

Марк Саймон



КОМПАКТ-ДИСК
К КНИГЕ



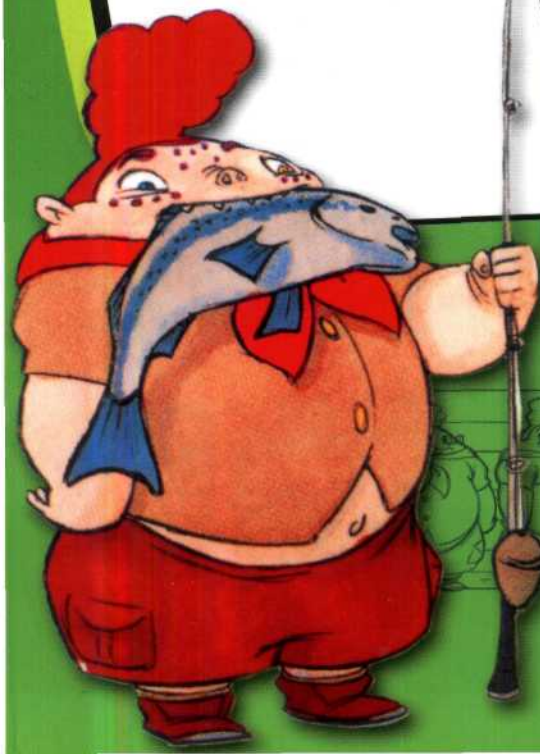
3D-графика
и анимация

КАК СОЗДАТЬ СОБСТВЕННЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ

АНИМАЦИЯ ДВУХМЕРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПРОИЗВОДСТВО
И ПРОДАЖА
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО
ФИЛЬМА

Приглашаем посетить
веб-сайт автора:
www.FunnyToons.tv



NT
PRESS

f
Focal
Press

Producing Independent
2D Character Animation
Making and Selling a Short Film

Марк Саймон

**Как создать собственный
мультфильм**
Анимация двухмерных персонажей



A Division of Elsevier Science
AMSTERDAM • BOSTON • LONDON • NEW YORK • OXFORD • PARIS
SAN DIEGO • SAN FRANCISCO • SYDNEY • TOKYO
ИТ Пресс, 2006

Producing Independent 2D Character Animation

Making and Selling a Short Film

Mark Simon



Mark Simon



An Imprint of Elsevier Science

AMSTERDAM • BOSTON • LONDON • NEW YORK • OXFORD • PARIS
SAN DIEGO • SAN FRANCISCO • SINGAPORE • SYDNEY • TOKYO

Как создать собственный мультфильм

Анимация двухмерных персонажей

Марк Саймон



NT Press
Москва, 2006

© Оформление. NT Press, 2006
© Local Press, 2006

ISBN 5-448-0419-7 (англ.)
ISBN 5-448-0419-6 (рус.)
ISBN 985-13-4027-X (бразил.)

УДК 004.928
ББК 85.37
С 12

Подписано в печать с готовых диапозитивов 01.08.2005. Формат 70x100¹/₁₆. Бумага офсетная. Гарнитура «Баскервиль». Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,3. Тираж 3000 экз. Заказ 1774.

Саймон, М.

С12 Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / Марк Саймон; пер. с англ. Г.П. Ковалева. — М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с.: ил. — (3D-графика и анимация).

ISBN 5-477-00121-6

Книга Марка Саймона – отличное пособие для начинающих мультипликаторов, желающих создавать независимые двухмерные фильмы. Весь процесс производства мультфильма – от рисования эскизов и раскадровок до озвучивания, композитинга и работы с такими программами, как Adobe After Effects, Procreate Painter, Toonz и многими другими, – описан в книге простым, живым и искрящимся юмором языком.

Кроме того, вы познакомитесь с творчеством других талантливых мультипликаторов – книга снабжена множеством интересных интервью с ними. Среди них Билл Плимpton, Рейчел Льюис из Klasky Csupo и один из учредителей фестиваля Spike&Mike Крайг «Спайк» Дэккер.

Таким образом, книга способна привлечь не только начинающих мультипликаторов, но и любителей анимации.

УДК 004.928
ББК 85.37

This edition of Producing Independent 2D Character Animation, Making and selling a short film by Mark Simon is published by arrangement with Elsevier Ltd, The Boulevard, Langford Lane, Kidlington, OX 1GB, England.

The Right of Mark Simon to be identified as the author of this work has been asserted in accordance with the Copyright, Designs and Patterns Act.

Russian edition Copyright © 2005 NT Press. All rights reserved.

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельца авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно остается, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможный ущерб любого вида, связанный с применением содержащихся здесь сведений.

Все торговые знаки, упомянутые в настоящем издании, зарегистрированы. Случайное неправильное использование или пропуск торгового знака или названия его законного владельца не должно рассматриваться как нарушение прав собственности.

ISBN 0-240-80513-5 (англ.)
ISBN 5-447-0121-06 (рус.)
ISBN 985-13-4057-X (Харвест)

© Focal Press, 2003
© Оформление. «НТ Пресс», 2005

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	10
Предисловие	12
Благодарности	17
Часть I. Перед тем как начать	19
Глава 1. Частота кадров	20
Глава 2. Время и съемка	22
Глава 3. dpi против пикселей	26
Глава 4. Сцены	30
Глава 5. Организация файлов	32
Глава 6. Тонкости ремесла	35
Инструменты для рисования	35
Раскадровка	37
Компоновка	37
Компьютеры	38
Анимирование	38
Рисование анимации	42
Фоновые изображения	43
Организация	43
Сканирование	43
Краски и рисование	44
Звук	45
Ротоскопия	46
Глава 7. Программное обеспечение, оборудование и компьютеры	48
Глава 8. Коллектив	53
Часть II. Начальный этап производства	57
Глава 9. Сюжет	58
Глава 10. Дизайн персонажа	61
Глава 11. Сюжет и раскадровка	69
Глава 12. Бюджет	79
Глава 13. Персонал	81

Глава 14. Пересмотр раскадровки	85
Глава 15. Компоновочные планы	88
Часть III. Производство	93
Глава 16. Режиссура диалогов	94
Глава 17. Запись и редактирование звука	96
Работа с фондами	97
Работа при ограниченных ресурсах	98
Глава 18. Аниматик	103
Глава 19. Расчет времени аниматика	106
Глава 20. Разбивка звука	110
Глава 21. Распределение работы	117
Глава 22. Ключевая анимация	122
Глава 23. Ротоскопия	127
Глава 24. Анимация окружающей среды (неперсонажная анимация)	133
Глава 25. Карандашные тесты	135
Глава 26. Расширенный аниматик	138
Глава 27. Фоновые изображения	140
Глава 28. Промежуточные кадры	146
Глава 29. Очистка	148
Глава 30. Сканирование	151
Глава 31. Цифровое раскрашивание	159
Глава 32. Композитинг и экспортирование отдельных слоев	170
Глава 33. Движение камеры и спецэффекты	173
Глава 34. Окончательный композитинг изображений	180
Часть IV. Пост-производство	187
Глава 35. Заставки	188
Глава 36. Сведения о создателях	191
Глава 37. Монтаж	194
Глава 38. Создание музыки и звукового оформления	197

Глава 39. Окончательный композитинг со звуком и вывод на кино- или видеопленку	203
Часть V. Что дальше?	207
Глава 40. Авторские права	208
Глава 41. Фестивали	209
Глава 42. Интернет	212
Глава 43. Продажа фильма студии, телевизионной сети или дистрибьютору	216
Глава 44. Портфолио	223
Часть VI. Интервью	227
Глава 45. Крэйг МакКрэкен, создатель «Крутых девчонок»	228
Глава 46. Билл Плимптон, независимый аниматор, номинированный на премию «Оскар»	237
Глава 47. Крэйг «Спайк» Дэккер, один из основателей фестиваля Spike & Mike's Sick & Twisted Festival of Animation	243
Глава 48. Линда Сименски, заместитель начальника отдела оригинальной анимации компании Cartoon Network	252
Глава 49. Рейчел Льюис, директор по штатам компании Klasky Csupo	261
Глава 50. Том Сито, один из режиссеров фильма «Осмосис Джонс»	272
Глава 51. Дэвид Файн и Элисон Сноуден, обладатели премии «Оскар», создатели «Bob and Margaret»	281
Часть VII. Приложения	293
Приложение 1. Формы	294
Приложение 2. Поставщики оборудования и материалов	296
Приложение 3. Программное обеспечение	299
Программное обеспечение для студентов:	299
Графические редакторы:	300
Приложения для раскрашивания анимации:	300
Приложения для композитинга:	304
Приложения для монтажа:	306
Звуковые редакторы:	307
Прочие программы:	308
Приложение 4. Книги	310

Приложение 5. Периодические издания	315
Приложение 6. Анимационные школы	318
Приложение 7. Содержимое прилагаемого компакт-диска	320
Фильмы	320
Ротоскопия	320
Звук	321
Демонстрационные версии программ	321
Цифровое раскрашивание	322
Композитинг	322
Звук	322
Приложение 8. Дополнительная информация	323
Предметный указатель	333

ЭТА ПУТЕШЕСТВИЯ

Многие годы я работал усердно и упорно. Несколько лет назад я стал счастливым отцом близнецов-мальчишек, Люка и Риса. Внезапно на меня свалилась куча новых обязанностей и необходимость более ответственно относиться к своей семье, не говоря уж о все увеличивающихся счетах. В результате у меня появился стимул работать больше и быстрее. Рис и Люк, я посвящаю эту книгу вам. Горнорар за нее тоже принадлежит вам.

