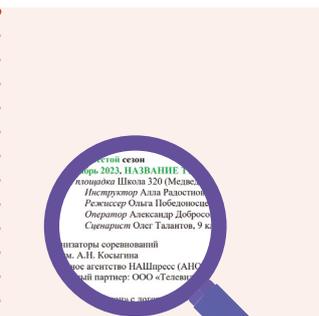


## Декабрь, 2023 МедиаТаша, тур 1 (зимний) Видеоролик на тему: «Кот ученый»

В 2024 году исполняется 225 лет со дня рождения великого русского поэта Александра Сергеевича Пушкина. В честь празднования юбилея создаем видеоролик, в котором раскрываем образ всемирно известного ученого кота из первых строк поэмы «Руслан и Людмила».

### 1. Задание тура

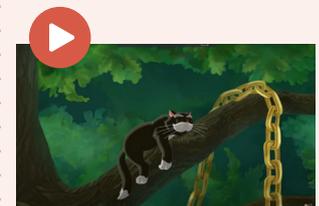
1. Придумать историю, в которой фигурирует кот и то, что делает его ученым. В видео должна присутствовать школьная или учебная атрибутика (библиотека, учебники, канцелярия, форма, современные технологии в обучении).
2. Создать ролик в любой стилистике: покадровая, кукольная, компьютерная, песочная анимация, перекладка, пластилин, оригами или соединение разных технологий.
3. Проработать аудиооформление: подобрать музыку, шумы или озвучить голосом (при необходимости).
4. Использовать в работе разные крупности (см. Опоры тура)
5. Оформить титры. На начальном титре — название ролика, на финальном указать участников производства и др. необходимые сведения.
6. Сделать драматургически правильное произведение с завязкой, развитием и развязкой. Должно быть действие/событие.



[Руководство участника соревнований \(пункт 10. Финальные титры\)](#)

### 2. Спецзадание

Анимируем фрагмент (до 10 секунд) — кот переворачивает листы книги. Учимся делать **цикл анимации** (если воспроизвести фрагмент несколько раз подряд, получится непрерывное движение, для этого первый и последний кадр должны быть одинаковыми).



[Как менялся образ Кота ученого](#)

### 3. Хронометраж

30–40 секунд без учета титров и заставки.

### 4. Знания, умения и навыки

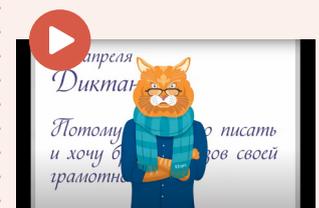
В этом туре учимся грамотно выстраивать историю, а также придумывать свой эпизод (сюжет), используя известный литературный образ.



[«Кот ученый» оригами](#)

### 5. Структура ролика

1. Начальная заставка МедиаТоши — до 5 сек.
2. Титр с названием ролика — 3 сек.
3. Ролик (включая спецзадание) — 20–30 сек.
4. Титры со сведениями об авторах ролика: имена, фамилии, названия образовательной организации; номер тура, инструктор, сведения об использованных файлах (аудио, видео, литература) — до 10 сек.
5. Финальная заставка МедиаТоша (обязательно). В общий хронометраж не входит!



[Кот ученый делится впечатлениями о Тотальном диктанте](#)

### 6. Референсы

**Внимание!** Референсы — это не образцовые ролики, они лишь призваны визуализировать какую-то мысль, идею или приемы, о которых идет речь в задании!

## Количество кадров

В одной секунде 24 кадра, но для анимации можно сделать 12. Движение персонажа будет восприниматься хорошо, однако такая съемка займет куда меньше времени. Запомните: чем больше кадров, тем плавнее движение!

## Подготовка рабочего пространства

Место выбирайте максимально далекое от окон, по возможности исключите естественный свет и сделайте искусственный с помощью настольной лампы. Так вы сможете управлять освещенностью рабочего пространства. В ином случае вам будет мешать внезапно появившийся луч солнца или быстро наступающие сумерки. Лучше взять не одну, а несколько ламп для более равномерного освещения стола!

## Разные крупности



Крупности названы в соответствии с тем, насколько крупно виден на них человек.

