



## Анимация собственных орнаментов и узоров (видеоролик «Орнаменты вокруг нас»)

В прошлом туре вы делали ролики с традиционными орнаментами, а в этом — создадите свои.

Мир вокруг — лучший источник вдохновения! Найдите орнаменты в повседневной жизни и придумайте на их основе свой узор. Анимлируйте его (30–40 секунд) в понравившейся технологии, используя интересный и, может быть, даже необычный материал. Годятся: крупа, скрепки, стикеры, ткань, кофе, песок, шоколад, столовые принадлежности, пуговицы, газеты и журналы — любые, какие есть в наличии.

Основа ролика: личностный, эмоциональный рассказ о конкретной локации, которая наполнена разными узорами (например: в зоопарке принты разных животных; в лесу листья разной формы; в деревне наличники на окнах; в гараже инструменты и шестеренки; на кухне столовые приборы или сама еда).

Сочетание красивых кадров и музыкально-шумового оформления.

Закадровый текст возможен, но не обязателен.

По итогам тура мы хотим сделать коллаб (общий ролик).

### 1 Основное задание (тема тура)

1. Выберите место, о котором хотите рассказать зрителю. Проанализируйте — есть ли там что-то напоминающее узоры? (см. Референсы).
2. Найдите материал и сформулируйте для себя — как он работает на раскрытие вашей задумки (см. Опоры тура).
3. Создайте анимационный ролик в выбранной технологии, используйте узоры, которые вы придумали или «подсмотрели».
4. Дополните видеоряд шумами и музыкой.
5. Придумайте титры в стилистике ролика (название, конечные титры).
6. Главное в этой работе — точное соединение видео и звука, которые при грамотном сочетании передадут образ и вызовут у зрителей эмоциональный отклик.

### 2 Творческий прием

Использовать в работе **необычный материал** (бисер, нитки, кофе, крупа, макароны, карандаши, скрепки...). Плюс будет использование природных элементов (листьев, травы, палочек, камушков, ракушек, цветов...). Если под рукой нет таких материалов, элементы анимации можно нарисовать и вырезать из цветной бумаги / журналов / газет. В технике «калейдоскоп» работайте с принтами, фактурами, любой графикой.

### 3 Спецзадание

Использовать в работе атмосферные шумы (записать свои или воспользоваться [библиотекой звуков](#)).  
Правильно соединить шумы с музыкой.  
Шумы слышны, но не отвлекают внимание от музыки.

Используйте бесплатное приложение на телефон  
*Stop Motion Studio*

#### Выбор и исследование места

Выберите конкретное место, которое для вас особенное (школа, дача, парк, улица, море или кухня, комната, чердак, письменный стол, что угодно иное).

Выявите особенности этого места и «поймайте» личные ассоциации.

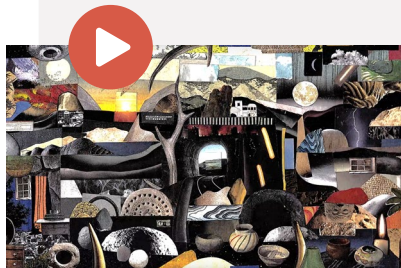
#### Звук

Подберите музыку и атмосферные шумы (не забудьте правильно выставить громкость).

Скачать шумы можно на сайте:



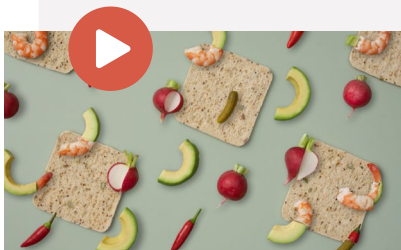
Важно, чтобы пластика, динамика и ритм анимационных элементов находились в визуальном и эмоциональном диалоге с музыкой.



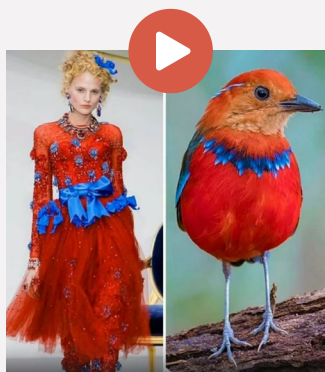
Коллажный принт  
Jake Fried "Paper Trail", 2017



Принты на основе  
животного мира



Стильная композиция  
из продуктов



Высокая мода — вдохновение  
от природы, реж.  
Таня Дуванова, 2023

#### 4 Умения и навыки, которые закрепляются туром

В этом туре учимся составлять узоры из необычных материалов и анимировать их, планировать последовательность кадров, думать «монтажно». Учимся работать с основными звуковыми дорожками, правильно использовать речь, музыку и шумы для передачи смысла и эмоций.

