ТЕХНАРИУМ

ЖУРНАЛ О НАУКЕ И ТЕХНИКЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

№ 1(1) 2026



ТЕМА НОМЕРА:

АНИМАЦИЯ

На страницах журнала «Технариум» вы найдёте QR-коды, хранящие определённую информацию.

Внутри QR-кодов зашифрованы ссылки на сайты в Интернете, изображения, видеоролики, которые можно считать при помощи обычного телефона или планшета с фотокамерой.

Для считывания метки необходимо запустить любую программу сканирования QR-кода, навести фотокамеру мобильного устройства на код и получить дополнительную информацию по теме публикации, зашифрованную в нём.



Журнал «Технариум»
№ 1(1), ноябрь 2026

Директор и главный редактор: Н.Л. Иванова
Руководитель проекта: Любовь Ефимова
Выпускающий редактор: Елена Таирова
Над номером работали: Яна Уханова, Алина Прыгун, Алёна Лысак, Ольга Дудкина, Анатолий Шлапоберский, Ирина Калачёва
Дизайн и вёрстка: Анастасия Милашкина

Журнал «Технариум» зарегистрирован Управлением Роскомнадзора по Северо-Западному федеральному округу.
Регистрационный номер:
ПИ № ТУ78-02408 от 13.07.2026 г.
Распространяется бесплатно
Возрастная категория: 6+

Учредитель и издатель:
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования центр детского (юношеского) технического творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта».
Адрес редакции и издателя:
195027, г. Санкт-Петербург, ул. Панфилова, д. 23, лит. А.
Телефон редакции: (812) 224-27-35.
Электронный адрес: techno_sphere@mail.ru
Номер подписан в печать: 05.11.2026.
Выход в свет: 11.11.2026.
Тираж: 150 экземпляров.
Отпечатано в типографии:
ИП Якупова Элина Ильдусовна, 450078, Респ. Башкортостан, г. Уфа, Пионерская ул., д. 133, кв. 6
Тираж напечатан при поддержке
АО «Северный пресс»



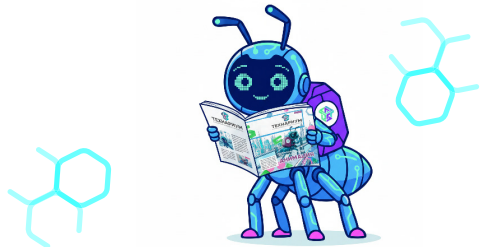
Привет, друг!

У тебя в руках – первый номер журнала о науке и технике для детей и подростков «Технариум». Если ты когда-то читал «Техно KIDS», то знай: это тоже наших рук дело! Новый журнал является его правопреемником. Мы растём, меняемся, а вместе с нами – и печатное издание, адресованное нашим сверстникам.

Основная идея осталась прежней: будем рассказывать про науку и технику простым языком. Каждый выпуск – отдельная тема, в которую наша команда предложит погрузиться читателю. Но появятся новые рубрики, дизайнерские решения и даже герои. У журнала теперь есть маскот – муравей Пиксель. Почему именно он? Муравьи вместе усердно трудятся на благо своей колонии, каждый из них выполняет отведённую роль. Так и представители нашей редакции вместе работают над выпуском печатного издания, но у любого из ребят есть своя чёткая задача.

Журнал «Технариум» открыт к сотрудничеству – мы будем рады новым авторам (журналистам, фотографам, художникам), вне зависимости от того, в какой школе они учатся, в каком доме творчества занимаются и в каком районе города живут. Самое главное – желание и юный возраст: взрослых будем звать исключительно знакомиться с нашим изданием, со всем остальным справимся сами! Если ты заинтересовался, смело пиши нам на электронную почту или в сообщения сообщества «ВКонтакте».

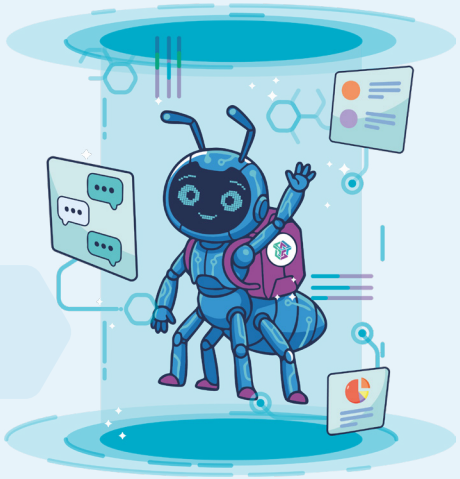
Первый номер «Техариума» мы посвятили волшебному миру анимации. Так что если ты любишь мультфильмы, хочешь узнать, как они рождаются, то найдёшь много интересного на страницах журнала. Приятного чтения и до новых встреч!

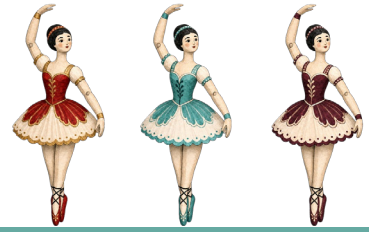


Редакция журнала «Технариум»
Фотография из архива редакции

Содержание

ОТ РЕДАКЦИИ..... 3
ЛИЧНОСТЬ..... 5
ПО СЛЕДАМ ИСТОРИИ..... 6
КАК ЭТО РАБОТАЕТ..... 8
ПОГРУЖЕНИЕ..... 10
КОД УСПЕХА..... 12
ТЕМА В КАДРЕ..... 16
ПРОЕКТ..... 18
РАЗГОВОР С ПРОФИ..... 20
ЭКСПЕРИМЕНТЫ..... 22
АЗБУКА ДОРОГИ..... 24
СДЕЛАЙ САМ..... 26
МНЕНИЯ..... 28
ИГРОТЕКА..... 30





КТО ОЖИВИЛ КУКОЛ?



Первый кукольный мультфильм появился в России в 1906 году. Создал его ведущий солист балета Мариинского театра Александр Ширяев. Случилось это не из интереса к новому искусству или стремления к славе, а из страстного желания запечатлеть танец.