- Деталь — виден фрагмент, например, глаз или рука.
- Крупный план — лицо.
- Средний план — человек по пояс.
- Общий план — человек в кадре находится в полный рост.
- Дальний план — человек еле различимый вдалеке.

## Монтаж по крупности

В целом, в монтаже нет правильных или неправильных кадров. Однако есть рекомендации о том, как желательно выполнить монтаж — для того, чтобы история выглядела лучше и яснее читалась зрителем. Не соединять соседние крупности (например, дальний и общий планы), так как при монтаже такое движение считается как дрыжок, глаз это плохо воспринимает. Соединяйте крупности через одну (например, деталь и средний).

## Персонаж

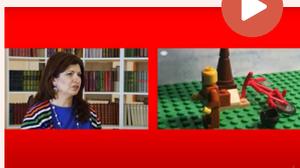
Заранее продумайте, какие части персонажа будут подвижны. Если персонаж должен смотреть в разные стороны, зрачки делайте отдельным слоем от глаз, чтобы двигать их отдельно от белков.

## Камера

Сделайте одного персонажа среднего размера (в рамках А5). А для съемки разными крупностями меняйте положение камеры (ближе — крупный план, дальше — общий план). Так вам не нужно делать персонажей разного размера для разных крупностей.

## Раскадровка

Перед созданием мультфильма заранее нарисуйте раскадровку, на этом этапе вы поймете, сколько кадров понадобится и какие крупности вы используете. Постарайтесь уместить историю в 6–10 кадров.



[Правила хорошего Медиатона с Лидией Каршаковой: LEGO-анимация](#)

Лидия Каршакова, доцент кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина. Занималась спецэффектами для кино. Учит подростков делать легио-мультфильмы. Автор учебных пособий по компьютерной графике. Область интересов: анимационный дизайн

## Литературный сценарий

**Автор(ы)**

.....

**Проблема**

.....

**Жанры**

.....

**Главный герой**

.....

**Друг или враг**

.....

**Второстепенные  
герои**

.....

**Место действия**

.....

**Сюжет**





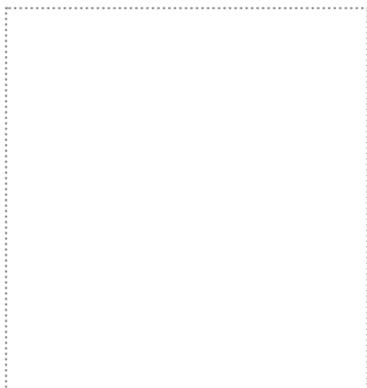
## Задание трудящимся

Заполнить карточки героя на главного персонажа, его друга и/или врага.

Придумать (а лучше — написать) фабулу истории с неожиданным поворотом и финалом.

Нарисовать схематическую раскадровку для истории длительностью 30 секунд.

## Карточка героя



**Имя**

.....

**Полное имя**

.....

**Возраст**

.....

**Место проживания**

.....

**Профессия**

.....

**Талант**

.....

**Недостатки**

.....

**Секрет**

.....

**Мечта**

.....

**Цель**

.....

## Взаимоотношения с другими героями

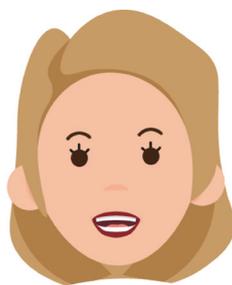
**Имя героя**

**Отношения**



## Анимация артикуляции

Липсинг (от англ. lips — губы) перенос артикуляции актера озвучания на мультипликационного персонажа; анимация рта.