Я вас люблю!

Папа

ВСТУПЛЕНИЕ

Когда я училась в школе, то записалась на курсы мультипликации. Мне хотелось попробовать свои силы в анимации, но я совершенно не представляла себе процесс создания мультфильма. Я предполагала, что мне придется очень много рисовать в течение 12 недель, и в конце курсов я покажу всем свой фильм, на который получу восторженные отклики. Однако спустя три месяца, я смогла состряпать лишь вялый десятисекундный так и не законченный ролик, демонстрировавший зрителям катящийся мяч. Курсы завершились, а вместе с ними закатилась и моя карьера мультипликатора. В 16 лет мне стало очевидно, что миру не требуется еще один посредственный мультипликатор. Но как знать: возможно, если бы тогда мне попалась книга, подобная этой, сегодня я была бы неплохим аниматором.

Тем не менее, я продолжала любить мультипликацию. И сегодня я работаю в этой сфере, хотя и не стала художником. Я сотрудница корпорации, помогающей аниматорам создавать короткие фильмы и сериалы и затем показывать их по телеканалу Cartoon Network. Иногда я все еще подумываю о том, чтобы создать собственный фильм, но пока все ограничивается набросками в блокноте. Но теперь я точно уверена, что если мне потребуется учебник-руководство по созданию фильма, я знаю, где его искать, – оно перед вами.

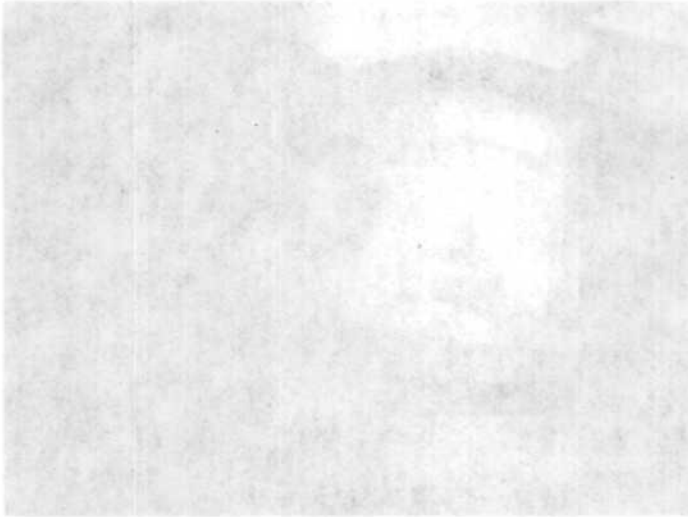
Если вы держите в руках эту книгу, скорее всего вы думаете о создании собственного фильма. Если вы чувствуете в себе желание создавать анимационное кино – осуществите его. Благодаря развитию технологий, сейчас сделать свой фильм гораздо легче, чем когда-либо ранее. Конечно, создание фильма – это тяжелый труд, вы проведете много времени, рисуя тысячи набросков, каждый из которых лишь немного отличается от предыдущего, и вам придется перерисовывать некоторые из этих рисунков по несколько раз, пока вы не доведете их до совершенства. Но после того как вы закончите, вы станете аниматором и у вас будет фильм!

После того как вы покажите свой фильм общественности на фестивале или на открытом просмотре ASIFA (Международная ассоциация аниматоров), люди узнают ваше имя и познакомятся с вашим стилем рисования. Они будут считать вас забавным, или чувствительным и вдумчивым. Вы станете известным, и все захотят общаться с вами.. Еще бы! Руководители анимационных студий будут запросто подходить к вам на фестивалях и предлагать выпить по чашечке кофе до четырехчасового показа. Более того, вы станете членом сообщества независимых аниматоров, создающих свои фильмы. Они влюблены в художественную форму и стремятся вдохнуть жизнь в неодоушевленные объекты или же просто хотят, чтобы животные заговорили.

Создав свой собственный мультфильм, вы займете подобающее место на пантеоне анимации. Не забывайте, что индустрия движется вперед отчасти благодаря независимым аниматорам.

Все эти тайны и загадки анимации описаны в книге Марка Саймона. Если вам нужны еще аргументы для того, чтобы начать работу над собственным фильмом, то знайте: даже студенты, создающие собственные анимационные фильмы, обычно добиваются большего успеха в жизни. Кто же откажется от этого? Я уверена, что если бы у меня была такая книга в школе, я бы точно создала анимационный фильм или даже несколько и это вступление писал бы кто-нибудь другой... В любом случае я рекомендую вам прочитать ее и, по совету Марка, начать создавать свои собственные фильмы.

Линда Сименски,
старший вице-президент Original Animation, Cartoon Network



Изображение, которое вы видите, является результатом сканирования оригинала.

Самое главное, что вы должны помнить, это то, что вы не можете просто взять и начать анимировать. Вам нужно сначала научиться рисовать. Если вы не умеете рисовать, вам придется научиться этому, прежде чем вы сможете начать анимировать. Это не значит, что вы должны быть художником, но вы должны быть достаточно хорошими, чтобы вы могли выразить свои идеи на бумаге. Если вы не умеете рисовать, вам придется научиться этому, прежде чем вы сможете начать анимировать. Это не значит, что вы должны быть художником, но вы должны быть достаточно хорошими, чтобы вы могли выразить свои идеи на бумаге.

Времена меняются. Несколько лет назад весь мой дом и офис были завалены сотнями пленок с рисунками, или кадров. Пленки были дорогими (рис. П. 1), краски были дорогими, камеры и штативы также были дорогими. Одним словом, создание фильмов было дорогим. Ох, как нелегко было сохранить пленки чистыми и без отпечатков пальцев. Рисование отнимало много времени. Создание короткометражного анимационного фильма означало, что вам необходимо было пожертвовать несколькими месяцами жизни и всем свободным пространством в вашей квартире. Я также был ограничен в количестве слоев пленок, которые можно было наложить один на другой, и поместить перед камерой. Таким образом, ограниченная анимация становилась по-настоящему ограниченной.

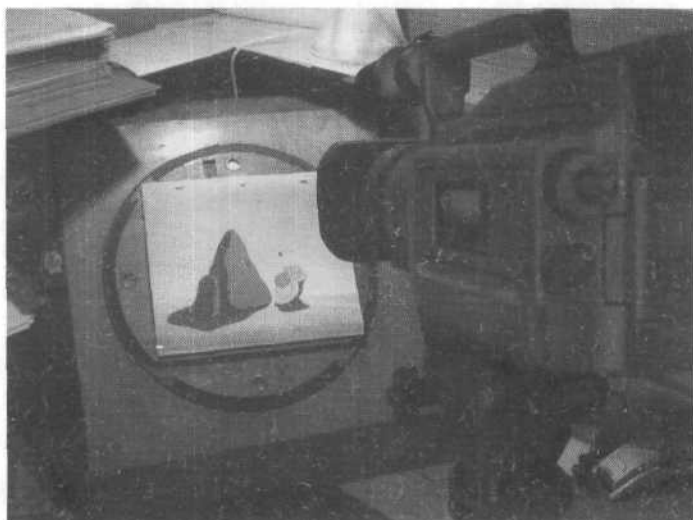


Рис. П. 1 ♦ Съемка анимации на монтажной стойке – старый метод производства

Для того чтобы рисовать на пленке, необходимо было вначале нарисовать изображение на ее лицевой стороне. Затем следовало перевернуть пленку и накладывать слои краски на обратной стороне (рис. П. 2). Любая ошибка означала, что придется начинать все сначала на новой пленке. Чтобы исключить попадание отпечатков пальцев на целлулоид, приходилось все время работать в нитяных перчатках. Во время съемки все пленки требовалось расположить в определенном порядке. Несмотря на то, что все пленки по отдельности были прозрачными, будучи сложенными в стопку, они давали изображение, далекое

от идеала, и мы не могли использовать больше 5–7 слоев одновременно (рис. П.3). Каждый слой также должен был оставаться в одном и том же положении, иначе можно было заметить некоторый сдвиг цветов и объектов в фильме.