Александр Викторович Ширяев родился в 1867 году в Петербурге в семье театральных деятелей. Мальчик рос за кулисами императорских театров, а в 1885 году блестяще окончил Петербургское театральное училище. Обладая невероятной виртуозностью, мощным прыжком и артистизмом, Ширяев быстро стал ведущим солистом Мариинского театра, исполняя главные партии в балетах. Позже он прославился и как блестящий балетмейстер. Именно эта одержимость танцем и желание зафиксировать каждое движение привели его к созданию первых в истории России кукольных мультфильмов.

Когда Ширяев приобрёл в Лондоне любительскую кинокамеру «Биокам» и предложил дирекции Императорских театров бесплатно снимать балерин, ему не только отказали, но и запретили любые съёмки в театре. Ещё до этого запрета он использовал в своих репетициях и постановках кукол высотой 20-25 сантиметров из папье-маше с подвижными проволочными суставами, которых делал сам. Тут-то балетмейстер о них и вспомнил!

В квартире он оборудовал настоящий съёмочный павильон со сценой и электрическим освещением, сам создавал рисованные и объёмные декорации. Работа эта была поистине адским трудом: первый мультфильм «Пьеро – художники» Александр снимал три месяца. По легенде мультипликатор протёр дыру в паркете, постоянно двигаясь между камерой и кукольной сценой.

Свои фильмы Александр Ширяев не выпускал на широкий экран: он использовал их как учебное пособие для студентов и коллег. Почти на столетие работы оказались забыты, и только в 1995 году историк балета Виктор Бочаров получил эти архивные материалы. После выхода в 2003 году документального фильма «Запоздавшая премьера» имя Ширяева заняло место в истории анимации. Он был гением, сумевшим на стыке балета и техники создать искусство, которого никто до него не знал.



**Надежда Емельянова,
Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»**

Фотопортрет Александра Ширяева (1904 год). Источник: wikipedia.org



ДУША В ДВИЖЕНИИ

Ещё в доисторическую эпоху люди пытались наделять предметы способностью движения. Они рисовали на скалах, глиняных дощечках и кувшинах животных с несколькими ногами или головами, наложенными друг на друга. И это только начало...

В первой половине XIX века учёные изобретали научные игрушки и приборы, которые заложили физические принципы анимации. Например, фенакистископ – диск с последовательными изображениями на одной стороне и щелями на другой. При его вращении зритель смотрел через щели в зеркале, и возникало ощущение, что изображение оживает.

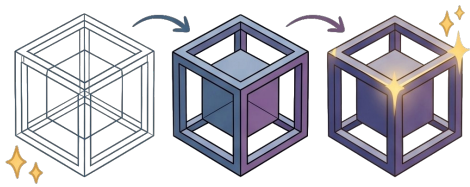
Конец XIX – начало XX веков – это эпоха экспериментов: в анимации ещё не было строгих правил. В 1908 году французский аниматор Эмиль Коль выпустил первый рисованный мультфильм «Фантасмагория». Он длится меньше двух минут, сюжет его весьма условный, а главным героем стал клоун. Персонаж нарисован белыми линиями на чёрном фоне.

В это же время развивалась техника стоп-моушен (хотя сам термин вошёл в обиход немного позднее): художники выставляли кукол или лепили персонажей из пластилина, затем фотографировали каждый кадр и соединяли в мультфильм. Ещё в 1898 году Джеймс Блэктон выпустил немой чёрно-белый мультфильм «Цирк Шалтая-Болтая» (другое название «Цирк лилипутов»). А в России первым применил метод покадровой объёмной анимации режиссёр и художник Владислав Старевич. В 1912 году вышел



его фильм «Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами». В своих картинах он «снимал» чучела насекомых: одевал и обувал их, наделял способностью жить и двигаться. Когда смотришь его работы, кажется, что художник дрессировал живых жуков днями и ночами.

Анимация развивалась: художники и карикатуристы осваивали новые направления, персонажи становились более прорисованными и стилизованными. Эпоха Диснея положила начало классическим техникам 2D-анимации. В 1928 году вышел «Пароходик Вилли» с синхронным звуком, а в 1937 – первый полнометражный цветной фильм со звуком «Белоснежка и семь гномов». Во время работы над проектами в студию приглашали моделей для референса: аниматоры делали зарисовки и изучали, как двигается человек. Уолт Дисней хотел, чтобы анимация конкурировала с кино, а персонажи двигались как живые существа.



В 1960-х годах начала зарождаться компьютерная анимация. Учёные создавали простые формы, делали их объёмными, изучали структуру и рендеринг – перевод трёхмерной модели в двухмерное изображение. Первый полнометражный фильм, полностью сделанный с помощью компьютера, – «История игрушек» (1995 год).

В 2018 году вышел «Человек-паук: Через вселенные», в котором объединили 2D-рисовку и 3D-анимацию. Создатели хотели, чтобы мультфильм выглядел как комикс, поэтому использовали яркие цвета, высокую насыщенность, контурную обводку, панелизацию – разделение кадра на панели. Художники дорисовывали все текстуры вручную: искры, линии, дым, взрывы.

Сейчас появляются новые стили и техники. Анимация продолжает оживлять окружающую нас среду. Кто знает, какие мультфильмы мы будем смотреть лет через десять?



Дарья Мосева,
Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Иллюстрации Алёны Чудиновой



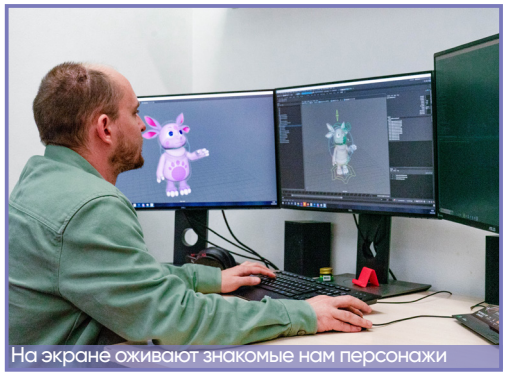
ОТ ИДЕИ ДО ЭКРАНА

Театр начинается с вешалки, а мультфильм – с аниматики. Что это такое и какие этапы создания мультфильмов бывают, рассказали в студии анимационного кино «Мельница», которая работает в нашем городе уже 27 лет.

Готов сценарий, разработаны персонажи, обкатки (изображение героев в большом количестве ракурсов) и их линейки (пропорции и размеры относительно друг друга). Режиссёр рисует аниматик – черновик мультфильма. Эта раскадровка помогает понять расположение героев в кадре с таймингом и черновым звуком. И только потом художники-аниматоры начинают работу.