д э я



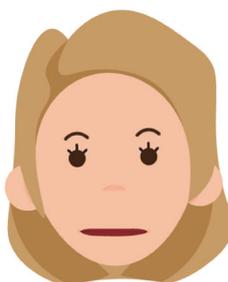
и й с д н з



в ф



у ю



ОСТАЛЬНЫЕ  
СОГЛАСНЫЕ



л



о ё



### Задание трудящимся

Анимировать одну фразу голосом персонажа

--	--	--	--

--	--	--	--

---

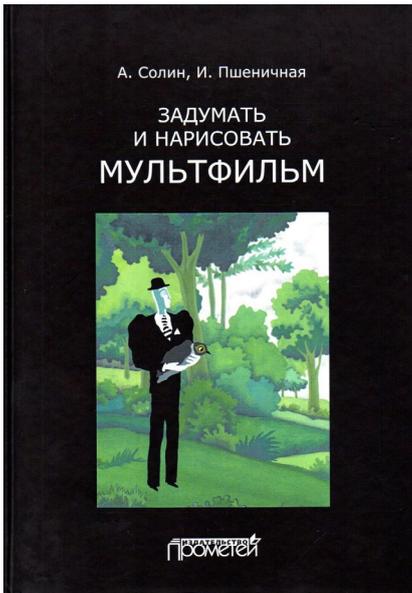


---



---

## Наша хрестоматия



**А. И. Солин, И.А. Пшеничная.**  
Задумать и нарисовать  
мультфильм — Москва, ВГИК, 2014

### О структуре сценария

<...> Мультпликация — своенравный вид искусства, но, если вы рассказываете историю, сценарий должен удовлетворять требованиям драматургии. Классическую структуру, где присутствуют экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация и развязка, можно найти везде — в сказках, баснях, симфониях и танцах <...>

### <...> О фильме «Записки Пирата», 1989

Также в сценарии существовали разные типы событий:

- «препятствие», приостанавливающее действие для того, чтобы герой, приняв решение, совершил новый поступок и таким образом продолжил бы действие («препятствие» усиливает и драматизирует сюжет);
- «усложнение», заставляющее зрителя ожидать чего-то;
- «перевертыш», наиболее эффективный момент усиления действия, вынуждающий историю развиваться в совершенно ином, неожиданном направлении.

События состояли из эпизодов, выстроенных так, что постепенно нарастало напряжение, ведущее к «кульминации». «Кульминация» — главное событие или перелом в действии, высшая точка напряжения — определяла исход фильма. Кульминация находилась ближе к завершению действия (примерно две трети от начала фильма, так называемое «золотое сечение»). В нашем сценарии кульминацией являлась сцена, где городской пес знакомится со своим тезкой — дворовым псом, которого тоже зовут Пират. Дворняга рассказывает своему городскому знакомому о своей тяжелой жизни, где ему и голодно, и холодно, а ещё могут и побить. Его жизнь и судьба производят сильное впечатление на нашего домашнего питомца, которому не известны были тяготы деревенского быта. Вот как это описано в сценарии...

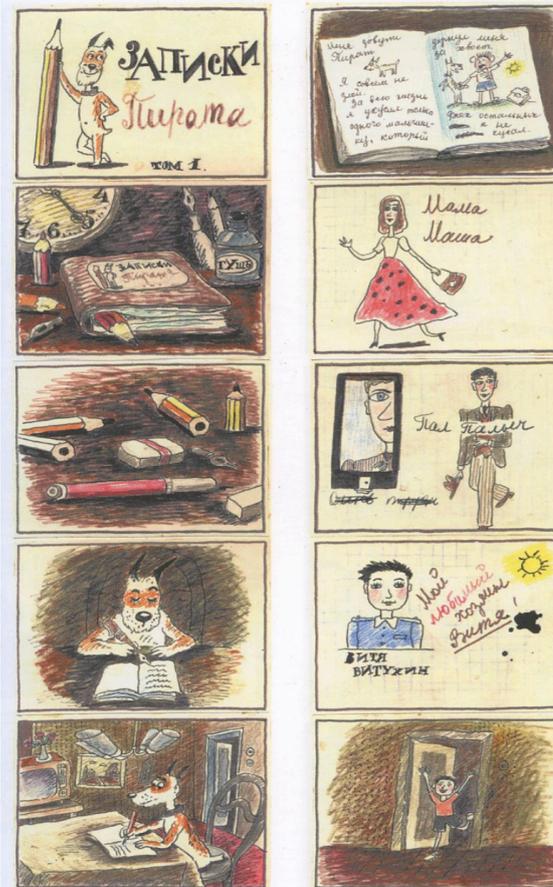
### <...> «Аттракцион» и «трюк» как элементы сюжета

... Яркая подача материала надолго останется в памяти. В 1923 г. в журнале «ЛЕФ» была напечатана статья Сергея Эйзенштейна «Монтаж аттракционов», в которой предлагалось рассматривать любое художественное произведение, как совокупность разного рода элементов, сводимых к общему знаменателю — «аттракциону». «Аттракцион» — это наиболее зрелищный элемент произведения, способный интенсивно воздействовать на аудиторию, вызывая у нее ту или иную эмоцию.



