

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**СПЕЦИФІКА СТВОРЕННЯ STOP MOTION АНІМАЦІЇ З
ВИКОРИСТАННЯМ ПЛАСТИЛІНУ**

Кваліфікаційна робота (проект)

Пояснювальна записка

На здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: здобувачка 13-421 групи

Спеціальності 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація

Освітньо-професійної програми Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація

Козак Марія Вікторівна

Науковий керівник к.п.н., доцент Ракович В.В.

Рецензентка: к.п.н., доцентка Алтухова А. В.

Івано-Франківськ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи stop motion анімації	5
1.1. Сутність та особливості 2D, 3D, stop motion анімації	5
1.2. Переваги та недоліки stop motion анімації	6
1.3. Історія розвитку та ключові етапи становлення	7
РОЗДІЛ 2. Технологія створення короткометражної stop motion анімації, етапи роботи.....	14
2.1. Сценарій та розкадровка: концептуальна підготовка	14
2.2. Робота з персонажами, декораціями та анімацією: технічні аспекти	15
ВИСНОВКИ.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	19
ДОДАТКИ	

ВСТУП

Актуальність теми. Анімація є важливим елементом культури, з допомогою якого можна розповісти неповторну історію і використати неймовірні засоби виразності, складно відтворювані у кінематографі, доступну для розуміння як дітей так і дорослих. Також вона подарувала нам впізнаваних персонажів, таких як Мікі Маус і навіть Мінйонів.

Основними видами анімації є: 2D, 3D, покрокова мультиплікація і stop motion. Анімацію використовують зараз в багатьох напрямках. Ми бачимо її в дизайні, ігрових інтерфейсах, телебаченні, візуальних ефектах кіно тощо. Для себе я вважаю найбільш цікавою stop motion анімацію. Stop motion – це відфотографовування кожного руху предмета і подальше об'єднання його у серію кадрів. Найчастіше використовуються ляльки з рухомими суглобами або пластилінові фігури, все це доповнюється декораціями, переважно також зробленими вручну. Цей вид анімації цінний тим, що під час роботи можна безпосередньо взаємодіяти з героями вашої історії, під час цього виникає більш тісний емоційний зв'язок з твором. Перевагою stop motion анімації є реалістичність, яка досягається з допомогою тіней та об'єму, не зважаючи на те, якої форми предмети задіяні в розповіді. Саме тому, темою нашої роботи обрано «специфіку створення stop motion анімації з використанням пластиліну».

Мета дослідження: створення короткометражної stop motion анімації з пластиліну використовуючи мобільний додаток «Stop Motion Studio», показати можливі засоби виразності.

Завдання дослідження:

- проаналізувати літературу з проблематики дослідження;
- визначити переваги та недоліки stop motion анімації;
- проаналізувати розвиток і історію становлення stop motion анімації;
- розробити сценарій для короткометражної анімації;

– висвітлити послідовності створення пластилінової анімації на основі розробленого сценарію та мобільного додатку «Stop Motion Studio».

Об’єкт дослідження: процес роботи над stop motion анімацією.

Предмет дослідження: Специфіка створення пластилінової stop motion анімації.

Методи дослідження: У ході виконання кваліфікаційної роботи ми проаналізували наукові праці, статті, підручники та відеоматеріали, що стосуються технології stop motion, створили власну пластилінову анімацію, дослідили зміст анімацій, створених з допомогою пластиліну і не тільки.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається з практичної частини та пояснювальної записки, що містить вступ, два розділи, п’ять підрозділів, висновків, список використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ, ЩО TAKE STOP MOTION АНІМАЦІЯ, ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ

1.1 Сутність та особливості stop motion анімації

Anima – термін, що походить з латинської і означає слово «душа». Цей термін досить влучний, бо анімація – це вид кіномистецтва, що привносить життя у статичні за своєю природою об'єкти. Вони можуть бути як плоскими так і об'ємними. Існує дуже багато способів за допомогою яких можна створити власні мультфільми: 2D анімація у двовимірному просторі, CG або 3D з купою підвидів і stop motion анімація. Трохи їх порівняємо:

Перше, 2D – традиційний вид анімації, в якому зображення малюють від руки на папері або з допомогою цифрових програм створюючи ефект руху, що відтворюється у двовимірному просторі [1]. Цю технологію вперше використав Вінзор Маккей, відомими проєктами якого є газетний комікс «Маленький Німо в країні снів» і мультфільм «Динозавр Герті». Далі техніку розвивав і популяризував Волт Дісней та інші митці тієї епохи. До відомих прикладів 2D анімації належать класичні мультфільми Disney, «Гріфіни», «Аватар: легенда про Аанга», «Вовча варта» та багато інших.