#### 5 Структура ролика

- Начальная заставка — **до 5 сек.**
- Титр с оригинальным названием ролика — **3 сек.**
- Ролик (включая спецзадание) — **30–40 сек.**
- Титры со сведениями: номер и название тура; название ролика; имена и фамилии участников; базовая площадка; название и номер образовательной организации (без ГБОУ); город (без г); инструктор; наставник; сведения об использованных файлах (аудио, видео, литература) — **до 10 сек.**
- Финальная заставка (обязательно). В общий хронометраж не входит!

### Опоры тура

#### Подготовительный период

Предварительное изучение выбранного места поможет продумать логику повествования. Заранее определите ключевые моменты для анимации и осознанно подойдите к производству. Изучив локацию, продумайте раскадровку. Планирование — залог успешной реализации!

*Например*

Любимое место — зоопарк: видео, состоящее из анимации окрасов животных. Предмет изучения — необычный окрас животных, разделение элементов окраса на фрагменты для дальнейшей анимации.

Место действия — кухня: в анимации участвуют овощи / фрукты / кухонные приборы. Анимации продуктов часто применяется в рекламе.

#### Упражнения для закрепления материала

- Сформулируйте и расскажите, в чем заключается ваша идея и ее технологическое решение.

*Пример*

Известный французский импрессионист Оскар Клод Моне создал серию из 31 картины «Стога сена».

*Идея:* показать, как разное освещение и разная погода влияют на изображение одного объекта.

*Технологическое решение:* с одной точки изобразить один и тот же статичный объект, который в разное время года и суток выглядит по-разному (внешнее меняется, суть остается неизменной).

## Опоры тура



Стога, конец лета, утренний эффект



Стога, эффект снега



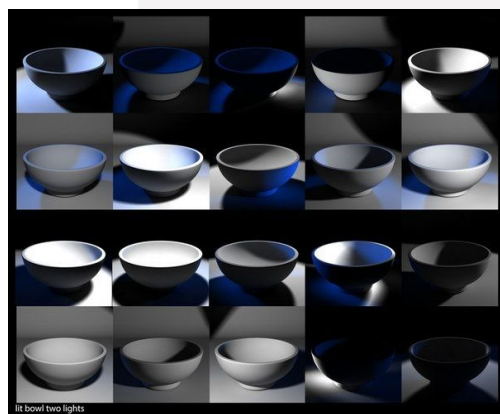
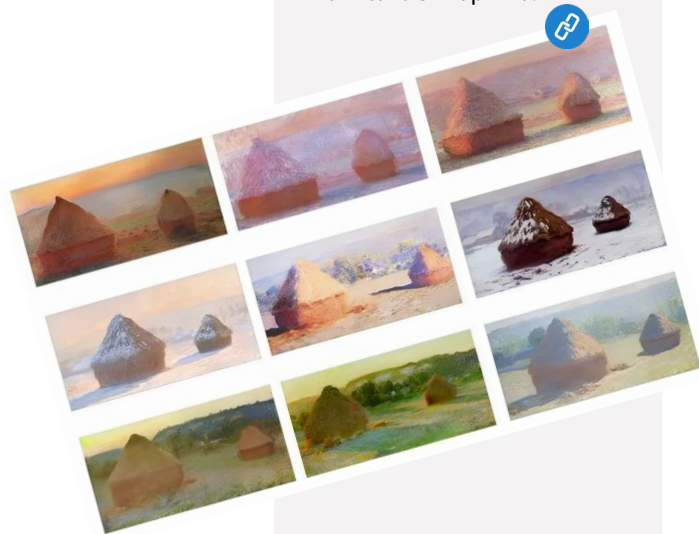
Сток, закат

Эксперимент Моне — пример того, как живопись совершила движение в сторону кинематографа. Наверняка и вам в кино попадались кадры, в которых времена года и освещение меняются вокруг одного объекта (часто здания или дерева).