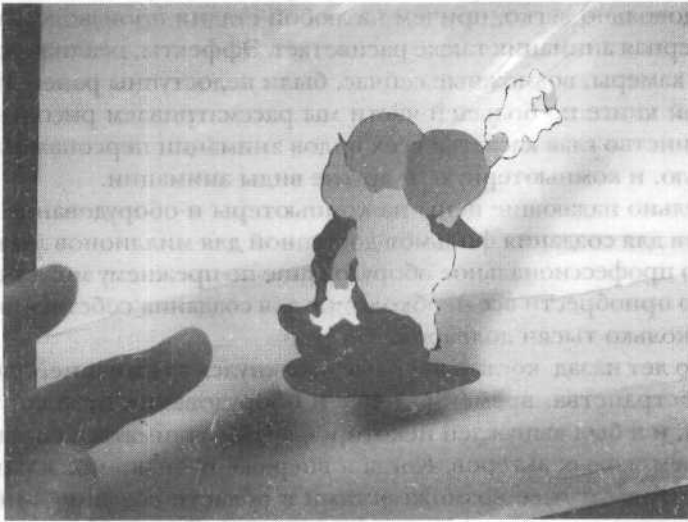


Рис. П. 2 + Цвета наносились на обратную сторону пленки последовательно, один за другим

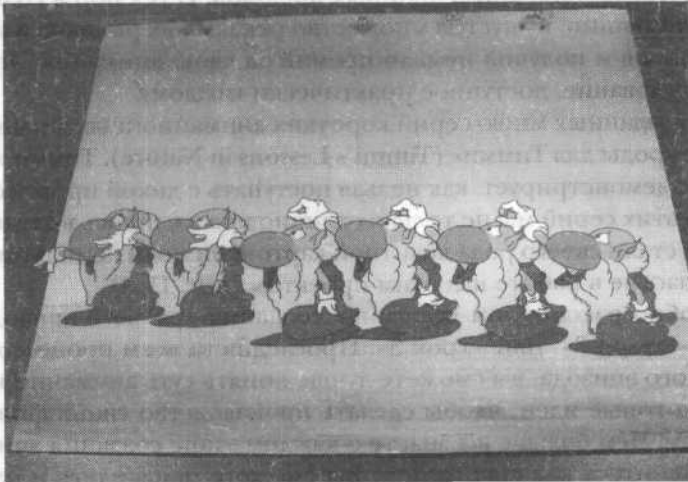


Рис. П. 3 + Шесть слоев пленок – обратите внимание на более тусклые цвета на нижних слоях слева

Теперь, благодаря развитию в компьютерной области и появлению мощных систем, все изменилось. Создавать собственные фильмы для независимых аниматоров стало гораздо проще, быстрее и дешевле благодаря компьютерам и специальным приложениям для анимации. Создание рисунков в компьютере проходит быстро и легко, изменить цвета можно простым нажатием одной

кнопки. Ограниченная анимация теперь стала менее ограниченной, камера перемещается более плавно и быстро. Больше нет ограничений на количество используемых слоев, а внесение изменений не означает необходимость начинать весь процесс заново. Анимационный фильм теперь можно изменить или дополнить довольно легко, причем на любой стадии производства.

Компьютерная анимация также расцветает. Эффекты, реализм изображения и движение камеры, возможные сейчас, были недоступны ранее. Несмотря на то что в этой книге по большей части мы рассматриваем рисованную анимацию, большинство глав касается всех видов анимации персонажей, включая и целлулоидную, и компьютерную, и другие виды анимации.

Стремительно падающие цены на компьютеры и оборудование сделали покупку средств для создания фильмов доступной для миллионов людей. Несмотря на то, что профессиональное оборудование по-прежнему может стоить недешево, можно приобрести все необходимое для создания собственных фильмов всего за несколько тысяч долларов.

Несколько лет назад, когда я впервые столкнулся с анимацией, нехватка свободного пространства, времени, денег и оборудования оттолкнули меня от этой работы, и я был вынужден некоторое время заниматься созданием фильмов с участием живых актеров. Когда я впервые познакомился с программой Macromedia Director и ее возможностями в области создания анимации, я с головой погрузился в мир цифровых персонажей. Я начал быстро обзаводиться все новыми устройствами и программным обеспечением, что позволило мне повысить качество моих анимационных фильмов. С тех пор я создал две анимационные компании, выпустил множество рекламных роликов и короткометражных фильмов и получил немало премий за свою анимацию, при этом используя оборудование, доступное практически каждому.

Одной из созданных мною серий коротких анимационных фильмов, является «Уроки природы для Тимми» (Timmi's Lessons in Nature). Тимми на собственном примере демонстрирует, как нельзя поступать с дикой природой. Благодаря созданию этих серий мы не только отлично повеселились в студии во время работы. Они стали своего рода визитной карточкой моей компании и всех принимавших участие в работе над этим проектом (рис. П. 4).

Мы подробно рассмотрим все этапы создания третьего эпизода сериала, названного «Lesson 3», или «Урок 3». Проследив за всем процессом создания анимационного эпизода, вы сможете лучше понять суть анимации или позаимствовать некоторые идеи, чтобы сделать производство своих фильмов более эффективным. Чем больше вы знаете о каждом этапе создания анимации, тем больше вы цените себя как специалист. Вы сможете предвидеть и избегать возможных неприятностей. А кроме того, анимация – это весело!

Работа больших студий слегка различается, но в общем процесс производства такой же, как и описанный здесь, при создании крупных проектов трудится множество специалистов, о которых я не буду упоминать в этой книге. Небольшие студии и независимые аниматоры могут работать быстрее, и один человек обычно выполняет несколько ролей. При создании собственного

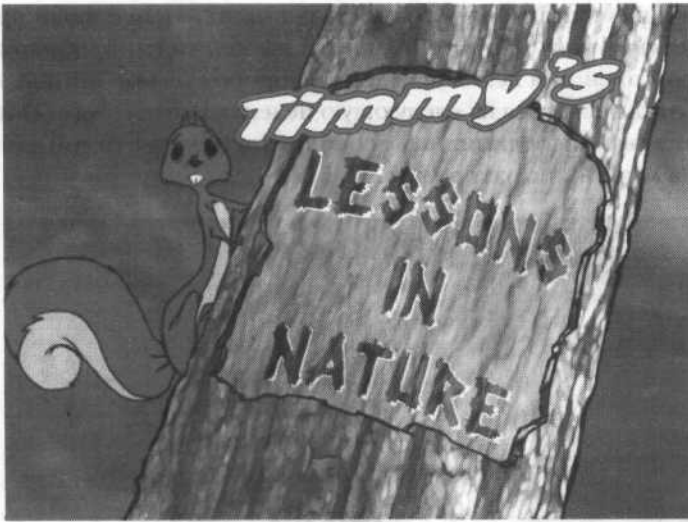


Рис. П. 4 † Титульный кадр «Уроков природы для Тимми»

проекта вы можете пропустить некоторые описанные здесь шаги, но общее понимание всего процесса производства, несомненно, будет полезно для всех аниматоров.

Мы расскажем обо всех используемых нами приложениях и программах, также вместо них можно использовать альтернативные продукты других производителей. Естественно, со временем производительность и быстрдействие компьютеров увеличится, но вам необязательно покупать самые быстрые компьютеры для создания своего фильма. Даже более старые системы, чем используемые нами, будут работать вполне удовлетворительно, а более новые и совершенные компьютеры появятся еще до того, как эта книга появится в магазинах.

На приложенном к книге компакт-диске «Lesson 3» был специально расширен и модифицирован для этой книги. В оригинальном эпизоде нет диалогов. Так как диалоги для многих аниматоров являются важной частью фильма, мы добавили одну сцену, в которой персонаж разговаривает, чтобы показать, как легко записать голос и осуществить синхронизацию движения губ для ваших персонажей.