3D – вид анімації, в якому зображення створюються у тривимірній площині з допомогою комп'ютерних технологій [4]. У ній використовуються тривимірні моделі, рухати яких можна подібно до ляльок у стоп моушн. Освітлення, текстури та анімація створюються штучно, що дає змогу досягати високого рівня реалістичності. 3D або CG анімація зараз домінує у сфері кіно, відеоігор та спецефектів. До прикладів 3D мультфільмів відносяться «Історію іграшок» – перший повністю комп'ютерний анімаційний фільм, «Монстр у Парижі» тощо.

Стоп моушн – це вид анімації, який відрізняється від традиційної 2D- та комп'ютерної 3D анімації тим, що створюється покадрово шляхом фізичного переміщення реальних об'єктів і кожного разу фіксується камерою. Він з'явився в кінці XIX початку XX століття та здобув популярність за допомогою робіт таких митців як Їржа Трнка, Тім Бертон, Генрі Селік тощо. До прикладів сучасних успішних стоп моушн мультфільмів належать «Мері і Макс», «Труп нареченої», «Паранорман».

Анімація – це мистецтво, що вдихає життя в неживі об'єкти. Існує кілька основних видів анімації: 2D – класичний, 3D – технологічний та реалістичний, і stop motion – ручний та виразний. Кожен з них має свої особливості та художню цінність і разом вони творять світ сучасної анімації.

1.2 Переваги та недоліки stop motion анімації

Метод, як і будь який, має свої переваги та недоліки. Наприклад: 2D може бути більш динамічною, міміка персонажів жвавішою, форми змінюються дуже швидко, що дуже важко відтворити в лялькових мультфільмах. Також цей вид анімації має багато фізичних обмежень в рухах. На ляльок і декорації впливають закони гравітації, тому фігурки треба фіксувати, це додаткова витрата часу і сил. Тут ви не маєте право на помилку, кадри фіксуються послідовно один раз, без можливості повернутися і виправити його пізніше. Всі предмети анімуються одночасно. Однак це є і перевагою стоп мушн. Після закінчення роботи з мультфільмом він вже є готовим, не треба розфарбовувати, додавати тіні, малювати фон, що властиве 2D анімації. Також постредагування потребує і 3D. Ще однією перевагою є реальне освітлення, об'єм та вже існуюча перспектива, тож немає необхідності припрацьовувати їх [9, с.7-8]. щоб створити стоп моушн мультфільм необов'язково мати дорогу техніку

Тож кожен вид анімації є складним і має свої переваги. «Стоп моушн особливий тим, що вимагає витривалості та терпіння. Ця техніка

сподобається не всім, вона є найбільш енерговитратною . Проте цей стиль не зникне, адже, люди досі люблять його!» [9, с.8].

Всі види анімації є достатньо різними і водночас схожими одне на одного, кожен має свої переваги та недоліки. Автори обирають ту техніку, котра їм ближча і також спираються на вихідний бюджет. Не дивлячись на складнощі пов'язані із роботою над стоп моушн анімацією майстри досі звертаються до неї через її особливий шарм, любов до ляльок і бажання розповісти цікаву історію нестандартно.

1.3 Історія розвитку та ключові етапи становлення

Тож, як і було написано раніше, стоп моушн – це техніка анімації, при якій об'єкти фізично переміщуються, а кожен рух фіксується камерою. Після відтворення послідовності знімків створюється ілюзія руху [2].

Першовідкривачем «стоп-трюка» у кінематографі був француз Жорж Мальєс. За його словами це сталося випадково під час того, як він знімав людей, що ходять вулицями Парижу. Під час перегляду зіпсованої, на його думку, плівки він помітив: ««стоп-трюк» змусив вантажівку перетворитися на катафалк, пішоходів змінити напрямок руху, а чоловіків перетворити на жінок» [3].

У більш класичному вигляді stop motion з'явився століття тому. Перший можливим фільм з по кадровою ляльковою анімацією був «The Humpty Dumpty Circus» 1897-1898 року, створений американцями продюсером Альбертом Смітом та режисером Стюартом Блектоном. Він був втрачений. Також згодом Стюарт Блектон створив ще один мультфільм у техніці стоп моушн, «Готель з привидами» 1907 рік [7].

