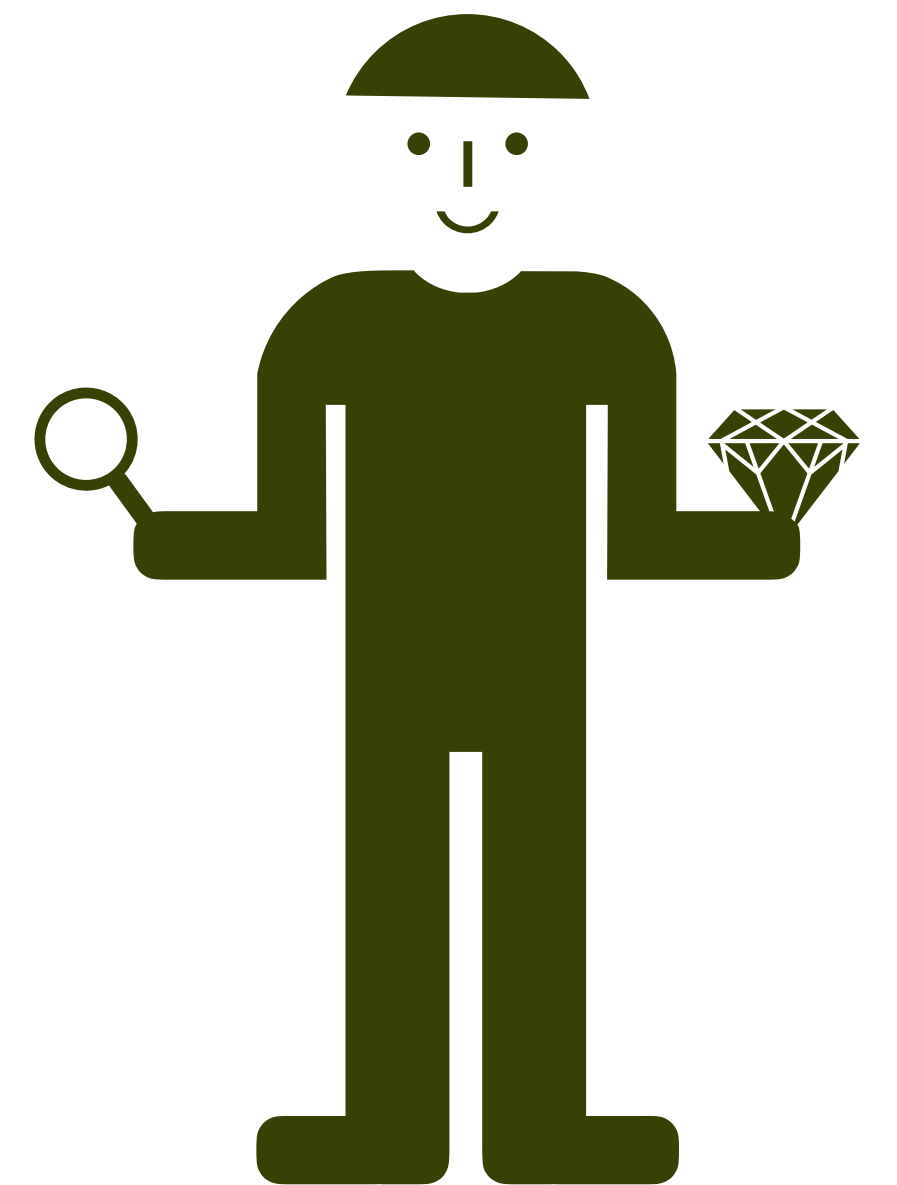


M1

Снежинка като  
*инструмент*

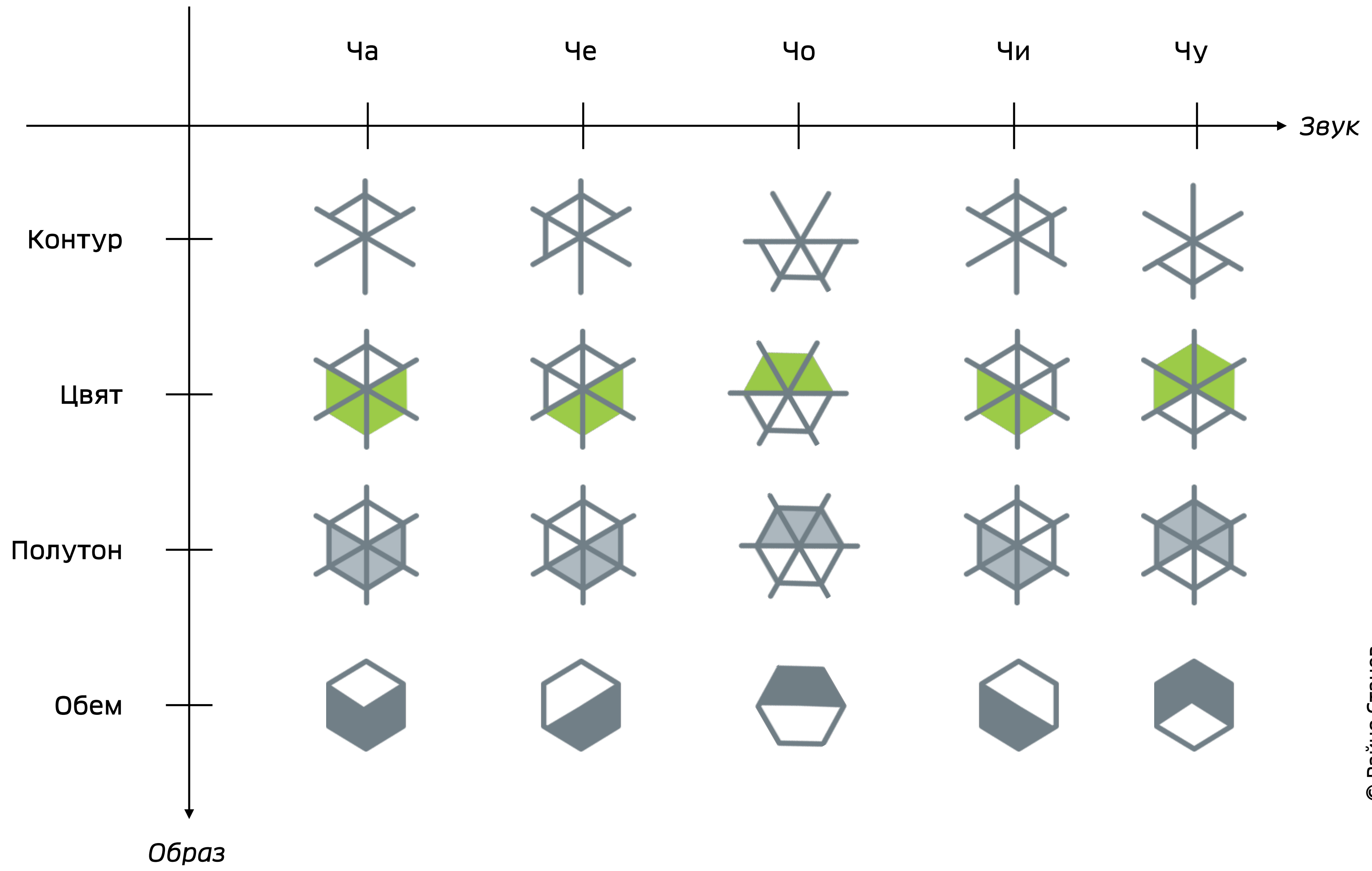
На български думата *град* може да се използва както за ледените топчета, падащи с дъжда в летните горещини, така и за населено място.

Кои са *градските* символи, как могат да бъдат видяни и описани. Как *градската* среда може да бъде опазена, подготвен ли е тя за съхранение? Можем ли да съберем *градски* знаци и да се връщаме към тях, когато имаме нужда?