В отделе фонов приглушён свет. Это неспроста: так легче видеть правильные цвета на экране. Взгляды сотрудников направлены в мониторы компьютеров, где прорисовываются знакомые нам интерьеры из мультфильмов. Художник-график разрабатывает эскиз. Он берёт кадр из аниматики, включает своё воображение и продумывает композицию. Далее в работу включается художник-«чистовик»: он занимается финальной, чистовой версией фона. Каждый объект прорисовывается отдельно, потом, во время сборки, всё соединяется воедино.

Если отдел лейаута работает с 2D-анимацией, то его главная задача – показать ключевые моменты из сцены, определить линию горизонта и плоскость, на которой стоит персонаж. Когда начинается работа с 3D-анимацией, то специалисты выставляют камеры, персонажей в кадре, выдают им объекты, с которыми они будут взаимодействовать.


На экране оживают знакомые нам персонажи

Далее в создание мультфильма включается отдел ведущих аниматоров. Перед началом работы аниматор 2D обязательно смотрит, сколько секунд заложено на определённую сцену, выясняет у режиссёра, как должен двигаться персонаж, и сопоставляет его движение с законами физики и анатомии. Сначала – зарисовка ключевых моментов. После одобрения режиссёра аниматор дорисовывает недостающие детали.

А в отделе риггинга в 3D-анимации происходит оживление всех персонажей: от веточки дерева до главного героя. Первыми за работу берутся художники и продумывают референс: как будет выглядеть тот или иной предмет, его размер, материал. В отделе моделинга этот объект делают объёмным. На столе у аниматора лежит блокнот и ручка. Время от времени художник делает наброски – так легче понять, как правильно изобразить движение.

Персонаж мультфильма начинает разговаривать «своим» голосом в студии речевого звучания. В «Мельнице» такой процесс происходит дважды. Сначала во время создания аниматика режиссёр сам или вместе с помощником наговаривает все фразы персонажей. В будущем это помогает аниматорам правильно изобразить артикуляцию. Второй раз героя озвучивает уже профессиональный актёр, подстраиваясь под персонажа. Этот процесс может быть очень долгим: одну фразу записывают с первой, второй или сороковой попытки.

А как же записать шуршание листьев или топот копыт? Для этого в специальной студии актёр шумового звучания с помощью разных предметов «оживляет» окружающую среду. За каждого персонажа он бегает, прыгает, гремит, падает, и всё это на очень ограниченной площади! И наконец, когда всё смонтировано и озвучено, в зале перезаписи настраивается общая звуковая картина, чтобы эффекты не мешали музыке, а голоса персонажей имели одинаковую громкость.

Работа над мультфильмом занимает несколько лет. Над проектом трудятся сотни людей, а для нас – это всего пару часов просмотра.

Дарья Мосева, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Фотографии Алексея Антипова

Ссылка на видео

ПЕСОК, ПРЕДКИ И ПРОТИВЕНЬ



Екатерина Путова может говорить о песке часами

Приятный, мягкий свет, руки легко касаются нежного материала. Один взмах, и складывается луч, волна или просто линия, удивительно похожая на что-то знакомое. Голова успокаивается, пока пальцы перебирают песок, и даже не вспоминаешь, что завтра тебя ещё ждут тонны домашнего задания. И вдруг... «Мастер-класс окончен!» – произносит педагог.

Песочная анимация – занятие очень интересное и, кстати, молодое. Оно появилось в 60–70-х годах прошлого века. Хотя наши предки рисовали на песке и раньше, первая подложила под него подсвеченную поверхность режиссёр-мультипликатор Кэролин Лиф в 1969 году. Она же представила миру первый песочный сюжет под музыку – историю о мальчике Пете, который встречает волков, но его спасают охотники.

Если после прочтения вам захотелось стать второй Кэролин Лиф или просто снять стресс, – это прекрасно и вполне осуществимо. Существуют специальные курсы и занятия в домах детского творчества. Кстати, для этого вовсе не обязательно уметь рисовать. Екатерина Путова, педагог дополнительного образования ЦДЮТТ «Охта», подтверждает: «Детей я сначала учу разным упражнениям: подержать в руках песок, высыпать его струёй из сжатого кулака. Обычно рисующие ребята пытаются показать свои художественные навыки. Но нам важно научиться работать с песком». На занятиях развивается не только мелкая моторика, но и воображение. В голове постоянно возникают вопросы: «Как изобразить ветер?», «Как показать слово «Бармалей?», «Как нарисовать шум дождя?».



На занятиях песочной анимацией развивается не только мелкая моторика, но и воображение

Они терзают не только любителей, но и профессионалов: прежде чем взять песок в руки, они тщательно продумывают концепцию и каждый образ.

Но не переживайте! Ломать голову необязательно, ведь всегда можно начать с чего-то простого. Например, «купать» руки, ощущая мягкую массу, или рисовать разные линии. Интересно, что подходит не любой песок, а только кварцевый – особенно приятный на ощупь и слегка блестящий. Недостаток у него только один: после занятий нужно тщательно мыть лицо и руки. Если хочется поэкспериментировать дома, вовсе не обязательно опустошать пляжи или тратить большие деньги. Возьмите противень, насыпьте манки, и эффект будет почти тот же. А чтобы вдохновиться, вбейте в поисковике «Екатерина Шефер» и посмотрите её удивительные работы. Вот такая прекрасная вещь – песочная анимация. Ну что, захотелось заниматься?

Маргарита Шарина, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Фотографии Алексея Антипова



Ссылка на видео

БРАТЬЯ-МУЛЬТИПЛИКАТОРЫ:



Как гласит известная пословица: «Один в поле не воин». Вот и наши герои, когда объединили свои усилия, смогли добиться успехов в необычной сфере – мультипликации. Тринадцатилетние братья-близнецы Кирилл и Даниил Зорины решили снимать собственные мультфильмы. Благодаря этому занятию ребята стали участниками множества фестивалей и победителями различных конкурсов, в числе которых Всероссийский чемпионат креативных профессий «ЮниорМастерс. Креатив».

О рождении картины

– Расскажите, как давно и с чего началось ваше увлечение мультипликацией?