Спочатку покадрова анімація була, здебільшого, короткометражною та іноді використовувалась для демонстрування спецефектів у фільмах. Це такі стрічки як «Le garde-meubles automatique» 1912 року французького режисера, сценариста і актора Ромео Бозетті, в якому були повністю рухомі предмети

побуту, та «Зачаровані сірники» 1913 року, теж французького художника-мультиплікатора і кінорежисера Еміля Коля. В ньому анімація була частиною фільму з живими акторами і демонструвала зачаровані відьмою сірники, які належали чоловіку, котрий образив її [9, с.1]. Також гарним прикладом є «Кінг-конг» 1933 року, який у свій час був сенсацією через музичний супровід, особливий монтаж і анімаційні спецефекти, до роботи з якими був залучений Вілліс О'Браєн.

На початку ХХ короткометражні стоп моушн стрічки створював російський та французький режисер Владислав Старевич. В якості ляльок він використовував забальзованих комах. Одним з таких є «Помста оператору» 1912 р. Його першим повнометражним мультфільмом був «Роман про Лиса», заснований на французькій казці дев'ятого століття «Le Roman de Renart». Тут він вже використовував ляльок спеціально виготовлених для цієї картини, котра для свого часу була видатною і дуже детальною. На її виготовлення Старевич витратив 18 місяців, включаючи розробку сценарію та декорації для зйомок. Хронологічно, це перший повнометражний стоп моушн фільм, так як анімація була готова вже у 1930 р., але через технічні проблеми зі звуком була випущена у квітні 1937 року [9, с. 6].

В Німеччині 2 грудня 1937 року дебютував повнометражний стоп моушн мультфільм, заснований на казці братів Грімм – «Die Sieben Raben» знятий Германом і Фердинандом Ділями. Робота особливою тим, наскільки майстерною і детальною була міміка персонажів на момент появи анімації. Цікавим був також підхід братів Ділів до прологів своїх робіт, в яких вони показують актора, що складає ляльку в кадрі, перед тим, як персонаж почне рухатись «самостійно» [9, с. 7].

Під час другої світової війни покадрових мультфільмів було дуже мало, але у 1945 році в Великій Британії був знятий навчальна стрічка «Handling Ships» – посібник з управління кораблями з елементами стоп моушн анімації. Хоча це не був цілковито ляльковий фільм проте він ознайомив країну з методом, який буде знаковим для неї в майбутньому [9, с. 7].

В Америці першим стоп моушн мультфільмом став «Hansel and Gretel: An Opera Fantasy» 1954 р. бродвейського режисера Майкла Майерберга. До роботи він залучив аніматора Лу Буїна. Успіх картини був скромним, проте вона займає місце першого анімаційного фільму створеного в Нью-Йорку та першого фільму знятого за мотивами опери. Згодом Лу Бунін, розійшовшись з Майербергом, почав працювати над своєю екранізацією «Аліси в країні див» [Додаток А, іл. 1.1.], котра вийшла у 1949 році. Декорації були досить сюрреалістичними і атмосферу, що схожа на сон, добре передали. Також в фільмі добре видно контраст між країною чудес та звичайним світом, так як тут поєднується жива зйомка та анімація. Персонажі країни див – анімовані ляльки. Цей твір є найбільш візуально-креативною кіноверсією книги Льюїса Керрола.

Відомим чеським майстром лялькової анімації був Їржа Трнка. Його перший повний метр «Spalicek» був дуже успішним і прославив на всю країну. Цей успіх змотивував створити ще один повнометражний фільм «Соловей імператора» за казкою Ганса Крістіана Андерсона, котрий теж не залишився без уваги. Іншими відомими і успішними проектами Трнки були «The Czech Year» [Додаток А, іл. 2.1.] 1947 рік, «Prince Bayaya» 1950 рік, «Сон у літню ніч» 1959 рік тощо. В його роботах часто відображається любов до культури Чехії. Як засіб виразності для передачі емоцій персонажів використовував музику, що грала в потрібний момент, міміка застосовувалась як другорядний елемент.

