотоаппарат, штатив, лампу, микрофон, компьютер.

Из материалов мне понадобились: бумага, фломастеры, восковые цветные карандаши, ножницы, клей, ластик, скотч, пластилин. Несколько слов о выборе пластилина. Для персонажей, которые должны двигаться, лучше использовать пластилин средней жесткости, предпочтительно отечественный (глиняно-парафиновый), а также скульптурный пластилин. Так как другие виды пластилина быстро тают, липнут и размазываются, а это очень мешает в работе.

Работа над созданием мультфильма состояла из следующих этапов: возникновение идеи; обдумывание и написание сценария; раскадровка; подготовка героев и фона; съёмка сцен; монтаж; озвучивание; сохранение информации.

Возникновение идеи . Я всерьёз задумался о составлении «живых историй» всех наших родственников с датами и различными фактами их жизни. Для того, чтобы эту информацию бережно передавать из поколения в поколение своим потомкам. Ведь всегда интересно узнать, кем был твой прадед или прапрадед, либо прабабушка или прапрабабушка, которых уже нет в живых. Ведь

■ ТЕХНИЧЕСКОЕ ТВОРЧЕСТВО И ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО ■

это моя история, мои родственные корни. Итак, я определился с идеей. Была составлена родословная со стороны моей мамы по линии ее отца, то есть моего дедушки. Свое начало, составленная родословная берет от моего прапрадеда – Тихонова Петра Алексеевича. (Приложение 3). Мама с дедушкой помогли мне собрать информацию о нем и, используя ее, я написал сценарий.

Сценарий. По сценарию я рассказываю об интересных фактах из жизни моего прапрадеда.

Раскадровка. Раскадровка, или, как сейчас принято называть по-английски, «STORYBOARD», нужна для того, чтобы сделать единый фильм, ведь он состоит не из одной, а из нескольких сцен (эпизодов). Я создал предварительный набросок, зарисовку целой цепочки сценок, рассказывающий сюжет мультфильма. Это делается для того, чтобы правильно распланировать мультфильм, сделать его понятным.

Подготовка героев и фона для мультфильма. Отдельно хочу отметить работу над созданием фонов. Для съемки моего мультфильма понадобилось два больших фона. Один большой объемный и еще один плоский фон. Большой фон использовался как основной, а плоский – как промежуточный. Основной фон был зафиксирован скотчем на столе, и началась работа над созданием декораций и героев мультфильма. На их создание ушло почти 3 дня. Я старался продумать все до мельчайших деталей, чтобы мультфильм был более реалистичным.

Съемка. Свой пластилиновый мультфильм я снимал, используя технику объемная мультипликация. Для этого фотоаппарат на штативе пришлось установить к столу и прикрепить его скотчем. Этот способ применяется для фиксации, чтобы отснятое изображение не дергалось и не двигалось. Также было установлено освещение. Лампу я установил высоко над объектами съемки. Когда все декорации и герои были готовы, я начал снимать. Работа предстояла трудоемкая. Одно движение героя или предмета – один кадр. Всего было сделано около 1000 снимков. Затем, полученные снимки были отработаны на компьютере с помощью специальной программы, где смена кадров происходила со скоростью 8 кадров в секунду. Этого достаточно для съемки мультфильма своими руками. К слову сказать,

профессиональные мультфильмы снимают со скоростью – 24–25 кадров в секунду.

Озвучивание. Для озвучивания моего мультфильма под уже готовое изображение я использовал несложный аудиоредактор Adobe Audition. Данный редактор позволяет загружать и синхронизировать звуки с видеорядом. Так я записал параллельно две аудиодорожки: мой голос и фоновую музыку.

Сохранение информации. И вот, мы подошли к финалу – сохранению информации. Это делается для того, чтобы сжать видеoinформацию и сохранить отснятый мультфильм. Для этого я использовал встроенный видеокодек на компьютере.

Наконец-то мой собственный пластилиновый мультфильм готов! На его создание у меня ушло четыре дня!

Заключение

Моя гипотеза подтвердилась. Я смог создать свой первый пластилиновый мультфильм.

Выводы:

1. Точной даты возникновения пластилиновой анимации нет. Это достаточно молодое направление. Один из первых мультфильмов в данной технике был создан в 1953 году.

2. Существует три основные техники создания пластилиновой мультипликации: перекладка, объемная, комбинированная.

3. Анкета показала, что большая часть детей имеют представление о пластилиновой анимации, а некоторые хотели бы создать свой мультфильм в данной технике.

4. Я создал свой пластилиновый мультфильм, используя технику объемная мультипликация.

5. Создание пластилинового мультфильма – работа трудоемкая и имеет определенные этапы: возникновение идеи, обдумывание и написание сценария, раскадровка, подготовка героев и фона, съемка сцен, монтаж, озвучивание, сохранение информации.

Список литературы

1. Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками: как оживить фигурки и снять свой собственный мультик. – М.: издательство «Э», 2015. – 64 с.

2. Пластилиновые мультфильмы // <https://ru.wikipedia.org/wiki/>.

3. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон, 2015. – 96 с.