На компакт-диске также имеются различные сюжеты и полная версия «Lesson 3».

На нем вы также найдете демонстрационные версии некоторых приложений для анимации и создания звука, которые мы упоминаем в этой книге. Таким образом, вы сможете попробовать поработать с ними перед покупкой.

По мере того как наша книга вдохновит вас на создание своего фильма и вы будете засиживаться за работой далеко за полночь, постарайтесь начать с создания короткого фильма. Ведь даже для создания минутного фильма может потребоваться несколько месяцев ежедневного труда.

Внимание: анимация может полностью поглотить все ваше время. Через несколько месяцев после прочтения книги вы неожиданно обнаружите себя в окружении гор пленок и эскизов, а также коробок из-под пиццы. А принятие ванны будет откладываться на следующую неделю. Все это будет свидетельствовать о том, что вы присоединились к сообществу людей с самой замечательной профессией в мире – аниматор (рис. П. 5).

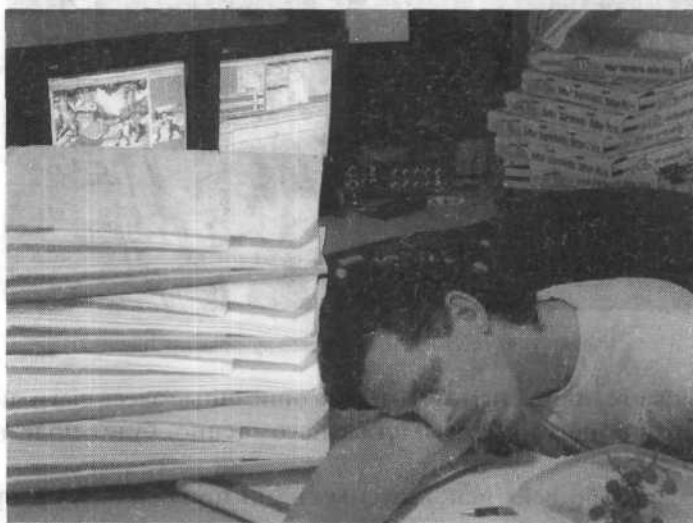


Рис. П. 5 ✦ Режиссер Марк Саймон среди рисунков, компьютеров и пустых коробок из-под пиццы

Книга, подобная этой, не появляется сама по себе. Многие люди потратили немало времени и усилий, работая над ее частями.

Я хочу поблагодарить Ти Джея (Т.Д.) за его талант и желание работать со мной над сериалом «Уроки природы для Тимми» – его дизайн был просто потрясающим. Ар Би (R.B.), выдающийся талант, добавил свои штрихи к дизайну и анимационным эпизодам. Розанна отлично потрудилась над стартовой заставкой. Нам удалось создать потрясающие фоновые изображения и разметки благодаря Ти Джею, Ар Би и Джей Пи (J.P.), нашему художнику фоновых сцен. Спасибо вам всем.

Благодарю команду Sound'O'Rama, Кей Си Лэднер (K.C. Ladnier), Кэйз Аль-Атракчи (Kays Al-Atrakchi) и Стивена Бэка (Steven Bak) за поддержку нашего проекта. Без вашей музыки и звукового сопровождения у нас бы ничего не получилось.

Благодарю поставщиков программного обеспечения, ответивших на мои вопросы, приславших демонстрационные версии и иллюстрации.

Благодарю моих ассистентов, которые помогли мне не сойти с ума окончательно, в ходе работы над этой книгой, управления двумя компаниями и создания бесчисленных короткометражных фильмов. Я хочу поблагодарить Анджелу Баррига (Angela Barriga) и Джереми Тэйта (Jeremy Tate) за помощь в перепечатке длинных и интересных интервью и за сотрудничество при создании «Уроки природы для Тимми». Я также хочу от всей души поблагодарить Карла Хэглунда (Karl Haglund) за его поддержку и обучение других ассистентов, обеспечение работоспособности компьютеров, починку всего, что требовалось починить и за множество других вещей. Я должен также поблагодарить его жену Джиллиан, не возражавшую против многих часов, проведенных Карлом в студии.

Спасибо команде Focal, особенно благодарю Эми Джоллимор (Amy Jollymore) за редактуру.

Я также хочу поблагодарить своих родителей: маму – за поддержку всех моих безумных идей и веру в мой успех, отца – за то, что научил меня отвечать за свои слова.

Конечно, наибольшей благодарности заслуживает моя жена Джин (Jeanne) и дети Люк и Рис (Luke & Reese). Их любовь помогла мне преодолеть все препятствия.

ЧАСТЬ I

ПЕРЕД ТЕМ КАК НАЧАТЬ



The first step in the process of creating a successful business is to identify a market need. This involves researching the market and understanding the needs and wants of your target audience. Once you have identified a market need, you can then develop a product or service that meets that need.

The next step is to create a business plan. This document outlines your business goals, strategies, and financial projections. It is a crucial tool for attracting investors and lenders, and for tracking your progress over time.

Once you have a business plan in place, you can then start to raise capital. This can be done through a variety of methods, including bank loans, venture capital, and crowdfunding. Each method has its own advantages and disadvantages, so it is important to choose the one that best suits your needs.

Finally, once you have raised the capital you need, you can start to launch your business. This involves setting up your operations, hiring staff, and marketing your products or services. It is important to stay focused and committed to your goals, and to be prepared for challenges and setbacks along the way.

Частота кадров фильма составляет 24 кадра в секунду (fps), частота кадров стандарта NTSC (National Television System Committee) для США и Японии составляет 30 кадров в секунду, частота кадров стандарта PAL (Phase Alternate Line) для Европы, Гонконга и Ближнего Востока, а также стандарта SECAM (Sequential Couleur Avec Memoire) для России – 25 кадров в секунду. С какой же частотой снимать фильм? Есть два разных ответа.

Обычно фильмы снимаются с частотой 24 кадра в секунду. Основной причиной является то, что 24 кадра в секунду означает меньше кадров, чем при 30 кадрах в секунду. Меньшее число кадров позволяет вам уложиться в рамки графика и сэкономить деньги.

Даже если, в конце концов, ваш фильм предназначен для видео, вы все равно, скорее всего, выберите 24 кадра в секунду. На каком-либо этапе цифрового производства или нелинейного монтажа вы

сможете конвертировать ваш анимационный фильм с 24 кадров в 30 кадров в секунду. Преобразовать фильм можно только при сохранении его в формате AVI или MOV (расширения видео файлов для Windows и Macintosh). В некоторых программах можно установить параметр Time Stretch на 125% или Clip Speed на 80% [$30 / 24 = 80$] для создания такого же эффекта и экспортирования в кадры (рис. 1.1 и 1.2). При преобразовании из 24 в 30 кадров в секунду вы не заметите различий в самом фильме. Если задуматься, все фильмы, художественные и анимационные, снимаются с частотой 24 кадра в секунду, а затем выходят на видео с частотой 30 кадров в секунду, и мы не видим никакой разницы.

А стоит ли вообще когда-нибудь снимать с частотой 30 кадров в секунду? Когда проект сочетает съемки живых актеров, поверх которых вы хотите наложить анимационные персонажи, необходимо вставлять анимацию в каждый кадр. Это необходимо для того, чтобы привязать

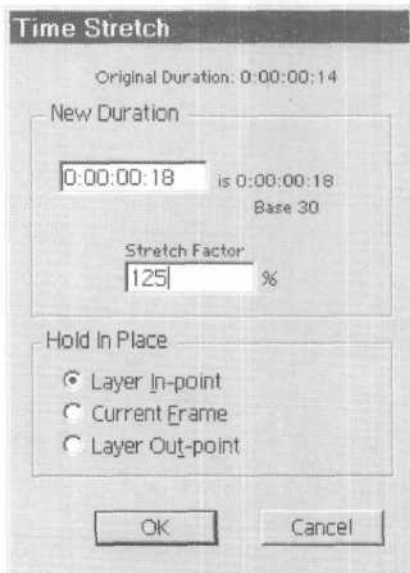


Рис. 1.1 + Окно Time Stretch в After Effects

с частотой 30 кадров в секунду? Когда проект сочетает съемки живых актеров, поверх которых вы хотите наложить анимационные персонажи, необходимо вставлять анимацию в каждый кадр. Это необходимо для того, чтобы привязать

анимацию ко всем движениям живых актеров (рис. 1.3). Если не добавлять анимацию в каждый кадр, персонажи могут съехать в фон и весь эффект анимационных персонажей, сосуществующих вместе с живыми актерами в кадре, не будет выглядеть естественно.