У 1960-х роках з'явилась американська студія Rankin/Bass, що виробляла як 2D так і лялькові мультфільми. Так як частина студії знаходилась в Японії і аніматори були, відповідно, теж звідти, можна відчувати вплив традиційного театру кабукі та бунраку. Також, деякі аніматори навчалися в свій час в Їржі Трнки, котрий заохочував поважати, та уважно ставитись до методу стоп моушн. До робіт студії відносяться: «Rudolph the Red-Nosed Reindeer» 1964 рік, «Mad Monster Party?» 1967 рік. Останній став

культовим і надихав нове покоління режисерів та аніматорів таких як Тім Бертон та Генрі Селік [9, с. 17].

Європейська покадрова анімація в цей період також активно розвивалася. В Ізраїлі це був «Joseph the Dreamer», повнометражний мультфільм режисера Йорама Гросса 1961 рік, заснований на біблійних повістях з Книги буття. Він був представлений на Канському кінофестивалі і отримав кілька міжнародних премій [9, с. 19].

Французький мультсеріал «Чарівна карусель» Сержа Дано, знятий в техніці стоп моушн, був дуже популярний в 1960-х роках, в самій Франції, а також у Великобританії. Часто глядачі знаходили в ньому політичні та соціальні підтексти через ті теми, які підіймались в серіях. Згодом у 1970 році за мотивами серіалу зняли повний метр «Dougal and the Blue Cat».

Норвежська стрічка «Flaklyra Grand Prix» 1975 року режисера Іво Капріно визнаний найбільш успішним норвезьким фільмом усіх часів і його показують по телебаченню кожного різдва. В сюжеті є сцена з гонками, і вона дійсно цікаво знята через монтаж та зміну ракурсів.

1970-ті роки були непростим часом для анімації загалом. Найбільш значущим фільмом, що вийшов в цей період були «зоряні війни», в якому для спецефектів використовували стоп моушн [9, с. 23].

Наприкінці 70-х студія «Stowmar Enterprises» почала адаптувати комікс Волта Келлі «Пого» у вигляді повнометражного пластилінового мультфільму. Це було цікаво, бо довготривалі глиняні стоп моушн стрічки ще ніхто не робив. Мультфільм вийшов 1980 році і великого успіху не мав, проте став по своєму важливим для аніматорів, котрі працювали вже над іншими проєктами. Більш відомим і високо оціненим аніматорами-знавцями мультфільмом були «Пригоди Марка Твена» [Додаток Б, іл. 3.1.] 1985 року. Техніки, що застосовувалися тут допомогли в подальшому працювати саме з глиняними мультфільмами [9, с. 31].

Студія Cosgrove Hall Studios у Великій Британії здобула популярність завдяки анімаційним телевізійним проєктам, зокрема екранізації «Вітру у

вербах» у 1983 році, яка отримала численні нагороди. Особливість мультфільму полягала у високій деталізації усіх предметів, наприклад: розпис на посуді, акуратні механізми міміки, мініатюрні реалістичні журнали тощо. Студія також створила відомі покадрові роботи, такі як «Вантажівки» за романом Террі Пратчетта. У колишній Східній Німеччині студія DEFA під керівництвом Гюнтера Раца випустила повнометражні фільми «Летючий вітряк» та вестерн «Слід веде до Срібного озера». Ще одним відомим кінорежисером і аніматором Чехії є Ян Шванкмаєр. У 1988 році вийшла його адаптація «Аліси в країні див» – «Аліса». Це сюрреалістична, гротескна інтерпретація класичної казки з використанням ляльок та таксидермічних зразків. Автор використовував предмети побуту в своїх роботах і робив акцент на справжніх, а не імітованих об'єктах анімації. Також цього року вийшов ще один його короткометражний мультфільм «закохане м'ясо», в якому були анімовані самі шматки м'яса [5].

Олександр Бубнов, український художник-постановник і сценарист, надихався Яном Шванкмаєром. У 1991 році вийшов кіно-триптих "страсті мордасті", що складався з мультфільмів «втеча», «гість» і «колобок». Перший був зроблений методом покадрової анімації і історія розгортається довкола м'яса, яке, прагнучи уникнути долі фаршу тікає і в кінці гниє біля сміттєвого відра [Додаток Б, іл. 4.1.]. Режисером був Володимир Гончаров котрий тяжів до соціальної сатири. В мультфільмі можна прослідкувати посилення на репресії, м'ясо тут є дисидентом. Або можна побачити шлях митця, який може бути перебитим системою чи безславно померлим [5].

