

ЕНДРЮ СЕЛБІ

Анімація

*З англійської переклав
Володимир Заєць*

ArtHuss 

[Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

ЗМІСТ

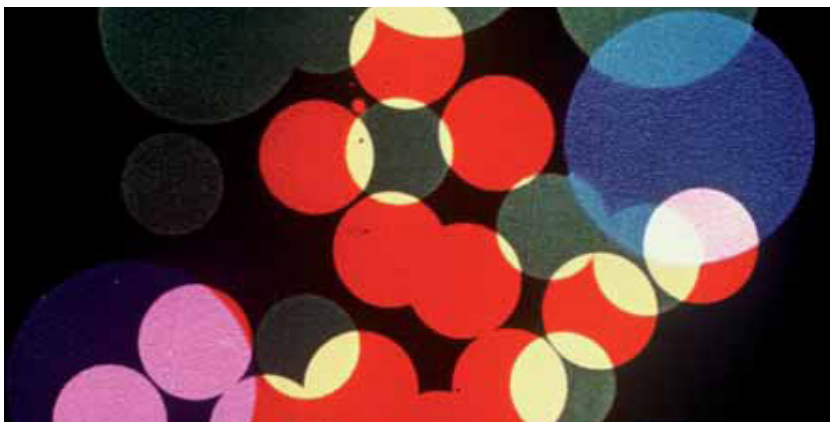
Вступ	5	Фіксація ідей	55
Значення анімації	7	Інструменти для малювання й візуалізації	56
Способи застосування анімації	7	Інструментарій аніматора	57
Модель майбутньої комунікації	8	Розробка ідей	58
Визначальні принципи анімації	9	Випробування ідей з допомогою кінеографів	61
Дванадцять принципів анімації	11	Оцінювання ідей	62
Виробничий процес у анімації	13	Презентація концепції	64
Підготовка до виробництва	13	Дослідження	66
Виробництво	15	Що таке дослідження?	66
Компонування	17	Збір точних довідкових матеріалів	67
Про цю книжку	17	Визначення й формулювання методології	
Хронологія анімації	19	досліджень	68
		Зразок методології досліджень	70
1. Підготовка до виробництва –		Збір і осмислення даних	71
Планування й створення сценарію	25	Огляд досліджень	71
Анімаційний конвеєр у фазі підготовки		Висновки	72
до виробництва	26		
Планування виробництва	27	3. Підготовка до виробництва – Розробка	73
Види роботи у виробництві анімації	29	Анімаційний конвеєр	74
Написання сценарію	32	Розкадрування	75
Що таке сценарій?	32	Розкадрування: створення послідовностей	
Виразальні засоби й мова анімації	32	із окремих зображень	75
Анімаційна мова	36	Мистецтво розкадрування	76
Підходи до створення сценарію	37	Майстри свого мистецтва	77
Задум	39	Розвиток візуальної оповіді в анімації	78
Сюжетні «драбини» й «фризи»	40	Створення розкадрування з візуальною оповіддю	79
Сюжет	41	Стилістичні посібники	82
Сюжетні теми анімаційних творів	42	Лейаути і сцени	84
Жанри анімації	42	Планування й формулювання	85
Категорії анімаційних жанрів	43	Способи зйомки	88
Розробка сценарію	44	Розробкові малюнки	89
Короткий зміст	44	Уява та спостереження	89
Покроковий нарис	44	Основні аспекти композиції, розміщення	
Аналіз подій	44	й візуальних акцентів	90
Синопис	45	Дизайн персонажів	94
Огляд	45	Основи дизайну персонажів	94
Аналіз сценарію	46	Мистецтво дизайну персонажів	96
Висновки	46	Роль і функції персонажа	96
		Розробка характеру персонажів	96
2. Підготовка до виробництва –		Оповідна будова	103
Концепції, ідеї та дослідження	47	Висновок	104
Концепції та ідеї	48		
Значення ідей	49	4. Підготовка до виробництва – Звук	105
Інвестування в ідеї	49	Анімаційний конвеєр	106
Вихідні точки	50	Розуміння звуку	106
Розробка концептуальної основи	52	Анатомія звуку	107
Студійне середовище	53	Принципи звуку	108