- Попробуйте выбрать один любой предмет (яблоко, вазу, растение, статуэтку), выставите его перед камерой (зафиксируйте положение камеры, чтобы оно оставалось неизменным), осветите предмет с разных сторон или же фотографируйте с большими перерывами по времени, чтобы солнце успело поменять положение. Сделайте фото с разным освещением. На монтаже соедините все кадры через наплыв, вы увидите как свет способен повлиять на изображение одного предмета.

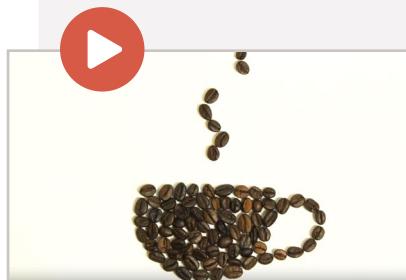
Оскар Клод Моне.  
Стога сена (1888–1891)

Всего в серии была  
написана 31 картина.



Освещение одного предмета  
с разных ракурсов.  
Свободный художник

Для съемки анимации используйте бесплатное приложение на телефон Stop Motion Studio



Видеоурок stop motion. Сыпучая анимация

## Подготовка к туру

Для того, чтобы делать анимацию, не обязательно уметь рисовать от руки. Используйте технологию stop motion, при которой иллюзия движения создается путем последовательной съемки объектов (например, вырезанных из бумаги) с небольшими изменениями между кадрами.

### Основные принципы stop motion

1. Использование физических предметов.
2. Покадровая съемка («выкладываем — снимаем, выкладываем — снимаем»). Каждое изменение положения предметов фиксируется отдельным кадром.
3. Когда кадры соединяются в последовательность, создается иллюзия движения объектов.



## Музыка и шумы

Звук — мощный инструмент для усиления эмоционального воздействия видео на зрителя. Какие шаги необходимы для сочетания музыки и шумов?

### 1. Определите цель

Что именно вы хотите донести и какое настроение создать? Ответ на этот вопрос поможет подобрать музыкальное и шумовое сопровождение. Выбирайте ту музыку, которая у вас вызывает то ощущение, которое вы намерены передать в видеоработе.

### 2. Запишите или подберите из звуковой библиотеки подходящие звуки

Важно выбрать музыкальные композиции и звуковые эффекты, которые соответствуют стилю и теме видео, чтобы звуки подчеркивали определенную локацию, подсказывая зрителю

где именно происходит действие (в зоопарке звуки животных, в лесу шелест листвы и пение птиц, в городе шум толпы и транспорта).

### 3. Обработайте звук

Создайте звуковой микс — на этапе монтажа отрегулируйте громкость, добавьте шумы и эффекты, выровняйте звук по памятке громкости. Проведите тестирование звука на разных устройствах, чтобы убедиться, что он воспроизводится корректно и четко.

## Цифровой шум



Фото с сайта pinterest, Television screen with static noise — Stock Photo



### Интересный факт

Шум бывает не только в звуке, но и в изображении. **Цифровой шум — это дефект фотографии цифрового фотоаппарата.** Это мелкие элементы изображения, которые выглядят как светлые, темные или цветные частицы, заполняющие собой целые области.

### Подбор шумов

В кино шумы обычно подразделяют на следующие виды:

- Внутрикадровые (синхронные) — шумы, которые сопровождают движение, видимое в кадре.
- Закадровые (несинхронные) — шумы, источник которых находится вне кадра.
- Игровые — дают информацию о реальном звучании сложных звуковых фактур: различных режимов работы двигателей, движения техники, природных явлений.
- Фоновые — передают звуковую информацию о фоне: город, лес, шоссе, подъезд в доме.

# Опоры тура

## Съемка

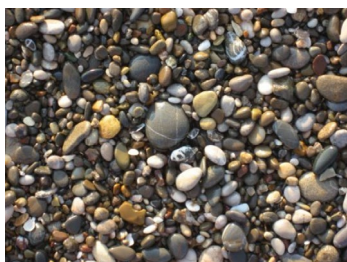
### 1. Найдите свой материал

Используйте различные повседневные предметы, природные материалы, текстуры, фактуры. Экспериментируйте с необычными сочетаниями.