Анимация и без того требует немало времени и средств, поэтому, по возможности, снимайте с частотой 24 кадра в секунду.

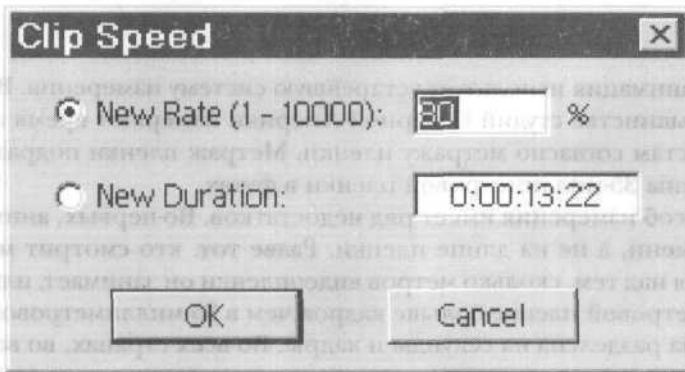


Рис. 1.2 + Окно Clip Speed в Premiere



Рис. 1.3 + Следует добавлять анимацию в каждом кадре для создания эффекта присутствия персонажей

Пленочная анимация использует устаревшую систему измерения. В настоящее время в большинстве студий Северной Америки измеряют время анимации и платят артистам согласно метражу пленки. Метраж пленки подразумевает измерение длины 35-миллиметровой пленки в футах.

Такой способ измерения имеет ряд недостатков. Во-первых, анимация основана на времени, а не на длине пленки. Разве тот, кто смотрит мультфильм, задумывается над тем, сколько метров видеопленки он занимает, или о том, что в 16-миллиметровой пленке больше кадров чем в 35-миллиметровой? Длительность фильма разделена на секунды и кадры. Во всех странах, во всех студиях, во всех программах для монтажа секунды и кадры являются константами.

При работе над сценой вы всегда знаете сколько времени она идет благодаря секундомеру. Готовое получасовое шоу идет 22,5 минуты (остальное время отведено под рекламу и титры). Линейная длина фильма неуместна при таком измерении времени.

При редактировании видео для отсчета времени используется временной код. С его помощью можно отследить часы, минуты, секунды и кадры (рис. 2.1).

Еще одним недостатком измерения метража пленки является то, что многие европейские студии используют метрическую систему мер. Один метр равен 3,2808 фута, не очень удобный стандарт для работы. Каждый раз при переводе метров в футы есть вероятность возникновения ошибки.



Рис. 2.1 + Временной код

Недостатком номер три является то, что в каждом футе 35-миллиметровой пленки имеется 16 кадров, а на видео мы имеем 24 и 30 кадров в секунду, а 16 кадров на один фут ничего не говорят нам об отношении пленки ко времени. Когда сцена длится две с половиной секунды, очевидно, что ее длину можно подсчитать как две секунды и 12 кадров или 60 кадров в целом (при использовании частоты 24 кадра в секунду). При использовании одного рисунка на каждые две секунды, это составит лишь 30 нарисованных кадров.

Четвертым недостатком такой системы является то, что пленка используется все реже и реже. Благодаря цифровой графике и компьютерной анимации создатели фильмов больше не нуждаются в пленке во время работы, а цифровые стандарты используют секунды и кадры. Наш стандарт измерения должен соответствовать производственному процессу.

Недостаток номер пять – все большее число аниматоров совмещают нарисованные от руки изображения с компьютерной графикой (CG). Рисованная и компьютерная анимация должны использовать одинаковый способ подсчета времени. Нет смысла для одних сцен использовать кадры, а для других – метраж.

Наконец, шестой недостаток системы измерения длины фильма в метраже пленки – это то, что звуковые дорожки, применяемые в нашей анимации, записываются и монтируются, используя для измерения секунды и кадры, а не метраж. Число причин для перехода на секунды и кадры может увеличиваться с каждым днем, тогда как приверженность метражу имеет под собой все меньше оснований.

Конечно, все эти аргументы для отказа от системы метража и перехода на секунды и кадры не новы, но пока дело практически не сдвинулось с мертвой точки. Одним из приверженцев перехода является обладатель премии Оскар аниматор Джин Дитч (Gene Deitch). Он даже обосновал причины для перехода в своей книге *How to Succeed in Animation* (Как добиться успеха в анимации), которую можно найти на Web-сайте Animation World Network (www.awn.com). Аргумент приверженцев системы метража, утверждающих, что «мы всегда так делали» не имеет под собой никаких оснований. Если бы мы придерживались этого принципа, то до сих пор использовали бы счеты вместо компьютеров, грампластинки вместо компакт-дисков и кареты вместо автомобилей.

Кроме того, метраж изначально был не самым удачным выбором. Вся развлекательная индустрия использует минуты, секунды и кадры. Всегда, когда мы совмещаем рисованные кадры, компьютерную анимацию и видео с живыми актерами нам требуется единая система измерения. Единственным логическим выходом из этой ситуации было бы использование единицы времени.

В моей студии мы учитываем только минуты, секунды и кадры. Многие наши аниматоры привыкли работать с метражом, но у них не возникло никаких проблем при переходе на эту систему измерения времени. Все уже и без того знают, как работать с секундами и кадрами, так что ничего нового им изучать не пришлось. Мы также изменили наши рабочие таблицы, с помощью которых мы размещаем слайды на нужное место в кадрах. В большинстве студий помечают каждый шестнадцатый кадр как фут, мы же помечаем каждый пятый, для удобства чтения. Наши таблицы также содержат пятьдесят кадров, что существенно упрощает структуру таблиц (рис. 2.2). К слову сказать, Дитч использует таблицы с помеченными двадцать четвертыми кадрами контроля за временем.

Несмотря на то, что единицы времени являются наиболее удобным средством для измерения длины фильма, те из вас, кто работает или будет работать в других анимационных студиях, должны знать, как измерять метраж и преобразовывать время в метраж и обратно (рис. 2.3).

Я призываю все студии перейти в цифровой мир, где для измерения служат единицы времени. Для использования этого метода не требуется особых навыков или новых знаний.

SHOW: Timmy's LESSONS IN NATURE			
SCENE: 1	TITLE:	CLIENT:	SHEET: 1 OF 2

ACTION	FRAME	DIALOGUE	6	7	8	9	4	3	2	1	END	CAMERA INSTRUCTIONS
	1											
	2											
	3											
	4											
	5											
	6											
	7											
	8											
	9											
	10											
ANIMATION STARTS →	11											
	12											
	13											
	14											
	15											
	16											
	17											
	18											
	19											
	20											
	21											
	22											
	23											
	24											
	25											
	26											
	27											
	28											
	29											
	30											
	31											
	32											
	33											
	34											
	35											
	36											
	37											
	38											
	39											
	40											
	41											
	42											
	43											
	44											
	45											
	46											
	47											
	48											
	49											
	50											

Рис. 2.2 † Используемая в A&S Animation таблица с 50 кадрами и отмеченным каждым пятым кадром. Здесь приведена таблица, использованная при работе над «Уроки природы для Тимми», сцена 1.

Табл. 2.1 ✦ Таблица сравнения простоты использования параметров времени (кадров) с запутанностью применения метража

Метраж	Метраж	
	Кадры	Секунды
1	16	0,6666
2	32	1,33333
3	48	2
4	64	2,6666
5	80	3,33333
6	96	4
7	112	4,6666
8	128	5,33333

Таблица преобразования кадров в метраж

Кадры	Метраж
1	0,0625
2	0,125
3	0,1875
4	0,25
5	0,3125
8	0,5
11	0,6875
16	1
24	1,5

Таблица Секунды/Кадры

Секунды	Кадры	Всего кадров
1	0	24
1	12	36
2	0	48
2	12	60
3	0	72
3	12	84
4	0	96
4	12	108

ДРІ ПРОТИВ ПИКСЕЛЕЙ

Заблуждение относительно такого показателя, как разрешение изображения (dpi – dots per inch, или точек на дюйм), широко распространенное в нашей индустрии, состоит в том, что для демонстрации на экране необходимо сканировать изображения с разрешением 72 точки на дюйм. Разрешение изображения при сканировании как мера измерения сама по себе не имеет никакого отношения к разрешению изображения на экране при демонстрации мультфильма. Изображения различного размера следует сканировать с различным значением dpi для достижения правильных результатов на экране.