Даниил: – Три года назад мы искали новое хобби, поэтому стали просматривать центры творчества для школьников недалеко от дома. Так нашли ЦДЮТТ Московского района, где был большой выбор занятий. Нам очень понравилось описание студии мультипликации, поэтому, подумав, мы решили записаться именно туда. Наш педагог – Ирина Леонидовна Алексеева – очень интересно и увлекательно рассказывала о принципах анимации и процессе работы, иногда даже в формате игры. Сначала мы учились самой простой анимации с помощью бумажных декораций, потом уже перешли к более продвинутым и сложным предметам.

ОТ БУМАЖНЫХ МЕДВЕДЕЙ ДО ПОЕЗДКИ В «АРТЕК»


Процесс съёмки – это очень увлекательно

– Что в создании мультфильма больше всего нравится, а что не нравится?

Кирилл: – Мне, как и Даниилу, больше всего нравится сам процесс съёмки, когда из обычной бумаги появляется настоящая живая картинка. Это очень увлекательно, хотя и бывает тяжело долго и монотонно менять позы героев лишь на пару миллиметров. В съёмках чувствуешь свободу действий, так как можно отойти от сценария и привнести что-то новое, можешь добавить новую сцену, да и вообще всё что угодно.

– Какая техника создания мультфильмов вам нравится больше всего?

К: – Мне больше нравится бумажная анимация. Это называется «перекладка», и с ней удобнее всего работать. С пластилином надо бережно обращаться, потому что что-то может отклеиться или сломаться, стол и стекло мольберта загрязняются. Бумагой же свободнее и легче управлять.

Д: – Могу согласиться с Кириллом, потому что к концу съёмок пластилин может деформироваться. Некоторые аниматоры даже снимают пластилиновые мультики с конца, потому что хотят, чтобы на кульминации персонаж выглядел лучше всего. Пластилин – интересный и яркий материал, но бумага всё же привычнее и ближе. Наши первые мультики про северное сияние и электричество были сделаны как раз с помощью перекладки.

О поводах для гордости

– Перечислите мультфильмы, которыми вы особенно гордитесь, и почему именно они?

К.: – Самый известный, который мы не раз отправляли на конкурсы, – это мультфильм «Вот такой рассеянный», основанный на стихотворении Самуила


Из обычной бумаги появляется живая картинка



Награда нашла своих героев

Маршака. В нём рассказывается о красоте Петербурга и о том, как герой гулял по городу. Ещё есть работа про трёх медведей на новый лад, где у героев совсем противоположные, не такие, как в сказке, характеры. Больше всего мы любим именно эти мультфильмы, потому что процесс съёмки был незабываемым.

– Расскажите подробнее о вашем участии во Всероссийском чемпионате креативных профессий «ЮниорМастерс. Креатив» в 2025 году: в чём он состоял, как проходила работа, и что вы получили за победу?

К.: – Конкурс состоял из двух этапов: очного и заочного. Для первого мы сняли как раз-таки про трёх медведей на новый лад. В итоге прошли на очный этап с максимальным количеством баллов. Нам предстояло сидеть в кабинете под камерами, где в онлайн-режиме мы делали свой мультик. На это было отведено двенадцать часов: по три сессии в течение трёх дней. Именно там и родился мультфильм про петербургского рассеянного, так как на чемпионате была тема про просторы родного края.

Д.: – Нам удалось завоевать первое место, в награду за которое мы получили путёвку в международный детский центр «Артек».

– Для вас три дня – это достаточное время для создания мультфильма или его не хватает для комфортной работы?

К.: – Конечно, всегда хочется иметь чуть больше времени в запасе. Тем более, это был довольно сложный технически мультфильм, и хотелось бы доработать некоторые моменты. Но в итоге анимация получилась качественной, мультфильм всем понравился.

– В этом мультфильме вы использовали существующее стихотворение, переделав его. Как часто вы прибегаете к литературным произведениям, работая над сценарием?

Д.: – Мы обращаемся к известным литературным сюжетам довольно часто, чтобы люди могли смотреть мультфильм и замечать неожиданный и новый смысл произведения.

О вдохновении и будущем

– Если у вас случился творческий кризис, а мультфильм нужно сдать срочно, то что вы используете в качестве источника вдохновения?

К.: – Чаще всего смотрим мультфильмы от «Союзмультфильма». Допустим, видели работу этой студии про шахматы, также у них есть короткометражка про рассеянного с Бассейной улицы.

Д.: – Но особенно яркий пример – это серия мультфильмов «Гора самоцветов». Среди них очень много пластилиновых мультиков, которыми можно



Кадр из мультфильма «Вот такой рассеянный» Кирилла и Даниила Зориных

вдохновляться. Также нам могут помогать с придумыванием идей родители, а мы смотрим на то, что окружает нас, пытаясь увидеть интересный сюжет.

– Какие качества важны для мультипликатора?

К.: – Определённо нужны терпение и упорство. Без них невозможно найти в себе силы и желание написать сценарий, сделать раскадровку и снять сам мультфильм, ведь это очень энергозатратный процесс.

Д.: – Также пригодится храбрость, чтобы найти в себе силы показать свою работу зрителям, для которых она и снималась.

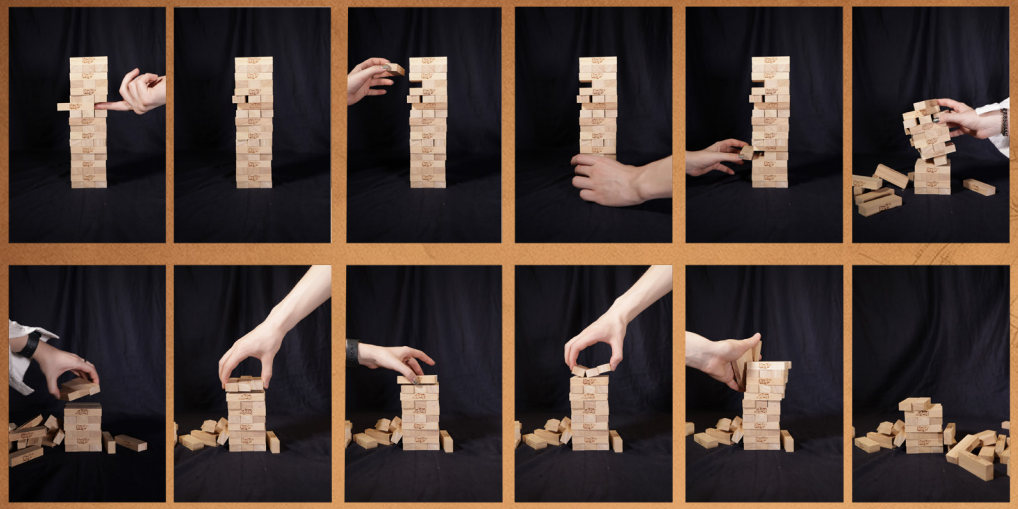
– Расскажите о ваших планах на будущее в мультипликации.