Примеры фактур, которые могут стать героями ролика

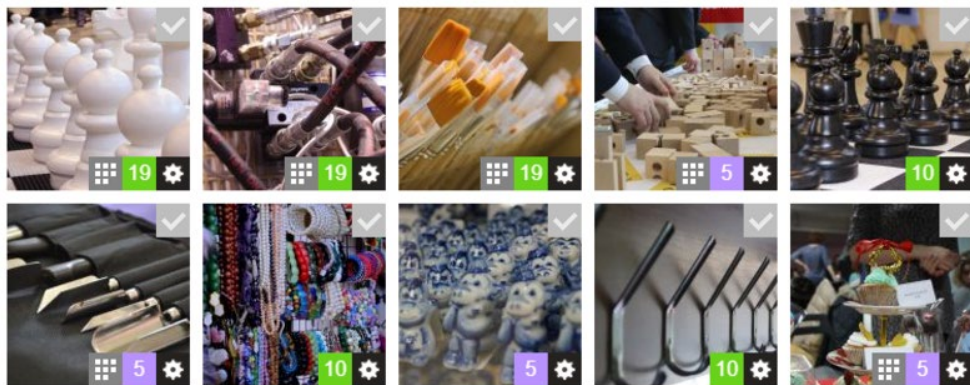
*Пиратские дункаты*  
Илья Подгорный, школа-интернат 38,  
Ростов-на-Дону



*Галька. Карина Литвинова,*  
Лицей «Ганзейская Ладья», Калининград



*Пшеница. Дамир Кадыров.*  
Кружок журналистики «Зеленая лампа»,  
Дом творчества «Успех», Астрахань



[Посмотреть фотоработы по теме «Фактуры»](#)

### 2. Плавность движений

Двигайте предметы очень медленно и аккуратно, чтобы добиться плавности и естественности анимации.

### 3. Освещение

Грамотное освещение может придать вашей анимации дополнительную выразительность. Используйте естественное или специальное освещение, чтобы подчеркнуть фактуры и формы.

## Тренировка: «Наблюдение»

Фактуры и узоры в окружающем нас мире играют важную роль в восприятии и эстетике, влияя на наши ощущения и эмоции. Они присутствуют повсюду и могут быть как естественного, так и искусственного происхождения. Они не только радуют глаз, но и обогащают наш опыт, влияя на наше восприятие и эмоциональные состояния. Понимание и исследование этих элементов могут углубить наше желание к творчеству и дизайну.

**Растения и цветы:** Листья, стебли, кора деревьев и цветы имеют уникальные текстуры.

**Камни и минералы:** Поверхности камней могут различаться по текстуре — от гладких до шершавых, каждая порода имеет свои характерные узоры, такие как прожилки мрамора или зернистость гранита.

**Вода и волны:** Поверхность воды создает сложные узоры, изменяющиеся в зависимости от движения и света.

**Архитектурные элементы:** Здания, мосты и другие конструкции часто имеют декоративные узоры.

**Ткани и текстиль:** В одежде и интерьере используются разнообразные фактуры и узоры, что придает уникальность и характер каждому изделию.

Любые обиходные предметы можно интересно анимировать. Только включай фантазию.



**Владислав Александрович  
Старевич (1882–1965)**

Пионер кукольной анимации, один из основоположников мирового анимационного кино. Помимо съемок фильмов, Старевич разработал уникальные технические приемы кукольной анимации. Он использовал сложные многосуставные куклы, тщательно продумывал освещение и спецэффекты, активно пользовался техникой Stop Motion. Все это позволило ему добиваться поразительной плавности и детализации движений. Многие первые зрители, не понимая как сняты его фильмы, предполагали, что легче выдрессировать жуков, чем выполнить огромную работу по анимированию специальной куклы.

[Его биография](#)

## Что почитать

**«Дрессировщик жуков. Владислав Старевич создает анимацию»** — книга о жизни и творчестве кинорежиссера Владислава Старевича, создателя фильмов в технике кукольной анимации.

С момента дебюта Старевича в кино (1911 г.) прошло уже более 100 лет, однако его кукольные анимационные фильмы ничуть не утратили своей привлекательности: «Месье кинематографического оператора», «Прекрасная Люканида», «Стрекоза и муравей» продолжают удивлять своей изобретательностью и оригинальностью даже в эпоху цифровых технологий.