Значення й застосування звуку	108	Нелінійний монтаж	163
Глядацьке сприйняття звуку	110	Синхронність	165
Звукові інтерпретації простору й часу	110	Кольорокорекція	165
Грамматика звуку	111	Розуміння кольору	166
Звукові стемі	112	Титри	168
Діалог і оповідь	112	Звук у фазі компонування	169
Проблеми записування голосу	118	Створення саундтреку	169
Музика	119	Цифровий мастеринг	172
Звукові ефекти	121	Форматування	172
Робота студії звукозапису	124	Випуск і розповсюдження	173
Збір та обробка даних	125	Формати аналогового й цифрового відео	174
Мікшер	125	Маркетинг і реклама	174
Висновок	125	Кінофестивалі	176
		Висновок	178
5. Виробництво		7. Ваше анімаційне майбутнє	179
Анімаційний конвеєр у фазі виробництва	129	Освіта, знання та розуміння	180
Вступ до основних технік	130	Навички для майбутнього працевлаштування	181
Прості пристрої для зображення руху	131	Навички та якості	181
Целулоїдна анімація й традиційні процеси двовимірної анімації	132	Як зрозуміти й оцінити себе?	182
Мальована целулоїдна анімація	132	У відповідь на критику	183
Ротоскопія	133	Чого шукають роботодавці?	184
Двовимірна комп'ютерна графіка	133	Навички	185
Покадрова анімація	135	Самопросування	186
Двовимірна покадрова анімація	135	Портфоліо	187
Тривимірна покадрова анімація	148	Шоуріл	189
Дизайн і моделювання	148	Друковані матеріали для самопросування	190
Кістяки й текстурування	149	Веб-сайти	192
Анімація та освітлення	151	Контрольний список складових веб-сайту	193
Візуальні спецефекти, рендеринг і композитинг	151	Соціальні онлайн-платформи	194
Незвичні анімаційні техніки	151	Набуття досвіду	194
Пікселяція	152	Вакансії, заявки та співбесіди	197
Цеглинкова анімація	152	Вакансії та можливості	198
Авторські чи митецькі техніки	153	Аплікаційна форма	199
Перформативна анімація та поєднання з ігровим кіно	154	Мотиваційний лист	199
Інсталяції	155	Резюме	200
Машиніми	156	Співбесіда	201
Доповнена реальність	156	Представлення	202
Звук у фазі виробництва	157	Уперед, до успіху!	204
Висновок	158	Висновок	204
6. Компонування		<i>Глосарій</i>	206
Анімаційний конвеєр у фазі компонування	160	<i>Додаткова література</i>	207
Підготовка продукту	160	<i>Джерела</i>	209
Менеджмент у фазі компонування	161	<i>Показчик</i>	210
Відеоряд	162	<i>Посилання до ілюстративного матеріалу</i>	215
		<i>Подяки</i>	216

Вступ

Анімація – дієва й надзвичайно гнучка форма аудіовізуального донесення інформації, що дає змогу розповідати історії та пояснювати ідеї, поєднуючи рухоме зображення зі звуковим супроводом. Цей інструмент дозволяє презентувати теорії й поширювати повідомлення, а виразність анімації як штучно створюваної форми робить її придатною для найширшого спектру комунікаційних застосувань. Починаючи від очевидних прикладів, як-от фільми, телесеріали й рекламні ролики, і закінчуючи новішими засобами, які набувають дедалі більшої популярності, – вебсайти, мобільні додатки та ігри, – а також застосуванням у галузях медицини, технологій та архітектури, анімація переконує, що за її допомогою можна розважати, інформувати, навчати й надихати. Вона вможлиблює й заохочує створення яскравих візуальних ефектів у кінематографі, дозволяє показати нереальні події як справжні й переносить глядачів у нові незвідані місця. Провідні голлівудські студії дедалі частіше вдаються до анімації та спец-ефектів, аби реалізувати свої творчі ідеї, а інші організації та уряди починають усвідомлювати, які можливості анімація відкриває для пояснення, підсилення чи просування повідомлень.