1980-ті та початок 1990-х років стали періодом розквіту покадрової анімації, завдяки поколінню, яке виросло на класичних лялькових фільмах. Філ Тіппет удосконалив спецефекти методом розмиття кадру, а Тім Бертон та Генрі Селік, працюючи в Disney, заклали основу для майбутніх шедеврів. Сама студія Disney боялась ризикувати і давати зелене світло «Жаху перед Різдвом» [Додаток В, іл. 5.1.] тому він вийшов у 1993 році під керівництвом Touchstone Pictures Disney. Режисером був Селік, а продюсером Бертон. У

мультфільмі використовувались всі можливі техніки лялькової анімації, включно з рухом камери, все було добре стилізовано і доповнювалось музикою Денні Ельфмана. Це перша високобюджетна стрічка над якою працювало багато талановитих людей, дотичних до інших стоп моушн робіт. Вона стала дуже успішною і її дивляться й сьогодні [9, с. 36].

Досягнення «Жаху перед Різдвом» дозволив Генрі Селіку створити мультфільм «Джеймс і гігантський персик» 1996 року, але фільм не досяг такого ж успіху.

Кінець 1990-х ознаменувався появою Ніка Парка, який став суперзіркою покадрової анімації. Нік Парк, завдяки своїм короткометражним фільмам, зокрема «Воллес і Громіт: Небезпечні штани» 1993 року, «Воллес і Громіт: Стрижка під нуль» 1995 року та «У світі тварин» 2003 року привернув увагу Голлівуду до британської студії Aardman Animation. Їхнім першим повнометражним фільмом стала «Втеча з курника» [Додаток В, іл. 6.1.] 2000 р., історія про курей, які прагнуть свободи, знята в стилі фільмів про військовополонених. Фільм мав великий успіх, поєднавши чудовий дизайн, гумор та якісну анімацію [9, с. 41].

На початку 2000-х років з'явилося багато повнометражних стоп моушн фільмів, переважно маловідомих, наприклад «Макс і його компанія» та «Проп і Берта». Чеські аніматори створили дві збірки коротких історій «Fimfarum Яна Веріха». Південна Африка випустила «Легенду про Небесне Королівство», в котрій ляльки були зроблені з мотлоху [9, с. 51].

2005 рік відзначився ще одним мультфільмом Тіма Бертон «Труп нареченої», котрий був номінований на «Оскар» за найкращий анімаційний повнометражний фільм. У 2006 році вийшов «Кров, чай та червона нитка», сюрреалістична казка для дорослих без діалогів. Aardman випустила «Прокляття кролика-перевертня», використовуючи комп'ютерну анімацію для спец-ефектів. Кінець 2000-х років ознаменувався появою стоп моушн фільмів для дорослих, таких як «Едісон і Лео», «9,99\$», «Мері і Макс» та

«Паніка в селі», кожен з яких відрізнявся унікальним стилем та темами [9, с. 54].

У 2009 році стоп моушн анімація вразила глядачів двома знаковими повнометражними фільмами: «Кораліна», створена студією Laika, продемонструвала можливості сучасних технологій у цьому жанрі, а «Незрівнянний містер Фокс» Веса Андерсона став своєрідною даниною класичним стоп моушн фільмам. Обидва фільми були номіновані на «Оскар», що підкреслило зростаюче значення стоп моушн анімації.

У 2010-х роках світ побачив чимало яскравих стоп моушн мультфільмів. Студія Laika, відома своєю любов'ю до цієї техніки, подарувала глядачам «Паранормана» 2012 року, «Сімейку монстрів» 2014 року, «Кубо. Легенда про самурая» 2016 року, «Містер Лінк: Загублена ланка еволюції» 2019 року, які відзначилися не лише візуальною досконалістю, але й глибокими сюжетами. Вес Андерсон знову порадував шанувальників своїм неповторним стилем у «Острові собак» 2018 року, де кожна деталь, від шерсті собак до найдрібніших предметів, була створена вручну. Тім Бертон повернувся до техніки стоп моушн з «Франкенвіні» у 2012 році – чорно-білою історією про хлопчика та його воскреслого пса. «Пірати! Банда невдах» 2012 року від Aardman Animations порадував веселим гумором та яскравими персонажами. «Життя кабачка» [Додаток Г, іл. 7.1.] 2016 року – зворушлива історія про життя в дитячому будинку, що отримала визнання критиків та глядачів [9, с. 60].