Изображение на экране наших телевизоров состоит из определенного числа точек, называемых пикселями. Телевизор с диагональю экрана 13 дюймов имеет 720 пикселей по ширине экрана. Телевизор с диагональю 42 дюйма также имеет 720 пикселей по ширине экрана... Разрешение для телевизионной трансляции основано на общем числе пикселей в каждом изображении. Некоторые цифровые системы монтажа используют другие разрешения, например в NTSC используется 640 пикселей в ширину и 480 пикселей в высоту, в NTSC D1 используется 720 пикселей в ширину и 486 пикселей в высоту. Телевизоры с высоким разрешением (HDTV) не только работают с более высоким разрешением (1920×1080), но и изображение в них намного шире по сравнению с обычным телевизором. Для приведенных ниже примеров мы возьмем за основу наиболее распространенный в Америке телевизионный стандарт NTSC D1 с разрешением 720×486 (рис. 3.1).

Настройки сканера могут изменяться в зависимости от размера каждого изображения. Например, если мы возьмем напечатанное или нарисованное изображение с размерами 4 на 3 дюйма и отсканируем его с разрешением 72 точки на дюйм, его размер составит 288 пикселей в ширину на 216 пикселей в высоту, что даже близко не стоит рядом со стандартом телевидения. Необходимо будет отсканировать это изображение с разрешением 180 dpi, благодаря чему его размер составит 720 пикселей по ширине. Если мы возьмем изображение размером 12 дюймов на 8,1 дюйм и отсканируем его при 60 dpi, его размер составит 720×486 пикселя.

С другой стороны, при экспорте кадра с видео он будет иметь разрешение 720×486 пикселей. Вы можете распечатать это изображение большим или маленьким – как вам захочется. Неважно, в каком масштабе вы распечатаете его, оно все равно будет состоять из 720×486 пикселей. Чем крупнее будет размер распечатанного изображения, тем хуже будет его качество, так как между пикселями будет больше места, но структура изображения не изменится. Если вы

напечатаете изображение с размером 4 на 3 дюйма, качество напечатанного изображения будет эквивалентно 180 dpi (720 пикселей разделить на 4 дюйма). Если же вы распечатаете это же изображение размером 8 на 6 дюймов, качество напечатанного изображения будет эквивалентно 90 dpi (720 пикселей разделить на 8 дюймов).

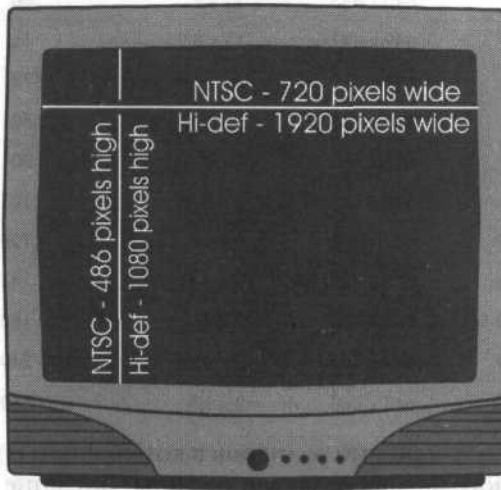


Рис. 3.1 ♦ Разрешение экрана NTSC и телевизора с высоким разрешением

Как же определить, с каким разрешением следует сканировать изображения для телевизионного стандарта? Наиболее простым решением в данной ситуации станет использование вашей программы для сканирования. В большинстве подобных программ можно указать желаемый размер получаемого в результате сканирования изображения, который нужно установить на 720×486 пикселей (рис. 3.2). В вашей программе сканирования установите единицу измерения размера изображения – пиксели.

В таблице 3.1 показаны разрешения для сканирования изображений различных размеров, чтобы в результате полученное отсканированное изображение соответствовало телевизионным стандартам. Обратите внимание, что изображение, по ширине равное 12 дюймам, потребует сканировать с разрешением 60 dpi, а более мелкое изображение, равное по ширине 8 дюймам, следует сканировать с разрешением 90 dpi, для того чтобы они оба имели разрешение 720×486 пикселей.

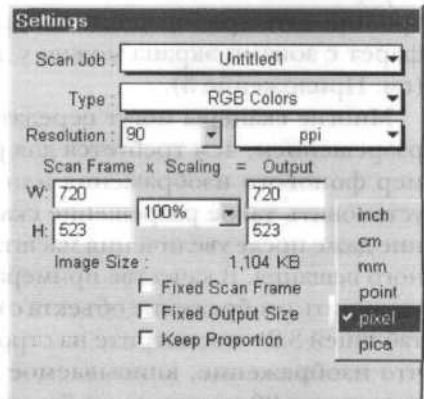


Рис. 3.2 ♦ Выберите единицу измерения – пиксели

Табл. 3.1 → Таблица, указывающая разрешения сканирования для изображений различных размеров

Настройки сканирования для телевизионной трансляции					
640 x 480			720 x 540		
Изображение	dpi	Пиксели	Изображение	dpi	Пиксели
12 x 9	54	648 x 486	12 x 9	60	720 x 540
11 x 8,25	59	649 x 487	11 x 8,25	66	726 x 545
10 x 7,5	64	640 x 480	10 x 7,5	72	720 x 540
9 x 6,75	72	648 x 486	9 x 6,75	80	720 x 540
8 x 6	80	640 x 480	8 x 6	90	720 x 540
7 x 5,25	92	644 x 483	7 x 5,25	103	721 x 541
6 x 4,5	107	642 x 482	6 x 4,5	120	720 x 540
5 x 3,75	128	640 x 480	5 x 3,75	144	720 x 540
4 x 3	160	640 x 480	4 x 3	180	720 x 540
3 x 2,25	214	642 x 482	3 x 2,25	240	720 x 540
2 x 1,5	320	640 x 480	2 x 1,5	360	720 x 540

Для соблюдения соотношений размеров в композиции и удобства анимации размер телевизионного экрана разделен на зоны. Внешние границы разметки с 12 зонами на бумаге имеют размер 8,75 дюймов в высоту и 12 дюймов в ширину, как на рис. 3.4. Эти 12 зон разделены на уменьшающиеся модули, вплоть до первой зоны. Они сужаются к центру, зона 1 находится по центру экрана и ее размер составляет 0,75 дюйма в высоту и 1 дюйм в ширину. Разбиение размера изображения на зоны позволяет аниматорам, художникам и операторам контролировать приближение изображения и его уменьшение. Приобрести трафарет с зонами экрана можно у любого поставщика товаров для аниматоров (см. Приложение 3).

Многие сканеры могут передать качество слайдов с гораздо более высоким разрешением, чем требуется для работы. При необходимости определить размер фонового изображения или изображения переднего плана необходимо установить такое разрешение сканирования, чтобы окончательное изображение даже после увеличения масштаба, соответствовало стандартам телевизионного вещания. В качестве примера используйте рис. 3.5. Допустим, вы захотите увеличить изображение объекта с восьмой до двенадцатой зоны. Воспользуйтесь таблицей 3.2 – посмотрите на строку со значением 8x5,8. В этой строке указано, что изображение, вписываемое в восьмую зону следует сканировать с разрешением 90 точек на дюйм, чтобы размер всего изображения составил 1088x784 пикселя. Высокое разрешение нужно для того, чтобы при увеличении изображения до двенадцатой зоны оно все равно состояло не менее чем из 720x486 пикселей.

Разрешение сканирования не имеет отношения к разрешению телевизионного кадра. Так же, как и качественные характеристики цифровой фотокамеры не зависят от значения dpi, а только от общего числа пикселей в матрице, так и сканируемые изображения относятся к видео. Не важно, крупное или мелкое оригинальное изображение, единственно важными являются сведения о его конечном размере в пикселях, который не должен быть меньше 720x486 пикселей для телевизионного вещания.