Упродовж останніх десятиліть аніматори знаходять дедалі винахідливіші способи використовувати анімацію. Нині вона захопила значну частину ландшафту масової культури і стала чи не найуживанішим інструментом скрізь, де йдеться про вихід за рамки звичного, подолання традиційних дисциплінарних поділів, підсилення й поліпшення інших видів творчості. Хоча історія анімації порівняно з іншими мистецькими дисциплінами досить коротка, її слід розглядати в контексті прискореного й плідного технологічного розвитку, як-от поширення інтернету й мобільних технологій, а також потреби більшого візуального супроводу в засобах онлайн-комунікації. Такі технологічні стрибки зумовили зміни в глобальних соціальних та економічних умовах і викликали зростання цікавості до анімації – цікавості, що в найближчі роки, імовірно, буде тільки зростати й ширитися.



☞ Дух анімації як перспективної форми аудіовізуальної інформації втілено в ролик «Kreise» Оскара Фішингера, створеному 1933 року.

Значення анімації

У своїй книзі «Основи анімації» (2006) Пол Веллз зазначає: «Анімація – найдинамічніший засіб вираження, доступний творчим людям». Глибше вивчаючи цю теми, можна невдовзі зрозуміти, що анімація відчутно впливає на повсякденне життя багатьох із нас. Більшість людей знайомі з анімацією завдяки телепрограмам для дітей і анімаційним художнім фільмам. Деякі з найвидатніших епізодів світового кінематографу створено саме в анімаційних художніх фільмах, що закарбувались у нашій колективній пам'яті. Чи можливо забути чарівний епізод «Учень чаклуна» з мультфільму «Фантазія» 1940 року або – звернімося до новітнього періоду історії анімації – казкову розповідь про Карла й Еллі, історію кохання, життя й смерті в анімаційному художньому фільмі студії *Pixar* «Вперед і вгору» (2009)? Цими колективними спогадами й переживаннями ми значною мірою завдячуємо найвидатнішому піонеру в історії анімації – Волтові Діснею (1901–1966). Вплив *Walt Disney Studios* на кіноаудиторію й узагалі на масову культуру величезний і далекосяжний, хоча його підтримують також важливі роботи *Warner Bros.* і *United Productions of America (UPA)*. Утім, таке домінування американських «суперстудій» призвело до того, що деякі інші анімаційні роботи було обійдено увагою масової аудиторії, на яку вони, безумовно, заслуговували.

Для багатьох справжнє значення анімації вимірюється такими фактами, як її номінування на «Оскар», зростання кількості міжнародних фестивалів анімації, поширення повно- і короткометражних художніх і документальних фільмів на кабельних і супутникових телеканалах, а також інтернет-революція, що відкрила для анімації нові аудиторії по всьому світі. Крім того, вивчення анімації як самостійного предмета, зокрема її історії, технічного розвитку й широкого культурного контексту, зумовило створення безлічі міжнародних спеціалізованих і фахових журналів, академічних видань, проведення семінарів і конференцій, інтернет-форумів, появу блогів і мікроблогів.