До прикладів повнометражної лялькової анімації початку 2020-х років можна віднести «Венделл і Вайлд» 2022 р. Генрі Селіка, та «Піноккіо Гільєрмо дель Торо» 2022 року.

З цього можна зробити висновок: попри домінування CGI, покадрова анімація продовжує розвиватися завдяки таким студіям як Aardman та Laika. Вона утвердилася як повноцінний жанр, що має свою нішу та відданих шанувальників.

РОЗДІЛ 2

СТВОРЕННЯ КОРОТКОМЕТРАЖНОЇ STOP MOTION АНІМАЦІЇ, ЕТАПИ РОБОТИ

2.1 Сценарій та розкадровка: концептуальна підготовка

Бажання людини створити щось велике й вишукане є цілком природним, але важливо не забувати про простоту. Працюючи з доступними ресурсами, варто зосередитись на передачі емоцій та характеру через мінімалізм і щирість. Навіть короткий десятисекундний фрагмент із виразною ідеєю цінніший за розкішні, але беззмістовні заготовки.

Важливо надання характеру навіть неживим об'єктам, адже основа – це ідея. Вона може виникнути з чого завгодно: може бути заснована на подіях з життя, релігії, міфах тощо. У великих студіях ідею розробляє команда сценаристів та художників, щоб дійти до спільної згоди [10, с. 32].

Ідею для анімації ми взяли із життя: технології це корисно але надмірна діджиталізація може навіть зашкодити, через що потім важко повертатись до звичного спілкування. Як би нам комфортно не було самими з собою, підтримка офлайн завжди цінніша і як важливо, щоб хоч хтось був поряд. Коли вона готова то її починають візуалізувати. Створюються концепт-арти персонажів та оточення. Бажано дотримуватись одного настрою і стилю, щоб картина виглядала цілісно. Перш ніж перейти до розкадровок слід написати сценарій. Його головне завдання – утримати увагу глядача. Це не обов'язково означає комічність, але обов'язковою є емоційність. Під час написання якась частина концепт-артів може відпасти, але це нормально, в кінці залишиться найкращий варіант [12, с. 21].

Після затвердження сценарію та концепт-дизайну художники створюють розкадровку [Додаток Г, іл. 8.1.] – серію статичних малюнків, які візуально розповідають історію, подібно до коміксу. Малюнки розміщують у хронологічному порядку на великих дошках, щоб бачити всю історію одразу.

На цьому етапі проходять зустрічі творчої команди з режисером (а іноді й клієнтом), щоб обговорити кожну сцену. Це дозволяє всім побачити, як розвиватиметься сюжет, і внести корективи. Завдання розкадровки – створити візуальний план, на який спиратиметься вся подальша робота [8, с. 584].

Паралельно із розкадровкою та створенням персонажів, записують озвучку. Іноді голос актора впливає на вигляд героя, а іноді – навпаки. Із записаних дублів монтують фінальний аудіотрек, включаючи музику. Потім саундтрек поєднують з візуалом і отримують «аніматик» – орієнтир для аніматора. Іноді для полегшення роботи статичні кадри розкадровок роблять рухомими, а для демонстрації зміни ракурсів використовують спрощене 3D моделювання [10, с. 38].

Створення анімації починається з простої, але глибокої ідеї, здатної викликати емоції. Навіть за наявності обмежених ресурсів важливо передати суть через ширість і характер. Всі етапи мають працювати злагоджено: візуальна частина, сценарій, розкадровка та озвучка, щоб історія залишалася цілісною. Найцінніше в анімації це не технічна досконалість, а жива ідея, котра знаходить відгук у глядача.

2.2. Робота з персонажами, декораціями та анімацією: технічні аспекти

Коли завершується робота над розкадровкою та записом звуку, художники, які створюють декорації та ляльки, починають втілювати затверджені образи персонажів і місця дії у реальність. Декорації будують так, щоб аніматорам було зручно працювати з ляльками [10, с. 37].

Якщо проєкт створюють у студії, то спочатку роблять невелику модель з картону або пінопласту, щоб оцінити простір і композицію. Потім створюють остаточні декорації на дерев'яних підставках. Якщо в сцені багато ляльок, у декорації можуть вбудувати люки, через які аніматори зможуть керувати персонажами знизу. Розташування предметів і фонів планується

відповідно до сценарію та аніматиків. Фони можуть бути намальовані, або додані пізніше з допомогою комп'ютерних технологій.