Анатолий Иванович Солин  
и Инна Александровна  
Пшеничная

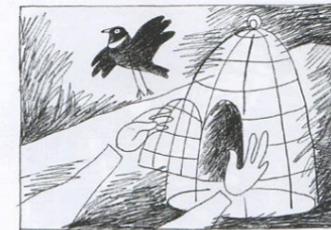
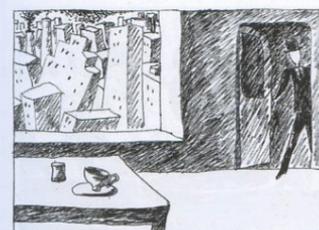
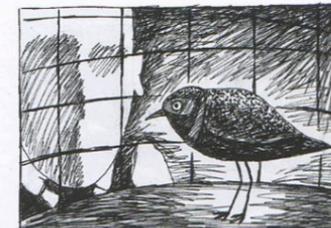
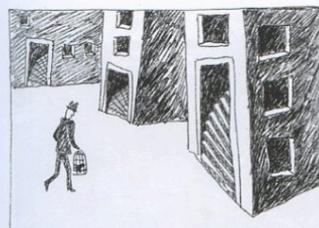
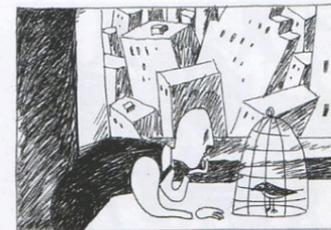
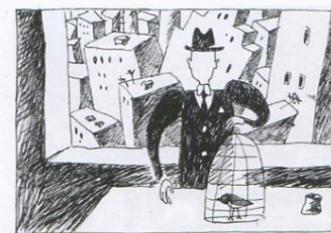
- Сценаристы, режиссеры и художники многих мультпликационных фильмов и популярных мультсериалов, среди которых «Приключения Мюнхаузена», «Неуловимый Фунтик», «Великолепный Гоша», «Русские сатирические сказки»



Раскадровка мультфильма «Записки Пирата», 1989

[Продолжение на с. 26](#)

- Монтаж таких аттрационов — яркая краска в палитре любого режиссера, особенно режиссера мультипликационного фильма. Мир, в котором все придумано, где звери и неодушевленные предметы разговаривают, где существует собственный язык, полностью зависящий
- от индивидуальности создавшего его художника, — этот мир сам по себе уже отличается ярким своеобразием и является необычным зрелищем. В картине за минуту экранного времени может произойти огромное количество событий, наполненных трюками, метафорами, клоунадой, эксцентрикой, гротеском и другими яркими приемами, являющимися синтезом разных видов искусств. Все это помогает мультипликационным фильмам быть разноплановыми и вызывать интерес не только у детей, но и у взрослых зрителей и привлекать к своему созданию людей, работающих в разных творческих профессиях.
- «Трюк» и «аттракцион» совсем не одно и то же. Трюк — лишь один из видов аттракциона. Трюк есть нечто самоценное, завершенное, отточенное мастерством его исполнителей. Качество аттракциона определяется лишь интенсивностью реакции зрителя.



Раскадровка мультфильма «Человек и его птица», 1975

[Продолжение на с. 34](#)

## <...> О комическом

- Чтобы зрители не скучали, мультфильм должен представлять собой цепочку непрекращающихся неожиданностей, «встряхивающих» аудиторию. Это может быть не только изобразительный трюк, но и комплексный зримо-звуковой, построенный на остром контрапункте и конфликтном монтаже различных компонентов, это может быть просто деформация звука, шутка в речи актера, в тексте комментария.
- Каждое такое звено должно быть точно рассчитано, обязательно иметь строго продуманный ритм и тональность, соответствовать общему характеру данной сцены.