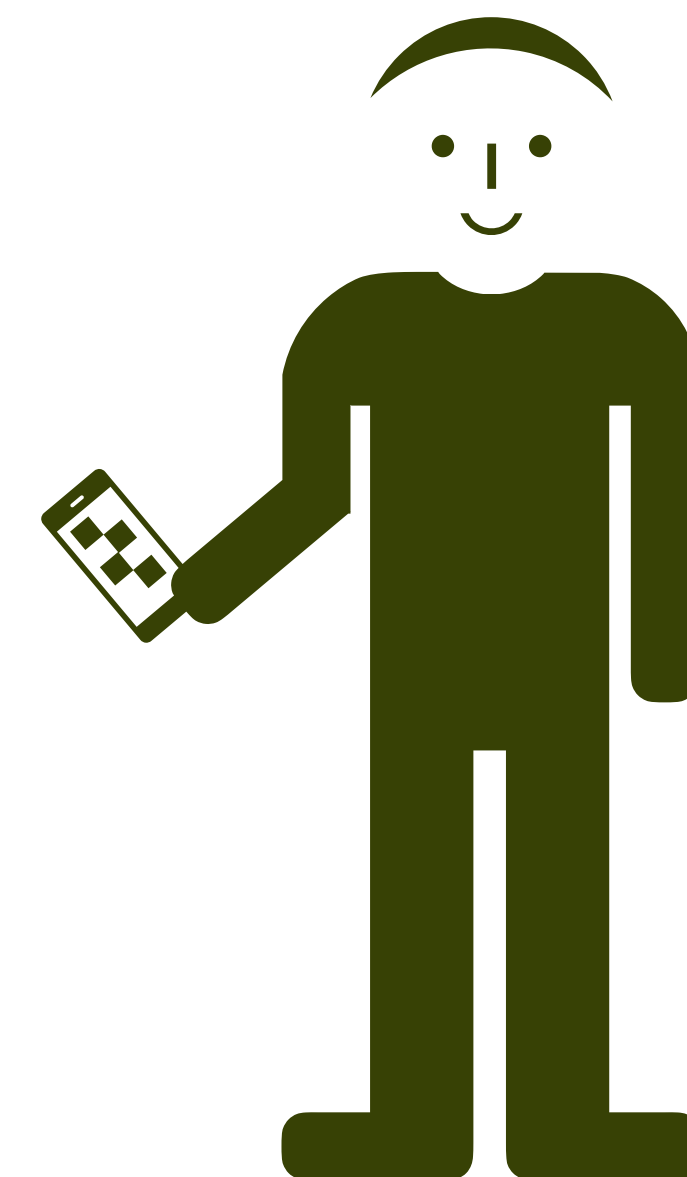
Да си припомним снежинката, като хармоничен продукт на природата. Вземаме нейната конструкция, като базова форма, за да видим как може да я развием. Проста и изчистена форма, островърха с повече свобода в движението. Имаме звук, който изследва движението от ляво на дясно. Развиваме в цвят, контур и обем от горе на долу.



© Райчо Станев

Нека сега да помислим за движението,  
както звуково, така и графично.

Представете си това движение кадър по кадър, където контрола върху анимирането на съдържанието е по-добър и съответно процесът е по бавен. Това е добре известна, класическа, форма на анимация. Всеки съвременен фотоапарат / телефон предлага т.н. *Таймлапс*, където камерата заснема снимка през кратък период от време и така прави филмче с поредица от статични кадри (снимки). Всяко малко движение е хванато от камерата, веднага се създава представа за анимация, въпреки че боравим само с фотографии.





Покадровата анимация обикновено отнема повече време и изисква повече работа. Всичко зависи от нас и какво искаме да изразим. Тя може да представя и само детайлни движения, като останилите елементи на композицията остават статични. Представете си музикална сцена, в която всички фигури са статични, а само солиста се поклаща леко в ритъм.





<https://vimeo.com/685098341>



Другият добре познат тип анимация е с междинно кадриране. Обектите остават статични, като само им задаваме начална и крайна точка на изместване, въртене или мащабиране. Определяме времето и броят кадри, които ще заеме преходът от началноата до крайната точка и компютърът сам изчислява останалите кадри и анимира обектите.