Створення ляльок – це складний процес, у якому бере участь багато спеціалістів. Основою ляльки є арматура – внутрішній каркас з металевих деталей, що забезпечує рухливість. Поверх неї наносять матеріали, наприклад, спінений латекс, що дозволяє зробити кілька однакових копій персонажа. Це важливо, оскільки ляльки зношуються, і також дає змогу кільком аніматорам працювати з одним героєм одночасно. Якщо стиль мультфільму передбачає пластиліновий вигляд, можуть використовувати глиняні форми для частин, що виражають емоції. Нерухомі частини ляльки роблять з міцних матеріалів, наприклад, Sculpey. Усі етапи – від створення арматури до фарбування, додавання волосся, одягу – виконуються у відповідних відділах студії [10, с. 38].

Для нашої анімації, ми вирішили використати пластилін, так як він є досить доступним, і з допомогою нього, на мою думку, набагато легше передати динамічність [Додаток Д, іл. 9.1.].

Після того, як ляльки та декорації готові, на знімальному майданчику встановлюють камери та освітлення. Ляльок розміщують на сцені, і аніматори починають поступово оживляти їх. Якщо є час і гроші, перед основною зйомкою роблять тестові кадри, щоб режисер міг затвердити пози персонажів та загальну виразність сцени. Ці тестові знімки обговорюють на щоденних переглядах, які називають «dailies». Коли все затверджено, аніматор знімає остаточну версію сцени [10, с. 39].

За один робочий день можна створити приблизно 3–4 секунди готового матеріалу. Цей процес вимагає надзвичайної точності та може бути фізично виснажливим, тому деякі студії навіть наймають масажистів для аніматорів. Залежно від проєкту використовують різну плівку [10, с. 41].

Аніматор спостерігає за сценами через видошукач і подумки розраховує рухи. Для точності використовують спеціальну металеву лінійку, яку ставлять поруч із лялькою, щоб зафіксувати її попереднє положення і

правильно виміряти переміщення в наступний кадр. Результати зйомки видно не одразу і це означає щ будь який зайвий рух чи поломка ляльки означатиме те, що сцену треба буде перероблювати. Проте, нові технології значно полегшили роботу. Спочатку з'явилися відеокамери, які дозволяли бачити зображення на моніторі. Аніматори почали малювати маркером прямо на екрані, щоб розрахувати рухи. Потім з'явився відео асистент – пристрій, який передавав відео з камери на екран у реальному часі. Найбільшим проривом стали системи захоплення кадрів – спеціальні програми, які зберігають кожен кадр і дозволяють їх порівнювати. Аніматор може перемикає попередні зображення, переглядати кілька останніх рухів поспіль і оцінювати, як розвивається сцена. Це значно підвищило точність та плавність рухів. Сьогодні всі ці інструменти об'єднані в сучасному програмному забезпеченні для стоп моушн анімації. Ці програми дозволяють знімати в цифровому форматі, зберігати весь матеріал на комп'ютері та, за потреби, переносити його на плівку для показу в кінотеатрах [10, с. 42].

Для роботи над анімацією ми використовували мобільний додаток «Stop Motion Studio». Він є досить зручним, так як зазначені вище у тексті функції, наприклад, попередній перегляд, присутні, і в цілому працювати в ньому достатньо комфортно.

ВИСНОВКИ

У процесі дослідження ми проаналізували літературу з теми stop motion анімації. Вивчення різних напрацювань, зокрема автора Ken A. Priebe, дало змогу глибше зрозуміти історію розвитку цього виду мистецтва, його технічні особливості та виразні можливості.

Ми з'ясували, що успішний анімаційний проєкт неможливо створити без ідеї, яка оформлюється у сценарій та розкадровку. Концепт-арт допомагає сформувати візуальний стиль, а озвучка та музика підсилюють емоційний вплив. Сам процес анімації є надзвичайно кропітким і вимагає терпіння та уваги до деталей, оскільки кожен кадр має значення. Завершальним етапом є монтаж, що дозволяє узгодити візуальну і звукову частини та досягти фінального художнього результату.

Пластилін обрано як основний матеріал через його доступність, пластичність і здатність передавати м'яку, живу пластику персонажів. Для зйомки було використано мобільний додаток «Stop Motion Studio», який дав змогу реалізувати проєкт у зручному форматі.