Способи застосування анімації

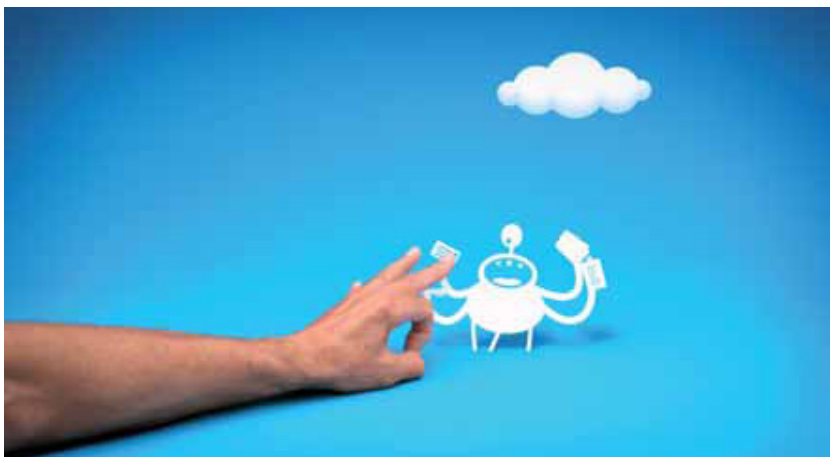
Анімація дає змогу повідомити щось усталеній чи новій аудиторії в такий спосіб, у який це неможливо зробити в ігровому кіно через його суб'єктивні, культурні чи технічні недоліки. Ця форма може надати реалістичного вигляду неймовірному й дає безліч можливостей розповісти щось так, аби зацікавити глядачів незалежно від їхнього віку, етнічної приналежності, статі, національності чи конфесії. Вдало використана анімація може об'єднати глядачів, перетинаючи межі й розкриваючи тематичні ідеї



↑ Ім'я Волтера Елаяса (Волта) Діснея (1901–1966) нерозривно пов'язане з розвитком анімації та анімаційної індустрії. Компанія *Disney Brothers Cartoon Studio*, яку він створив спільно зі своїм братом Роем, тепер перетворилася на *The Walt Disney Company* і лишається досі провідним гравцем медійної та розважальної індустрії.

Написання сценарію

Анімація як форма вможлиблює низку способів осмислення та ведення оповіді. Вона дає змогу «оживити» історичні й сучасні історії, прикрашаючи й посилюючи наше сприйняття й утіху. Щоб використовувати анімацію як інструмент оповіді, треба визначитися, на чому будуватиметься зміст. Сценарій — одна з можливих відправних точок, проте деякі анімаційні продукти можна так само успішно створити й без сценарію, якщо режисер вирішить використати натомість розкадрування, — це особливо доцільно, коли кадри не супроводжуються фіксованим діалогом чи оповіддю.



← Простий, але творчий сценарій для серії рекламних роликів Skype дозволив режисеру Грантові Орчарду застосувати візуальні й звукові елементи, аби показати безпосередність і зручність інтерфейсу рекламованої програми.

Хоча анімації властиві деякі з оповідних норм ігрового кіно (як-от композиція сцен чи структурування кадрів задля розповіді історій або пояснення ідей), пишучи сценарії для анімаційних творів, треба зважати на самобутність цієї форми. По-перше, на відміну від ігрового кіно, анімація не обмежена законами фізики й властивостями тіл, як-от сила тяжіння чи анатомія рухів людини. По-друге, процесу створення анімаційного продукту властива дискретність: частини оперативно об'єднуються й редагуються впродовж виробництва, що дає змогу вільно змінювати сценарій, аби зняти чи відредагувати сцени чи частини твору в такий спосіб, що дозволить краще втілити сюжет чи ідею. Важливо розуміти й зважати на те, що існують різні підходи до написання сценаріїв для анімаційних продуктів, тож у решті цього розділу буде розглянуто, що таке сценарій, навіщо його писати і як він впливає на процес виробництва анімації.

Що таке сценарій?

Сценарієм називають документ, у якому детально викладено сюжет анімаційного твору і на основі якого будується розповідь. Структурно сценарій поділяється на послідовні частини, названі сценами. У кожній сцені окреслено в хронологічній

ЧЕРЕВО
ДІАЛОГ
Дж. Потт
© 2010

0:50 АЛЕКС:
Піду поплаваю.