Д.: – Конечно, планируем и дальше заниматься мультипликацией, участвовать в фестивалях и конкурсах. В будущем мечтаем основать собственную анимационную студию под названием «Зоринфильм».

P.S. Пока верстался номер, стало известно, что Даниил и Кирилл Зорины заняли второе место на Всероссийском Чемпионате креативных профессий «ЮниорМастерс. Креатив» в компетенции «Анимация» в 2026 году.

Беседовала София Брегадзе,
Центр детского (юношеского) технического творчества Московского района
Фотографии из личного архива братьев Зориных

Ссылка
на мультфильм



Игра в «Дженгу». Фотографии Марии Муравьёвой, Максима Кобяковски

В ПОГОНЕ ЗА ГАЛОПОМ

Сегодня в нашей фоторубрике мы решили обратиться к тому, кто стоял у истоков кино и анимации. Эдвард Мейбридж – это не просто фотограф, это человек, который в 1878 году поймал лошадь в полёте и тем самым перевернул представление о движении. Забавно, что началось всё со спора: отрывает ли конь все четыре ноги от земли на галопе или нет? Губернатор Стэнфорд был уверен, что да, отрывает, и нанял Мейбриджа, чтобы тот это доказал. Фотограф расставил вдоль дорожки 24 камеры с нитками, лошадь бежала, нитки рвались, затворы щёлкали – и мир увидел то, что не мог разглядеть глаз. Серия «Салли Гарднер в галопе» стала первым шагом к кинематографу, а сам Мейбридж подарил нам зоопраксископ – прадедушку проектора.

Мы, учащиеся творческого объединения «Фотостудия», попробовали повторить его опыт, но вместо лошади нашими объектами стали падающая «Дженга», танцор хип-хопа и художественная гимнастка. Задачка оказалась со звёздочкой. С хип-хопом проще: танцор двигается резко, есть чёткие точки для кадра. С гимнасткой сложнее – движение с лентой плавное, его труднее разбить на фазы. А «Дженга» – это вообще вызов: попробуй угадать, куда упадёт блок, и нажать на спуск. Но в этом и суть. Мы не просто снимали – мы пытались увидеть то, что глаз не замечает. И кажется, у нас получилось.

Алексей Антипов,
Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»



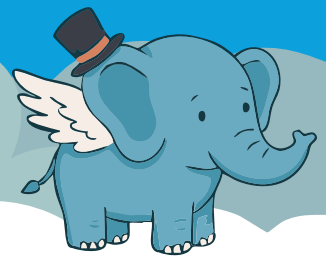
Хип-хоп. Модель Андрей Галченко. Фотографии Алексея Антипова



Танец с лентой. Модель Олеся Молчанова. Фотографии Дмитрия Кутьина

ЧЕМУ УЧАТ МУЛЬТФИЛЬМЫ?

Все дети смотрят мультфильмы – красочные и весёлые, иногда нравоучительные. Анимация становится замечательным досугом для ребят разных возрастов. Но знаете ли вы, что мультфильмы могут не только развлекать, но и быть настоящими социальными проектами?





Что такое социальный проект? Под этим термином имеются в виду действия и мероприятия, которые направлены на решение какой-то важной проблемы. Получается, что мультфильмы могут помочь людям, которые в этом нуждаются!

«Да» – прекрасной идее

Петербургская студия «Да!» специализируется на благотворительных социальных проектах. Она была основана в 2008 году в Санкт-Петербурге группой энтузиастов. Основным методом работы стал авторский подход – «Мульт-терапия». Это не просто мастер-классы по анимации, а комплексный процесс, который включает в себя сочинение историй, рисование, лепку, озвучку и монтаж. Для детей с онкологическими заболеваниями, людей с инвалидностью, воспитанников интернатов и кризисных центров этот процесс становится формой психологической помощи, возможностью выразить сложные эмоции и поверить в свои силы.

Наиболее значимым проектом студии «Да!» стал мультипликационный сериал «Летающие звери». Он был создан для помощи тяжелобольным детям: продажа товаров с изображением героев мультсериала помогает обеспечить дорогостоящее лечение. Ребята, проходящие лечение, и мультипликаторы студии совместно разработали идею персонажей, которые, получив крылья, смогли летать, олицетворяя тем самым победу над сложными обстоятельствами.

Все отчисления за показы серий, доходы от рекламы и продажи товаров с изображениями персонажей перечисляются в фонд «AdVita» на восстановление здоровья юных подопечных, приехавших в Санкт-Петербург на долгое лечение из разных регионов России.





Кадры из мультфильма «Летающие звери»

Не просто картинки

Есть в Санкт-Петербурге и анимационный инклюзивный проект «Кибер-герой», созданный благотворительным фондом «Все-Все Вместе» при поддержке Президентского фонда культурных инициатив. Мультфильмы создавали мальчики и девочки от 5 до 11 лет, а помогали им педагоги. Участники проекта очень разные: это дети с ограниченными возможностями здоровья, из приёмных и многодетных семей. Они не только изучали основы анимации, но и много беседовали о самых важных вещах – добре и зле, взаимовыручке и поддержке. Итогом работы стал анимационный ролик.

Благотворительная петербургская организация «Пеликан-центр» тоже запустила социальный проект, который окажет поддержку детям, находящимся в сложной жизненной ситуации. Он называется «Мгновения доброты». За десять недель участники проекта научатся основам мультипликации и создадут короткие анимационные этюды. Объединяющим мотивом всех работ станет тема доброты и взаимопомощи.

Почему мультики?