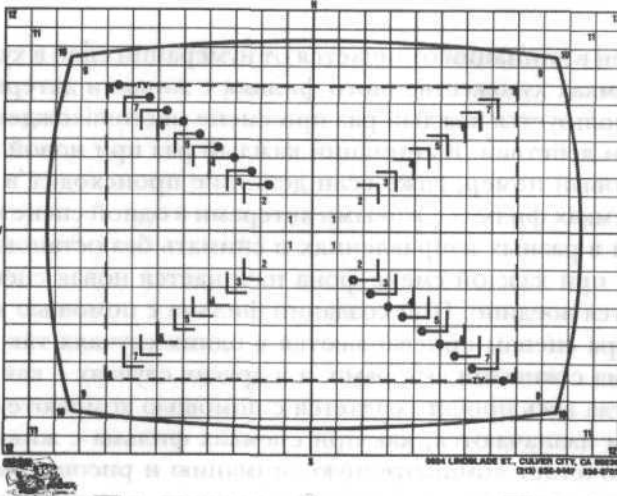


Рис. 3.3 ♦ Трафарет с зонами экрана

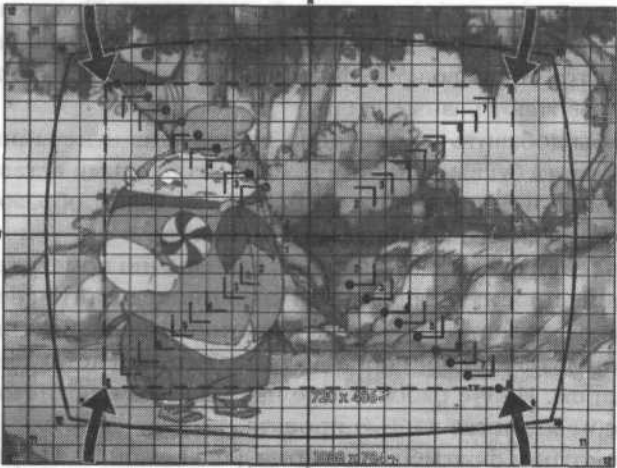


Рис. 3.4 ♦ Более мелкое изображение требует более высокого разрешения сканирования

ГЛАВА 4

СЦЕНЫ

Нумерация сцен в анимации отличается от нумерации сцен в художественном кино. При съемках художественного фильма с живыми актерами новый номер сцены используется каждый раз при смене местонахождения сцены или смены времени действия. В анимации каждый раз при новой склейке сцене назначается новый номер, даже если действие происходит в том же самом месте. При съемках фильма с живыми актерами в одной сцене можно поворачивать камеры в разных направлениях и снимать без остановки. В рисованной анимации при каждой смене фона начинается новая сцена, после чего они склеиваются воедино. При создании фильма с помощью компьютерной графики номера сценам присваиваются в одних случаях так же, как и при съемках фильма с живыми актерами, а в других случаях – как в рисованной анимации. Когда весь проект создается с помощью компьютерной графики, номера сценам назначаются, как при съемках фильма с живыми актерами. Если проект сочетает компьютерную анимацию и рисованные слайды, все сцены нумеруются как в традиционной анимации, для того чтобы соблюсти последовательность номеров сцен.

Зачастую к некоторым сценам требуется удалить или добавить новые, уже после того как нумерация сцен проекта была создана. После того как сценам были присвоены номера, изменять их категорически запрещено. Если нумерация сцен изменится, производство фильма может нарушиться, так как над разными сценами работают разные люди.

Для того чтобы добавить новую сцену, не нарушив нумерацию других сцен, следует использовать буквы. Например, если необходимо вставить новую сцену между сценами 7 и 8, присвойте ей номер 7А. Таким образом, сцены 7 и 8 сохранят свои номера, что не приведет к путанице.

При удалении сцен следует совершенно однозначно пометить, что эта сцена была удалена, а не просто потерялась. В сценарии сделайте соответствующую пометку на номере удаленной сцены. Все рисунки в сценарии считаются одним кадром или панелью. Каждая сцена должна быть представлена по меньшей мере одним кадром. Иначе работающие над проектом люди могут искать сцену, которая уже не является частью проекта.

Давайте рассмотрим фрагмент сценария для «Lesson 3». На рис. 4.1 показана нумерация сцен и панелей. Такая структура также полезна для распределения сцен между художниками. Несмотря на то что крупный план лисы является лишь ее увеличенным изображением из предыдущего кадра, над этими сценами

работали разные художники и у каждой сцены имеется свой номер. Правильная нумерация сцен помогла нам организовать процесс производства и распределить между художниками разные сцены.

Scene 5, panel 2



Scene 5, panel 3



Scene 6, panel 1



Scene 6, panel 2



Scene 6, panel 3



Scene 7, panel 1



Рис. 4.1 + Нумерация сцен из «Lesson 3»

ОРГАНИЗАЦИЯ ФАЙЛОВ

Чрезвычайно важно создать эффективную организацию хранения файлов. Это относится к звуковым файлам, к файлам фоновых изображений, титрам, персонажам и любым другим файлам, используемым во время производства.

При создании анимационного проекта используется так много сцен и элементов, что легко запутаться во всех этих файлах. Когда над проектом работает более одного человека, уследить за всем бывает еще сложнее. Если же вы используете четкую систему для хранения файлов, размещения и последующего поиска файлов, процесс становится чрезвычайно простым.

Все файлы любого проекта должны размещаться в одном каталоге. Например, как на рис. 5.1. Главным каталогом для «Lesson 3» является папка **Project, Ep 03**.

При создании имени сцен и проектов постарайтесь использовать двузначные или трехзначные числа. Обратите внимание, что на рис. 5.1 папка **Scene 10** следует сразу за **Scene 09**. Сравните с рис. 5.2, где для нумерации сцен 1-9 используются однозначные числа. Из-за этого папка **Scene 10** идет после папки **Scene 1**, а не **Scene 9**. Для вашего проекта могут потребоваться и другие дополнительные каталоги, но на этом рисунке мы хотим показать вам саму структуру.

В главном каталоге проекта можно создать несколько подкаталогов. Каждый из них затем разделен на более специфические папки. Например, подкаталог **Audio** разбит на папки **Edited Audio, Music, Raw Audio, Sound Effects**. Папка **Raw Audio**, к примеру, содержит необработанные звуки, записи диалогов. В каталоге **Edited Audio** находятся звуковые файлы, обработанные и подогнанные под конкретные сцены.

Файлы с необработанным звуком должны иметь соответствующее имя, например отражающее номер сцены, имя актера, дубль. К примеру, **Scene01, Herbert, take3,raw.wav**.

В каждом каталоге, относящемся к определенной сцене, будут находиться все файлы, связанные с данным эпизодом. Если для одной сцены используется несколько персонажей или объектов, все они должны находиться в своих отдельных подкаталогах. На рис. 5.1 в подкаталоге **Scene 7** находятся папки **Attack, Fox, Smoke** и **Trash**. В каждой из этих папок находятся окончательные файлы данной сцены, из которых мы собираем ее воедино. Такая организация хранения файлов позволяет упростить их поиск и работу с ними.

Если вы сканируете все рисунки и сохраняете их в файлах перед тем, как открыть их в анимационных программах (что неизбежно, если сканер и нужные вам программы находятся на разных компьютерах), вам потребуется