[Продолжение на с. 40](#)

**Часть 3**

**ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД**

Режиссерский замысел  
РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ  
Форма записи режиссерского сценария  
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ  
Визуальные выразительные средства  
Сбор подсобного материала  
Создание персонажей  
Эскизы для мультфильма  
Раскадровка  
Компновки  
«Мизансцена» и «мизанкадр»  
в мультипликационном фильме  
Приемы художественного монтажа  
«Комфортная» и «акцентная»  
системы художественного монтажа  
Пластическая выразительность композиции кадра  
Спецэффекты  
Надписи  
Некоторые правила цветовых гармоний  
Стиль произведения  
ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ  
Разнообразные виды звука  
Запись актеров

«Оглавление третьей главы книги  
«Задумать и нарисовать мультфильм»

Фрагмент режиссерского сценария  
рисованного мультипликационного телефильма  
"ВОЛК В УПРЯЖКЕ"  
из серии "Приключения Мюнхаузена"

№	объект	план	сек.	содержание кадра и диалог	звук
1	Титр	Общ.	4	«Творческое объединение «Экран»	Муз. тема «Кабинет Мюнхаузена».
2	Титр	Общ.	5	«ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЮНХАУЗЕНА (ЗТМ).	
3	Кабинет Мюнхаузена	Общ. Наезд Ср.	20	Барон Мюнхаузен, развалился в кресле у камина, просматривает газету. Рядом с бароном, не сводя с него влюбленных глаз, лежит Матильда, - такса «бывшая раньше борзой». МЮНХАУЗЕН (откладывая газету): - В газетах пишут, что барон Мюнхаузен всегда врет. Какая ерунда! (Мюнхаузен скомкал газету и швырнул в камин).	Хруст смятой газеты.
4	С другой точки	Кр.	7	МЮНХАУЗЕН: - Я всегда вру только чистую правду! Верно я говорю, Матильда?	
5		Кр.	3	МАТИЛЬДА (радостно виляя хвостом): - Гав! Гав! Гав!	
6	Повторение кадра №4	Кр.	3	МЮНХАУЗЕН: - Правильно.	Конец муз. темы «Кабинет Мюнхаузена»
7		Ср. ПНР		МЮНХАУЗЕН (прохаживаясь по кабинету обращается к воображаемым слушателям): - Сегодня, дорогие друзья, я расскажу вам о небольшом приключении, которое случилось со мной в России.	
8	Титр	Общ.	4	«ВОЛК В УПРЯЖКЕ»	Муз. тема «Дорога в Россию»
9	Дороги и города Германии 18 века	Ср. Общ. ПНР	3	Мюнхаузен верхом, в легком дорожном плаще, скачет по дорогам Германии...	цокот копыт по булыжной мостовой
10		Кр. Ср.	3	... мимо залитых солнцем зеленых полей...	
11		Общ. ПНР	3	... мимо ветряных мельниц...	
12		Общ. ПНР	3	... по улицам Риги.	
13	Зима. Русская пограничная застава	Общ.	12	Русский офицер проверяет документы Мюнхаузена. Возвращает. Отдает честь. ОФИЦЕР (командует солдату):	

Фрагмент режиссерского сценария  
рисованного мультипликационного телефильма «Волк в упряжке»  
из серии «Приключения Мюнхаузена»

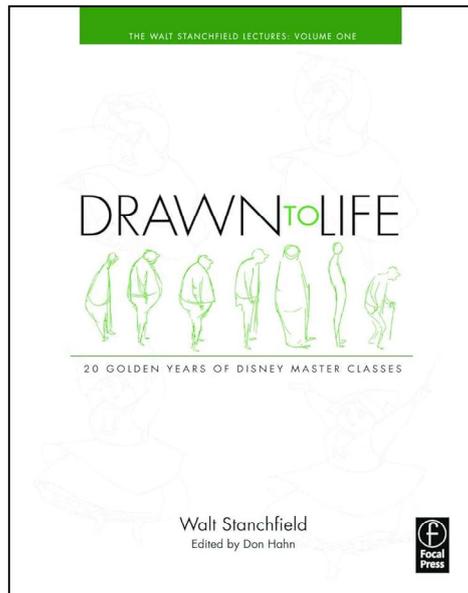
## Насмотренность

Овладеть языком мультипликации во многом помогает «насмотренность», когда количество увиденных мультфильмов переходит в качество образованности. Углубленный анализ лучших образцов мультипликационного искусства позволяет понять и осмыслить этот своеобразный экранный язык.