Анимация может быть хорошей основой для социальных идей: мультфильмы понятны всем, они легко преодолевают языковые и культурные барьеры. Герои помогают донести сложные темы. Весёлые и добрые персонажи нравятся детям, к тому же младшие зрители склонны повторять поведение героев, подобно тому, как повторяют поведение взрослых. Так что мультфильмы могут быть не только развлекательным контентом, но важными социальными проектами, которые привносят добро в нашу жизнь.

Анна Савченко, гимназия № 70 Петроградского района



ВДОХНОВЕНИЕ НА КАЖДОМ ШАГУ

Мультяшная реклама, любимая видеоигра или новый мультфильм – всё это плоды труда целой команды, важное место в которой занимает художник-аниматор. Таисия Жабина – представитель этой сложной, но очень интересной профессии, рассказала нашей редакции, как заставить нарисованного персонажа двигаться естественно.

– Таисия, как Вы пришли в анимацию? Над какими проектами работали?

– Я искала возможность удалённо работать, и чтобы это было связано с творчеством. Анимация – профессия на стыке этих желаний, поэтому решила попробовать себя именно в ней. Ты можешь дарить людям эмоции через то, что создаёшь, и я пошла учиться. Сначала работала на фрилансе в рекламе для коммерческих предприятий, потом попала в мультсериалы, такие как «Смешарики» и «Малышарики», работала над «Тима и Тома» и над полнометражным мультфильмом про домового «Финник». Дальше я занялась разработкой видеоигр.

– Что Вам сложнее всего даётся в анимации, а что, наоборот, легче?

– Сложнее всего, когда ты много, много, много часов сидишь и продумываешь, как сделать то или иное движение. А приятнее всего искать референсы. Однако это одновременно и задачка для мозга – поломать голову тем, как движение анимировать, как его сделать интереснее. Ещё и актёрская игра включается, ведь не всегда в интернете



Таисия Жабина дарит эмоции через то, что создаёт

есть то, что тебе хочется видеть, поэтому приходится самому вставать перед камерой и придумывать.

– Что Вас вдохновляет?

– Всё понемногу: картины, мультфильмы, выставки, даже просто прогулка по городу, архитектура. Любая творческая составляющая так или иначе поможет тебе зародить какую-нибудь идею. Артбуки (сборники изображений на определённую тему – прим. авт.) очень люблю листать по разным проектам: анимационным, игровым. Такое заряжает вдохновением, сразу хочется что-то сделать самому.

– Есть ли проект, с которым Вы мечтаете работать?

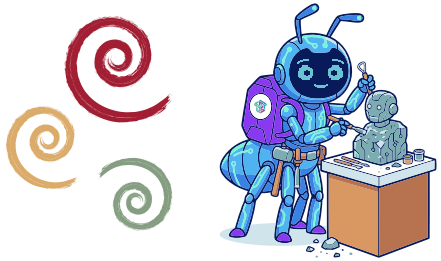
– Последнее время я увлекаюсь играми, поэтому – серия игр про Шерлока Холмса. У нас есть российская студия, которая делает проект по сказкам Пушкина, было бы тоже очень интересно посотрудничать, потому что это очень необычно и красиво. Из мультфильмов было бы любопытно поработать над «Человеком-пауком».

– Если бы у Вас была возможность создать мультфильм по любому произведению, то про что он бы был?

– Я в детстве очень любила мультсериал «Чародейки». Если бы у меня была такая возможность, то создала бы оригинальный мультфильм по комиксам «Чародеек», потому что сам мультсериал очень отличается от сюжета комиксов.

– Какой совет Вы бы дали начинающим аниматорам?

– Во-первых, найти себе наставника, чтобы ваш путь стал быстрее. Во-вторых, наблюдать, анализировать окружающую среду: людей, животных. Пока вы сидите в парке на лавочке, следите, как двигается птица, или как приподнимается кончик носа, когда ваш друг с вами разговаривает. Важно замечать мир вокруг, потому что первые аниматоры учились таким образом: долго наблюдали за предметами, которые они анимируют. Следовательно, нам тоже стоит не забывать про это.



Беседовала Дарья Мосева, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Фотографии из личного архива Таисии Жабиной

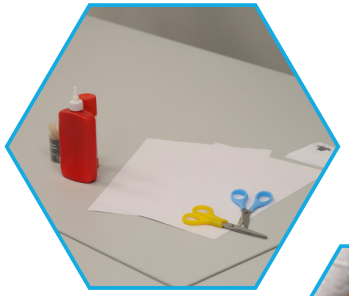


ИЛЛЮЗИЯ ДВИЖЕНИЯ

Вы когда-нибудь задумывались, как оживают герои ваших любимых мультфильмов? Когда рисунки быстро сменяют друг друга, то наш мозг сам как будто добавляет движение и происходит настоящее чудо: персонажи начинают ходить, бегать, смеяться или грустить. Это чудо называется анимация. Но как это работает? Давайте разбираться вместе!

Нам понадобятся:

- **лист бумаги,**
- **клей,**
- **ножницы,**
- **зубочистка,**
- **трубочка.**







Ход эксперимента:

1. Разрезаем лист на четыре одинаковых прямоугольника, складываем пополам.

2. На одной стороне каждого прямоугольника рисуем изображение, которое немного отличается от предыдущего.

3. Последовательно склеиваем все половинки, чтобы получилась крестообразная фигура с рисунками.

4. Смазываем зубочистку клеем и вклеиваем её в центр фигуры.

5. Вставляем зубочистку в трубочку и дуем на картинку, приводя конструкцию в движение. При вращении картинки быстро сменяют друг друга и возникает иллюзия движения.

Человеческий глаз видит изображение и передаёт сигнал в мозг. Но этот сигнал не пропадает мгновенно: зрительный образ сохраняется примерно на одну десятую долю секунды. Пока один образ ещё не угас, на него уже накладывается следующий, чуть-чуть другой. И нам кажется, что картинка плавно движется. Это свойство зрения называется инерционность.

На этом волшебном свойстве построена вся анимация. Слово «анимация» происходит от латинского «anima» – что означает «душа». Мы буквально одушевляем неподвижный рисунок, заставляем его двигаться и жить!

Именно так устроены все мультфильмы! И ваши любимые герои оживают благодаря инерции зрения и тому, что художник нарисовал тысячи маленьких отличных между собой кадров.