Ідею для анімації нашого проєкту ми взяли із життя: технології це корисно, але надмірна діджиталізація може навіть зашкодити, через що потім важко повертатись до звичного спілкування. Як би нам комфортно не було самими з собою, підтримка офлайн завжди цінніша, і дуже важливо, щоб хоч хтось був поряд. Stop motion – це складний і трудомісткий метод анімації, який вимагає значних часових і творчих ресурсів, проте його унікальна естетика робить його популярним у сучасному кінематографі та рекламі. Завдяки ньому можна передати глибокі ідеї навіть через звичні предмети побуту

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Панасовська О. А. Створення авторської короткометражної анімації засобами програми Spinepro, ХДУ, 2024. URL: <http://ekhsuir.kspu.edu/123456789/19688> (дата звернення 07.02.2025)
2. Вороненко Л. В. Створення по кадрової анімації методом «stop-motion» при роботі з цифровою фотокамерою, Департамент освіти і науки Запорізької ОДА, Запоріжжя, 2020. URL: <http://grani.in.ua/wp-content/uploads/2020/07/%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9E%D0%A0%D0%95%D0%9D%D0%9D%D0%AF-%D0%9F%D0%9E%D0%9A%D0%90%D0%94%D0%A0%D0%9E%D0%92%D0%9E%D0%87-%D0%90%D0%9D%D0%86%D0%9C%D0%90%D0%A6%D0%86%D0%87.pdf> (дата звернення 10.02.2025)
3. WAS. «Подорож на місяць» Магія кіно: Секрети Жоржа Мальєса. Перші спецефекти, 2022, YouTube. URL: <https://youtu.be/aOOPXVCwFgg?si=tEnaXncBAOexhxK> (дата звернення 10.02.2025)
4. 3D-анімація та 2D-анімація: у чому різниця? URL: <https://www.based.ua/uk/3d-animacziya-ta-2d-animacziya-u-chomu-riznyczya/> (дата звернення 07.02.2025)
5. Batat-TV, «Дорослі теми» в українській анімації, 2024, YouTube. URL: <https://youtu.be/aFtGZDuOFZI?si=eI6oMxg1-k8UZbYW> (дата звернення 10.02.2025)
6. Stop motion анімація: креативний процес. URL: <https://redcucumber.kiev.ua/uk/stop-motion-animacziya-kreatyvnyj-proczes> (дата звернення 12.02.2025)
7. Історія анімації. URL: <https://www.slideshare.net/slideshow/ss-1373/261946383> (дата звернення 12.02.2025)

8. Peter Parr “Sketching for animation”, Bloomsbury Publishing Plc, London, Oxford, New Delhi, Sydney, 2016, 655 с. URL: (дата звернення 18.02.2025)
9. Ken A. Priebe Foreword by Henry Selick “The advanced art of stop-motion animation”, Course Technology, United States of America, 2011, 323 с. URL: (дата звернення 18.02.2025)
10. Ken A. Priebe Foreword by Mike Johnson «The art of stop-motion animation», Course Technology, United States of America, 2007, 339 с. URL: (дата звернення 18.02.2025)
11. Susannah Shaw «Stop Motion. Craft skills for model animation», Elsevier, Oxford, 2004, 193 с. URL: (дата звернення 18.02.2025)
12. Mark Stephen Smith “The Art of Flash Animation: Creative Cartooning”, Wordware Publishing, Inc., 2007, 461 с. URL: (дата звернення 18.02.2025)

ДОДАТКИ

Додаток А



1.1. Кадр із фільму «Аліса в країні див» 1949 рік, аніматор і дизайнер ляльок Лу Бунін.



2.1. Кадр із мультфільму «The Czech Year» 1947 рік, режисер Їржа Трнка.

Додаток Б



3.1. Кадр із мультфільму «Пригоди Марка Твена» 1985 рік, режисер Вілл Вінтон.



4.1. Кадр кінотриптиху «Страсті Мордасті», «Втеча» 1991 рік, режисер Володимир Гончаров.

Додаток В



5.1. Кадр із мультфільму «Жах перед різдвом» 1993 рік, режисер Генрі Селік.



6.1. Кадр із мультфільму «Втеча з курника» 2000 рік, режисери: Нік Парк, Пітер Лорд

Додаток Г



7.1. Кадр із мультфільму «Життя кабачка» 2016 рік, режисер Клод Баррас.



8.1. Етап розкадровки до нашого мультфільму

Додаток Д



9.1. Кадр нашого мультфільму. Демонстрація візуальної складової.