[Продолжение на с. 84](#)



Уолт Стенчфилд



### Уолт Стенчфилд

работал в студии Уолта Диснея, начиная от «Приключений Икабода и мистера Тоада» (1949) до «Великого мышиноного детектива» (1986). В 1987 Уолт провел тренинг команды «Кто подставил кролика Роджера». Все художники во главе с легендарным режиссером Ричардом Уильямсом ловили каждое его слово, впитывали каждую линию его рисунка. Лекции Уолта стали библией для юных художников, полных энтузиазма, затем они создали такие шедевры как «Маленькая русалка», «Король Лев», «Алладин» и «Красавица и чудовище».

«Оживи рисунок» — это одно из сильнейших пособий по анимации, когда-либо написанных.

«Оживи рисунок»

Лекции Уолта Стенчфилда — Walt Stanchfield

### Рисуем глаголами, а не существительными

Если вы не хотите, чтобы у вас получился безжизненный, статичный рисунок, попытайтесь рисовать глаголами, а не существительными. Существительное называет человека, место или вещь, глагол декларирует действие, состояние или происшествие.

...Допустим, модель (это касается рисунков и без модели) наклонилась, растопырив локти. Если вы рисуете позу в аспекте существительных, вы обозначите про себя части тела человека (плечевая кость, лучевая кость, локтевая кость, лопатка, бицепс, трицепс, дельтовидная мышца) и будете рисовать их там, где они должны находиться. <...>

Когда вы пользуетесь подходом с глаголами, вы нарисуете женщину, которая наклоняется вперед, вытягивает руки, расчесывает волосы или сушит их полотенцем. Вы нарисуете волосы, который спадают за ее рукой. Руку, которая поднимается и продолжает дальше это движение. Вы нарисуете мышцы спины, которые растягиваются, мышцы левой стороны тела, которые сокращаются, движение снизу, которое видно благодаря углу, образованному подмышками. Тело балансирует, сжимается, образует углы. Вы чувствуете, что модель думает о своих движениях, она не застыла неподвижно.

Используйте список глаголов, чтобы вдохнуть жизнь в свой рисунок.

<...> глаголы зарядят рисунок движением, ритмом, активностью и помогут зрителю включиться в историю.

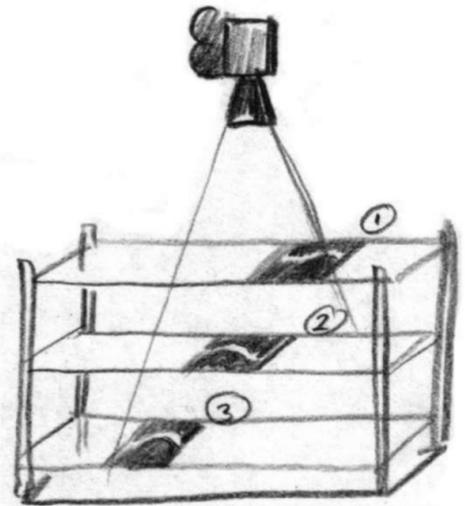
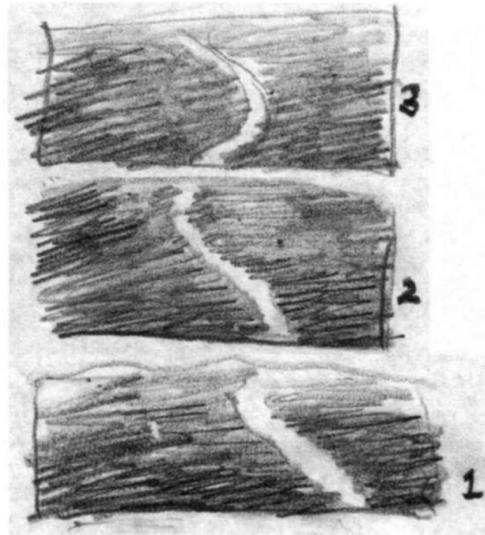
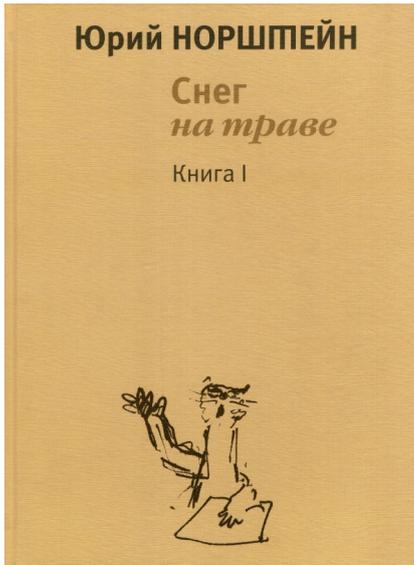
[Продолжение на с. 115](#)