Иллюзия движения – это не просто обман. Это настоящее волшебство, которое наука объяснила, а художники превратили в ваши любимые мультфильмы.











Дарья Блохина, Матвей Логинов, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Фотографии Вероники Миленченко и Ивана Угольникова

Ссылка на видео

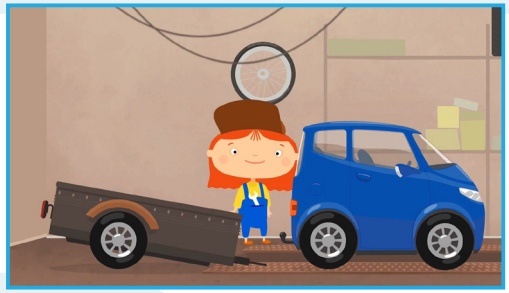


ПАРОВОЗОВ ПОМОЖЕТ!

Представьте: вы идёте по улице, а вокруг столько всего интересного! Мячик, велосипед, лужи... Но вдруг – машина! Что делать? Не паниковать! Лучше вспомните героев российских мультсериалов, которые учат, как быть самым внимательным пешеходом.

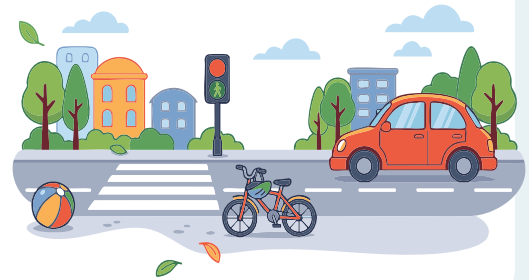
«Аркадий Паровозов спешит на помощь. Осторожно, транспорт» (2022 г.) 0+

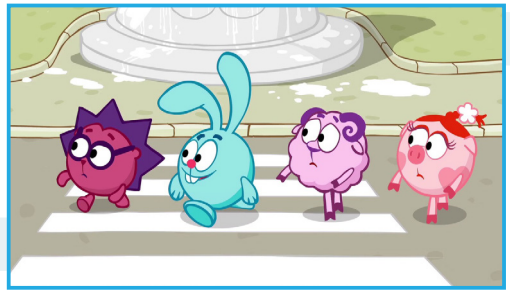
Это цикл эпизодов из популярного российского анимационного сериала. Основной персонаж – супергерой-космонавт, который живёт на Луне и прилетает на Землю, чтобы в очередной раз спасти малышей от последствий их собственной неосторожности. В сериях, посвящённых дорожной безопасности, Аркадий Паровозов и его помощник Тимофей учат детей правильно вести себя в автомобиле (например, всегда пристёгиваться ремнями), объясняют, почему нельзя играть на автомобильных стоянках и парковках, а также знакомят с правилами безопасности на железной дороге. Этот яркий и харизматичный персонаж мгновенно завоевал любовь зрителей, а его фраза «Всё будет хорошо!» стала коронной.



«Доктор Машинкова» (2015–2016 гг.) 0+

Как мы обычно представляем механика? Это взрослый мужчина в спецодежде, руки которого зачастую испачканы машинным маслом или другими техническими жидкостями. А вот мультсериал «Доктор Машинкова» ломает шаблоны: автомобили в нём лечит маленькая аккуратно причёсанная рыжеволосая девочка. Конечно, атрибуты профессии мы тоже видим: одета она в синий комбинезон, в нагрудном кармане лежит гаечный ключ. В её автосервис попадают самые разные «пациенты»: легковые автомобили, грузовики, мотоциклы и даже танки. Машинкова не просто чинит транспорт, а подробно разбирает причины ДТП, из-за которых случилась поломка, объясняет значение дорожных знаков, учит правильно вести себя на дороге. Каждая серия (а их вышло больше 60) – это маленький урок.





«Смешарики: Азбука безопасности» (2006–2007 гг.) 0+

Этот мультсериал состоит из 32 очень коротких (около полутора минут), но ёмких серий. Проект сделали при поддержке МЧС и ГИБДД России, чтобы в лёгкой форме донести важные правила безопасности. В каждом эпизоде хорошо знакомые детям и взрослым персонажи – Крош, Ёжик, Нюша, Бараш и другие – сталкиваются с разными опасными ситуациями. В остроумной манере, присущей этому мультсериалу, ребятам объясняют, почему нельзя играть на проезжей части, как нужно вести себя на остановках общественного транспорта, где можно кататься на велосипеде и многое другое. Интересно, что в 2020 году «Азбука безопасности» была перезапущена, что подтверждает, – эта тема неиссякаема.

Все эти анимационные проекты доказывают: разговор о безопасности не должен быть скучным. Благодаря ярким образам и запоминающимся историям мультфильмы работают лучше любых нотаций. В конце концов, знать ПДД в 6 лет – это классно, а делать это вместе с любимым героем ещё и очень весело!



Варвара Орлова,
Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»

Иллюстрации: кадры из анимационных сериалов «Аркадий Паровозов спешит на помощь. Осторожно, транспорт», «Доктор Машинкова», «Смешарики: Азбука безопасности»



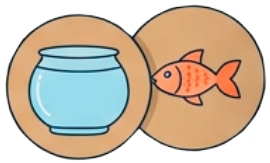
КРУЧУ-ВЕРЧУ

Одним из предшественников анимации по праву считается тауматроп, придуманный ещё в далёком XIX веке. Это научная игрушка, в основе которой лежит принцип оптической иллюзии. Крутишь картонный диск с двумя рисунками, нанесёнными с разных сторон, и они сливаются в одно целое. Изготовить тауматроп под силу каждому, чем мы сегодня и займёмся.

Нам понадобятся:

- лист картона или плотной бумаги,
- циркуль или чашка,
- ножницы,
- карандаши или фломастеры,
- клей,
- скотч,
- длинная деревянная шпажка.







Ход эксперимента:

Шаг 1.

Берём лист картона или плотной бумаги и при помощи циркуля или чашки рисуем два круга примерно восемь сантиметров в диаметре.

Шаг 2.

Рисуем на разных заготовках картинки, которые дополняют друг друга. Например, это могут быть аквариум и рыбка.

Шаг 3.

При помощи скотча приклеиваем к одному кругу с обратной стороны шпажку. Так она будет лучше держаться.

Шаг 4.