<https://vimeo.com/601224719>

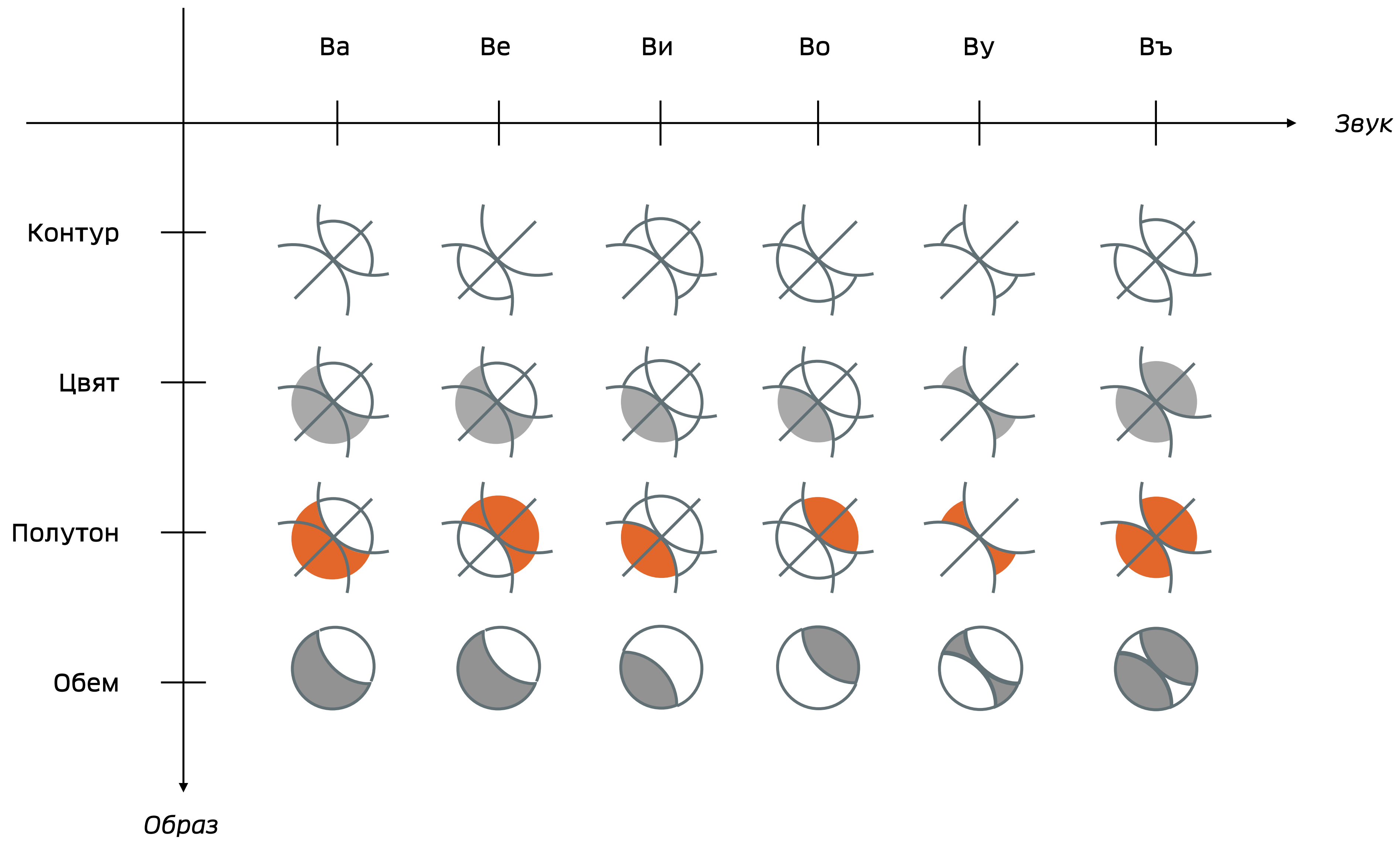
Може, разбира се и да усложним кадрираната анимация, като създадем движение в движението. Всичко зависи от целите във видеомонатажа и специалните ефекти, които искаме да постигнем.

ЛОМ  ИНО

<https://vimeo.com/678058236>



А сега да видим овала на парче град, като друг хармоничен продукт на природата. Отново вземаме конструкцията му, като базова форма, за да видим как може да я развием в цвят, контур и обем от горе на долу. След което извеждаме шрифт.



A

***АБВГДЕЖЗИЙКАМНОПР  
СТУФХЦЧШЩЪЮ,..:;?!  
абгдежзийклмнопрстуфхц  
чшщъьюя***

ERayOTTfamily - тлъст курсив (Black Italic) с възможност  
за допълване на Italic и Bold Italic

# БЛАГОДАРЯ

<https://e-rayo.net/>

© текст и илюстрация/фотография,  
видеомонтаж и специални ефекти  
Райчо Станев, 2022