### Скетчинг

Не забывайте и о детализированных скетчах. Для начала нарисуйте прямоугольник, а потом накидывайте композицию внутри него, располагая объекты относительно друг друга и границ. Если вам хочется добавить тон, используйте штриховку или серые фломастеры. Привыкайте работать простым карандашом. Линии будут четче и не сотрутся, как у мягких материалов. Никогда не сидите перед телевизором без альбома для рисования. Рисуйте лица, персонажей, сцены. Если ваша кошка или собака лежит рядом, рисуйте ее.

### Скетчбук

Купите скетчбук, самый дешевый, чтобы не жалко было портить страницы. Рисуйте постоянно. Если вы собрались в путешествие, длинное или короткое, возьмите с собой скетчбук, а не камеру. Вы увидите больше, чем видели раньше. Вы найдёте больше новых вещей, предметов, людей, которых можно будет «занести» в скетчбук, который станет вашим дневником. Пусть он будет как графическая автобиография. Уникальный сборник ваших личных наблюдений о путешествии на этой планете.



### Юрий Норштейн

«Снег на траве»

Лекции по искусству анимации —  
Москва, ВГИК, 2005

и Франческа нарисовала каждую часть отдельно. Но при этом они легко соединялись друг с другом. Края соединений были полупрозрачны и поэтому легко, накладываясь друг на друга, образовывали единое целое.

Камеру мы повернули так, что она двигалась по вертикали этой панорамы.

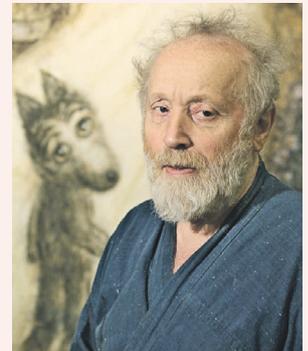
Три части декорации мы разложили на трех ярусах. Сдвигая покадрово один слой по отношению к другому, мы получили эффект подъема камеры над пространством.

И на наших глазах пролегла дорога.

... нужно было сделать так, чтобы на наших глазах пролегла дорога, проявилась на экране без всяких мультипликационных трансформаций.

Технически кадр делался следующим способом.

Вначале мы вместе с художником сделали рисунок декорации. Потом мы разбили рисунок на три части,



Юрий Борисович Норштейн

Российский мультипликатор, автор легендарных фильмов «Ежик в тумане», «Сказка сказок» (премия «Лучший фильм времен и народов»)

## О предварительной подготовке

Мультипликация находится в более жестких условиях, чем игровое кино. Хотя бы потому, что нельзя сделать дубли на каждую сцену. Камеру в пространстве не развернешь. Поэтому мы тщательно работаем над раскадровкой. Зато нам не нужно собирать в единый момент перед камерой весь съемочный бедлам игрового кино.

У нас идет долгое и медленное собирание частей сцены.

## Процесс

Когда появляется изображение, еще для вас непонятное, но почему-то кажущееся абсолютно необходимым, а потом к нему присоединяется звук, то это — предвестник того, что в вас началась работа по пониманию фильма. Собственно, делать фильм — это начать понимать самого себя и, пусть это не покажется парадоксальным, только приблизившись к финалу, понять окончательно, что именно вы хотели сказать. Если понимание придет раньше работы, вы заскучаете на фильме, и он может стать вам ненужным.

## Кадр как точка зрения

Снимая кино, нужно иметь ясную точку зрения на кинокадр, который делается в данный момент. Не важно, игровое или мультипликационное кино. Точка зрения — это не обязательно точка кинокамеры, это ваша точка зрения, выбрали вы ее под воздействием увиденного, прочитанного, понятого, накопленного: ваша нравственность выбирает конкретный кадр.

[Продолжение на с. 47](#)



## Производственные заметки