### Лекция Станислава Дединского о Владиславе Старевиче.

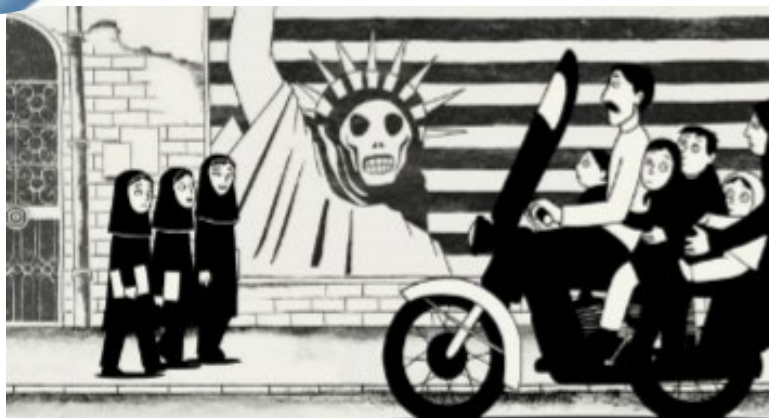
С. Дединский — историк кино, журналист, издатель, магистр истории искусств. Редактор и составитель книги о Старевиче.



[Подборка детских книг  
о прекрасных местах России](#)



[Подборка графических  
романов о путешествиях](#)

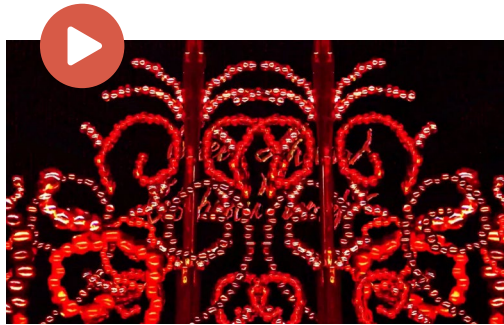


# Опоры тура

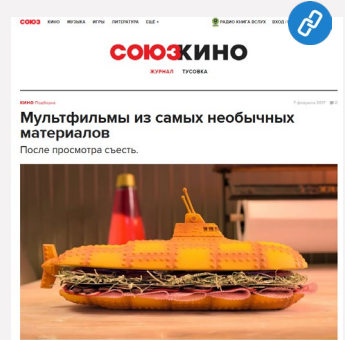
## Что учесть

### Анимация из бисера

Во время создания клипа использовался бисер, а также покадровая анимация цианотипией. Символика этого проекта отсылает к национальным мотивам. Аниматор — Дарья Власова.



### Статья про необычные материалы в анимации



### Сложности при работе с анимацией бисера и других нетрадиционных материалов

#### 1. Хрупкость

Бисер, бумага, ткань — хрупкие и отличаются ограниченной подвижностью по сравнению с кукольными или пластилиновыми аналогами. Это затрудняет создание плавных, детализированных движений. Малейшее неаккуратное движение может повредить создаваемое изображение.

#### 2. Проблемы со стабильностью

Мелкие элементы, собранные в единую конструкцию, недостаточно устойчивы. Они могут смещаться, деформироваться или разрушаться во время съемок.

#### 3. Сложности с освещением

Бисер по-особому преломляет свет, создавая блики и тени. Это требует тщательной проработки схемы освещения.

#### 4. Ограниченность цветовой палитры

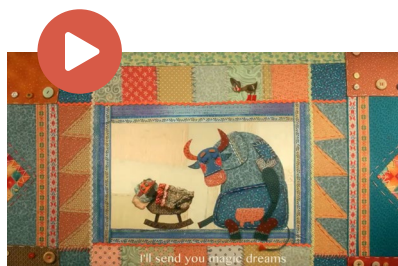
Выбор цветов ограничен доступными оттенками материалов. Это затрудняет воплощение задуманных художественных образов.

#### 5. Временные затраты

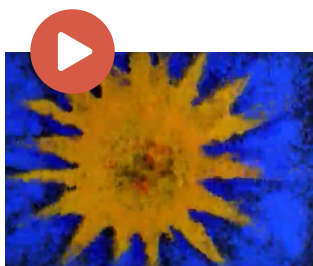
Создание кукол и декораций из нетрадиционных материалов требует большого количества ручной работы и времени.

Несмотря на эти сложности, аниматоры находят в необычных материалах источник вдохновения и новые возможности для своего творчества. Работы из таких материалов отличаются высокой художественностью и индивидуальностью.