00:52 ОСКАР:
Я з тобою.

00:53 АЛЕКС:
Ні, Оскаре, ти ще малий.

01:03 ОСКАР:
Алексе, зачекай!

01:05 АЛЕКС:
Аааааааарр!

01:16 МОНСТР:
Шш. Не хвилюйся, я тут.

02:03 МОНСТР:
Ми маємо його врятувати.

02:05 ОСКАР:
Не хочу.

02:18 МОНСТР:
Охх, Оскаре, ти поважчав.

02:40 МОНСТР:
Мені так подобається бути тут із тобою.

02:49 ОСКАР:
Даруйте... даруйте! Ви не бачили мого брата? Його звати Алекс.

02:56 КИТ:
Алекс, Алекс, Алексалексалексалекс... (глибокий вдих)

03:05 КИТ:
Так, я його бачив. Відчуваю його у себе в череві.
(гучне гурчання черева)

03:26 КИТ:
Гмм, даруйте. Щось не те з'їв.

03:29 ОСКАР:
Мого брата?

03:31 КИТ:
То не через нього: у мене цілий список нещодавно з'їденого.

03:35 ОСКАР:
Буе

03:36 КИТ:
Слухайте, якщо хочете його повернути, у вас на це десь... (відрижка) година. (довгий вдих) Сподіваюсь, ви знайдете те, що шукаєте...

04:16 ДЕЛЬФІН:
О, дяка Богові, що ви прийшли, допоможіть мені. Будь ласка, допоможіть! У мене обмаль часу.

04:26 АЛЕКС:
Мм, у мене все було під контролем. Обійшовся б і без допомоги твого бойфренда.

04:42 ОСКАР:
Він не мій бойфренд.

04:44 АЛЕКС:
Справді? Чого ж ви тоді кохаєте один одного?

04:46 ОСКАР:
Не кохаємо!

04:51 МОНСТР:
Що... що це?

05:07 АЛЕКС:
Оскаре, нам треба йти звідси.

05:09 ОСКАР:
Ні, я лишусь тут із ним.

05:16 МОНСТР:
Як на мене, тобі краще піти... Не хочу, щоб ти був тут.

05:42 МОНСТР:
Друже, я сумую.

05:48 ОСКАР:
Так.

05:50 МОНСТР:
Те, що я тоді сказав... Ти ж знаєш, що насправді я думав протилежне, так?

05:56 ОСКАР:
Так, так. Я знаю.

05:59 АЛЕКС:
Ходи, Оскаре, час їхати.

06:52 МОНСТР:
Довгий гучний стогін

послідовності основні дії, зокрема такі деталі, як імена персонажів, які говорять, та образні дії чи жести, що супроводжують їхні репліки. Також у сценах може бути прописано такі деталі, як майбутні дії, музичні інтерлюдії, промови чи звукові ефекти для підтримки оповіді. Сценарій дає режисерові змогу інтерпретувати історію, застосовуючи окремі візуальні й звукові процеси, а продюсерові – чітко уявлення про кінцевий вигляд анімаційного продукту, якого той має набути, перш ніж його буде випущено й розповсюджено. Загалом сценарій дозволяє аніматору спланувати, як буде драматизовано дії, описані в кожній сцені, у фазі підготовки до виробництва, – і створити ці драматизовані рухи, коли виробництво розпочнеться.

Сценарій допомагає встановити ритм і темп розповіді чи пояснити ідею через певні події або ритмічні елементи. Створення «ритмічно» написаного сценарію – дуже індивідуальний процес, і в сценаристів із часом розвивається особливий стиль письма, що дає їм змогу спеціалізуватись у різних сферах виробництва анімаційних творів. Як сценаристи вигадують і розробляють історії

👉 Британська аніматорка й ілюстраторка Джулія Потт написала для свого анімаційного фільму «Череві» простий сценарій, який дозволив їй втілити за допомогою анімації яскраві внутрішні емоційні реакції.