Склеиваем оба круга рисунками наружу. В результате получится конструкция, напоминающая чем-то леденец на палочке.

Шаг 5.

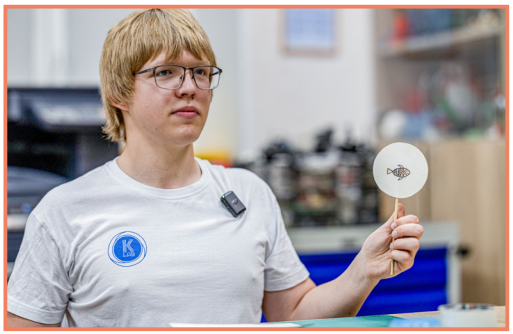
Теперь хорошенько раскрутим получившуюся игрушку, чтобы проверить эффект. Всё работает!

Если вы хотите увидеть видеоинструкцию по сборке тауматропа, то отсканируйте код внизу страницы. Приятного просмотра и интересного времяпрепровождения!





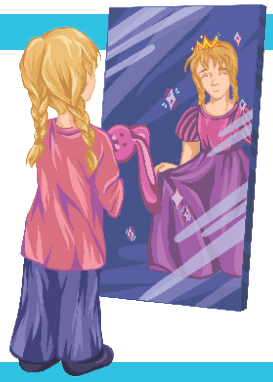




Василий Шахов, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Фотографии Вероники Миленченко

Ссылка на видео

ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ МАТРОСКИН ИЛИ ОЗОРНОЙ КРОШ?



У каждого поколения – свои герои, в том числе и мультипликационные. На каких персонажей хотят быть похожи современные дети? Какие черты характера или особенности внешности им особенно нравятся? Ответы на вопросы ищите в этом материале.



Егор Ноздрин, 11 лет:

- Я бы хотел быть похожим на Кота Леопольда. Этот герой мне нравится, потому что он мирит людей и помогает им измениться в лучшую сторону. Считаю, что это – хорошее качество, и я хотел бы быть таким же.





Афанасий Ефимов, 6 лет:

- Я хотел бы быть похожим на кота Матроскина. Он очень умный и хозяйственный. Умеет шить и варить варенье. Матроскин обожает молоко, как и я. А ещё кот командует Шариком. Он любит животных и понимает их язык.





Полина Фёдорова, 10 лет:

- Я хотела бы быть такой, как Винни-Пух. Он никогда не скучает. Винни может просто прийти к кому-то в гости, и его никогда не выгонят. У него есть лучший друг, который никогда не осудит.



Ольга Бокатюк, 10 лет:

- Мне очень нравится заяц Крош из «Смешариков». Он такой же озорной и энергичный, как я. Чаще всего Крош ест морковку и веселится со своим лучшим другом Ёжиком. Мы с ним очень похожи.



Тимур Куртсеитов, 5 лет:

- Я бы хотел быть таким же, как Алёша Попович из мультфильма «Три богатыря», чтобы защищать маму, младшую сестрёнку и бабушку от хулиганов. Этот герой очень весёлый и добрый.



Лука Тимофеев, 16 лет:

- Мне нравится домовёнок Кузя. Мы с ним очень похожи. Он неунывающий и очень любопытный. А ещё – нежадный, прямо как я. Кстати, его прическа напоминает мою.

А на какого мультгероя хотели бы быть похожи вы?

Опрос провела Софья Пузанова, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»
Фотографии автора
Иллюстрации Алёны Чудиновой

МУЛЬТИ-ПРОВЕРКА

Мультфильмы заставляют нас смеяться и верить в чудо. Их любят и дети, и взрослые. А как хорошо ты знаешь историю и секреты мультипликации? Давай проверим твои знания с помощью нашей викторины!

1) Как называется художник, который создаёт рисунки для мультфильмов?
А. Режиссёр Б. Аниматор В. Оператор

2) В каком мультфильме можно встретить персонажей, которых зовут Копатыч, Пин и Нюша?
А. «Маша и Медведь» Б. «Три богатыря» В. «Смешарики»

3) Какая анимационная студия создала мультфильм про трёх богатырей?
А. «Мельница» Б. «Союзмультфильм» В. «Паровоз»

4) Кто создал персонажа по имени Микки Маус?
А. Хаяо Миядзаки Б. Тим Бёртон В. Уолт Дисней

5) В какой технике создан известный советский мультфильм «Падал прошлогодний снег»?
А. Перекладная анимация Б. Кукольная анимация В. Пластилиновая анимация

6) Какой мультфильм считается первым полнометражным рисованным мультфильмом?
А. «Белоснежка и семь гномов» Б. «Пиноккио» В. «Шрек»

7) Какой мультфильм рассказывает историю львёнка Симбы?
А. «Мадагаскар» Б. «Ледниковый период» В. «Король Лев»

8) Как называется человек, который пишет музыку к мультфильму?
А. Сценарист Б. Композитор В. Художник-постановщик

Надеюсь, что тебе было интересно проверить свои знания о мире мультипликации! Как думаешь, на сколько вопросов ты смог ответить верно? Чтобы узнать правильные ответы, просто переверни журнал!

Подготовила Евгения Красюкова, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»

Ответы: 1)Б 2)В 3)А 4)В 5)В 6)А 7)В 8)Б

СМОЖЕШЬ НАЙТИ?

В создании каждого мультфильма участвует огромная команда! Сценаристы придумывают невероятные истории, художники рисуют ярких героев, а композиторы пишут запоминающуюся музыку. Мы спрятали слова, которые связаны с удивительным мультипликационным миром, в этом филворде. Попробуй найти их все!

К	А	Д	С	Р	И	Ж	П	Е
Й	О	Р	Ц	А	Й	А	Н	Р
Е	Р	Я	Е	Н	Р	О	О	С
Г	С	Н	Р	И	С	Т	А	М
П	Е	К	О	Н	У	А	Н	И

Подсказка: Слова зашифрованы ломаными линиями (например, слово «КАДР» закрашено в качестве примера)

Слова для поиска:
ПЕРСОНАЖ
СЦЕНАРИЙ
ГЕРОЙ
ПЕСНЯ
РИСУНОК
АНИМАТОР
КАДР (образец)



Подготовила Маргарита Шарина, Центр детского (юношеского) технического творчества «Охта»