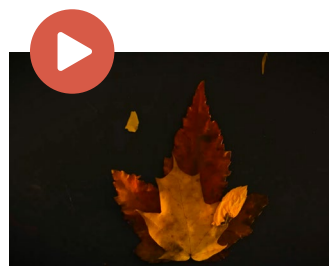
### Примеры анимации из разных материалов



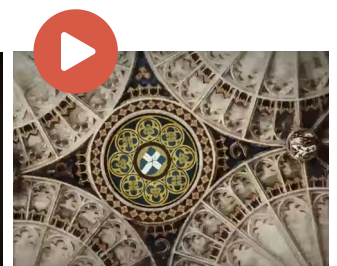
Наталья Гропфель  
«Колыбельная», 2013  
(анимация из ткани)



Волшебная флейта  
Кармен-Сюита.  
Тореро — Жорж Бизе /  
Родион Щедрин, 2008



Анимацива, 2023.  
Анимация из листьев

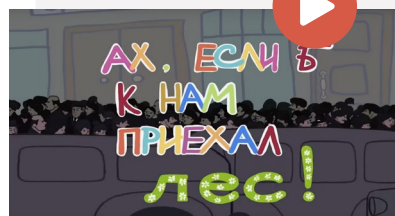


Музыкальный клип WEVAL —  
SOMEDAY.  
Анимация из фотографий

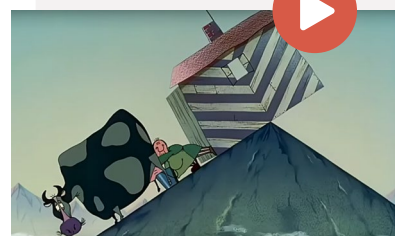
### Мультфильмы о разных любимых уголках



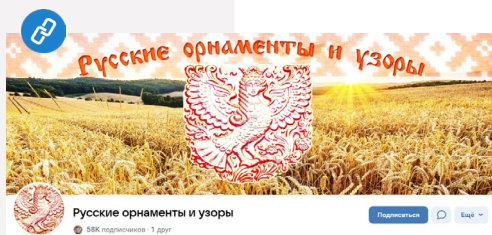
Авторский мультфильм  
«Дача», 2023.  
Автор: Артем Петриченко.



«Ах, если б к нам приехал лес!», 2012.  
Режиссер Светлана Халькина, производство Союзмультфильм.



«На краю земли», 1998.  
Режиссер Константин Бронзит, Россия-Франция, студия «Folimage».



Если вас заинтересовала тема орнаментов, присоединяйтесь к популярному сообществу **«Русские орнаменты и узоры»** в ВКонтakte, где часто появляются тематические подборки, фотографии, интервью и литература.

## Упражнения для закрепления материала

Анимация орнамента — это в первую очередь визуализация ощущений и чувств. Вот несколько подходов и размышлений, которые могут помочь вам в этом.

- Подумайте о местах, которые вызывают у вас сильные эмоции или приятные воспоминания. Это может быть место, где вы провели незабываемое время с друзьями или семьей. Какие места связаны с важными событиями в вашей жизни, каникулы, поездки или особые праздники?
- Природа или город: вам больше нравится шумный городской пейзаж или спокойствие природы? Попробуйте определить, что вам ближе.
- Климат и атмосфера: какие климатические условия вам нравятся? Теплые пляжи, холодные горы или умеренные леса?
- Ощущение дома: есть ли место, где вы чувствуете себя как дома, даже если никогда там не жили? Это может быть знакомым чувством, которое связано с культурой или атмосферой.
- Ведение дневника: записывайте свои мысли о местах, которые вам нравятся, и причинах, почему они вам важны. Анализируйте, что объединяет эти места.
- Общение с людьми: поговорите с друзьями и любимыми о местах, которые они любят, и послушайте их истории. Это может помочь вам узнать больше о своих предпочтениях через призму их опыта.
- Какие детали этого места (рамки окон, линии, текстуры, контуры) могут превратиться в орнамент и отразить ваши эмоции?

## Критерии оценки тура

- Соответствие ролика теме задания — **5**
- Идея и выбор подходящей к идее технологии — **5**
- Операторская работа (качественная съемка, наличие резкости, грамотное цветовое и световое решения, удачные ракурсы) — **5**
- Монтаж (наличие кадров разной крупности, творческий подход к монтажу) — **5**
- Звук (подобранные и правильно настроены: голос, музыка и шумы) — **5**
- Оригинальные титры — **5**
- Типографика — **5**
- Общее впечатление — **3**

**Общая сумма баллов: 51**