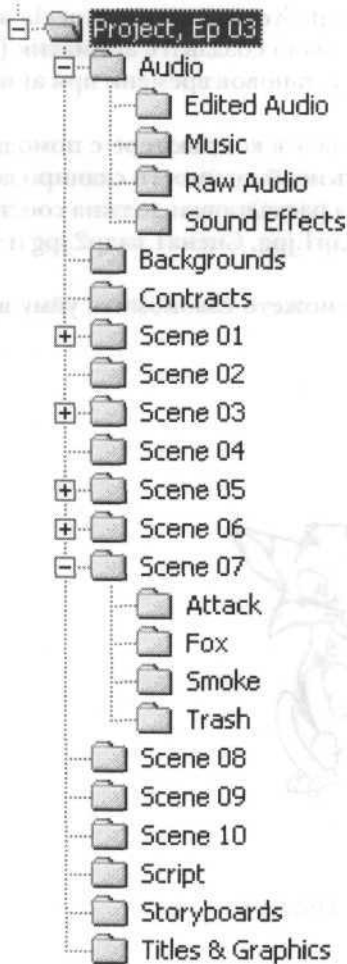


Рис. 5.1 + Четкая структура хранения файлов облегчает работу над проектом

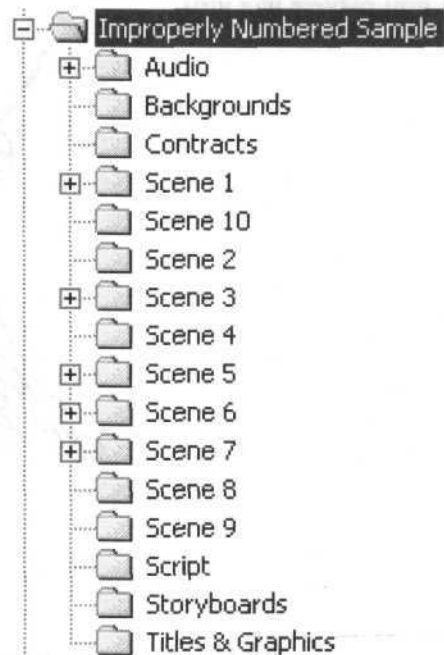


Рис. 5.2 + Используйте двузначные или трехзначные числа для нумерации каталогов

создать также каталог **Scan**, для каждой сцены. Каждое отсканированное изображение должно быть должным образом пронумеровано. Обычно файлы называются примерно таким образом: L1F001, L2F005 и так далее. Названия этих файлов означают: Уровень 1, Кадр 1 (Level 1 Frame 1) или Уровень 2, Кадр 5 (Level 2 Frame 5) соответственно. Многие программы для создания анимации автоматически обрабатывают такие имена файлов и расположат их в правильном порядке (рис. 5.3). Каталог с фоновыми изображениями можно разместить либо так, как указано на рис. 5.1, либо как подкаталог в папке с каждой сценой. Так как зачастую мы используем один фон несколько раз в различных сценах, я предпочитаю использовать один каталог со всеми фоновыми изображениями.

Если вы не сканируете раскадровку, вам не потребуется каталог **Storyboard**. Мы же всегда сканируем ее, чтобы потом легче было создавать аниматик (видео-раскадровка для определения правильности установок времени при анимации, см. гл. 18) для каждого проекта.

Некоторые аниматоры сразу рисуют раскадровку в компьютере с помощью графических планшетов, что позволяет избежать необходимости сканировать.

Нумерация отсканированных изображений из раскадровки должна соответствовать номерам слайдов, например: Сцена1,кадр1.jpg, Сцена1,кадр2.jpg и так далее.

Позаботьтесь об организации проекта и вы сможете сэкономить уйму времени при работе над ним.



Рис. 5.3 + Нумерация кадра в правом нижнем углу слайда

Каждый из вас использует или будет использовать собственные приспособления и приемы для облегчения процесса работы. Некоторые из них довольно просты, другие немного сложнее, но все они призваны сделать процесс создания фильма более простым.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Для тонких линий и небольших рисунков используйте механические карандаши, не требующие заточки.

Когда простые карандаши становятся слишком короткими и после требуют множества заточек, используйте удлинители карандашей (рис. 6.1). Удлинитель карандашей Koh-I-Noor Pencil Lengther можно приобрести на www.DickBlick.com и во многих художественных магазинах. Удлинители способны продлить жизнь ваших карандашей.



Рис. 6.1 ✦ Удлинители карандашей

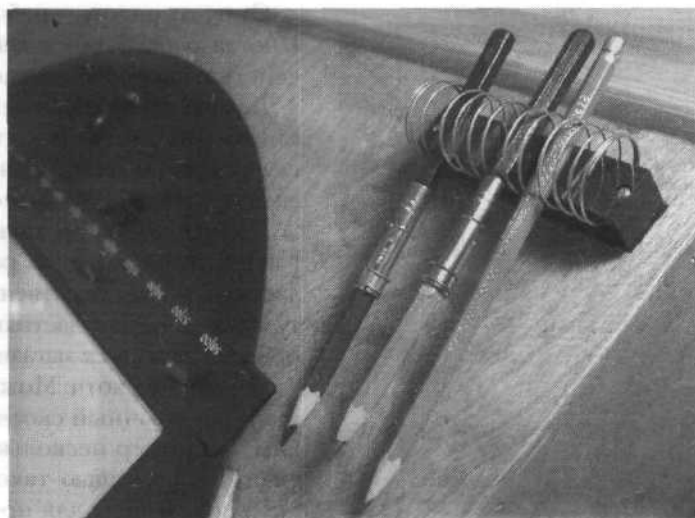


Рис. 6.2 ✦ Пружинный держатель карандашей

Можно сделать самодельный удлиннитель карандаша, воспользовавшись любой подходящей по размеру трубкой.

С помощью пружинного держателя для карандашей (рис. 6.2), можно быть уверенным, что любимые карандаши всегда окажутся под рукой.

С помощью трехпозиционного переключателя удобно быстро переключать свет с верхнего на нижний или отключить его (рис. 6.3).

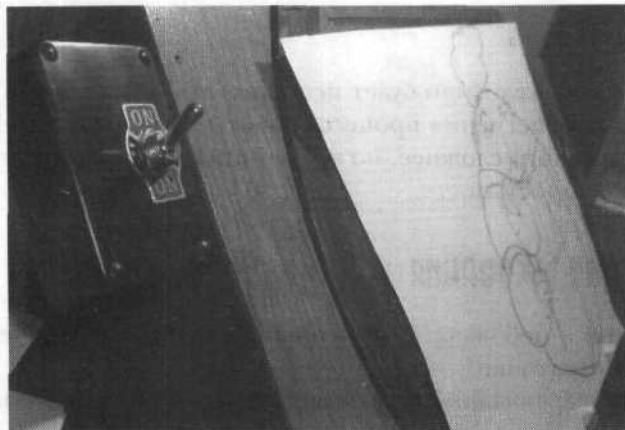


Рис. 6.3 ✦ Трехпозиционный переключатель

К любой поверхности можно прикрепить штифт-планку, что позволит вам рисовать практически в любом месте.

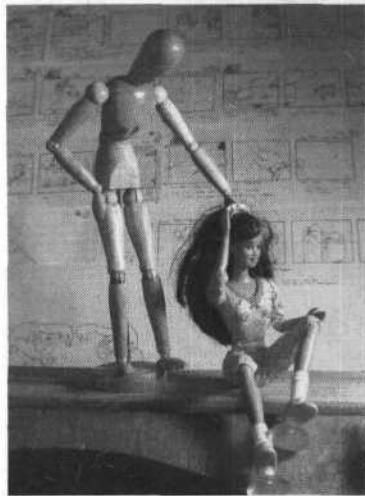


Рис. 6.4 ✦ Для рисования поз и движения используйте куклу Барби

Ставьте рядом с рабочим местом игрушки. Иногда кукла Барби позволяет вам понять, как в действительности двигается человек (рис. 6.4).

Делайте собственные макеты персонажей из глины (рис. 6.5). Зачастую, с помощью такой скульптуры можно лучше понять и прочувствовать персонажа, чем рисуя его.

Электрические ластик – это просто дар свыше (рис. 6.6). Небольшие, работающие от батареек ластик, могут существенно облегчить вашу работу. Электрические ластик Helix стоят недорого и продаются во всех магазинах для художников.

Нелипкий скотч. Можно использовать бумажный или обычный скотч, сделав его менее липким, например несколько раз приклеив к куску ткани. С помощью такого скотча можно прикреплять эскизы для просмотра или сортировки их порядка, не боясь вместе со скотчем оторвать часть бумаги.

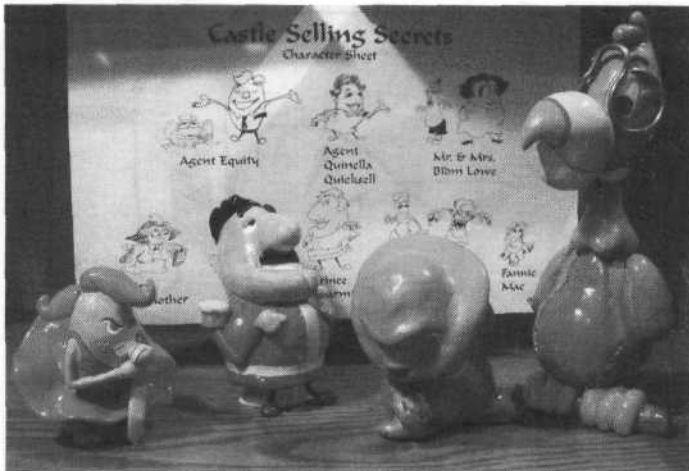


Рис. 6.5 ✦ Создание маленьких скульптур персонажей помогает рисовать их

Настольные лампы. Расположите лампу на противоположной от той руки, которой вы рисуете, стороне. Например, если вы рисуете правой рукой, поместите лампу слева. Это помогает избежать теней от света лампы при рисовании.

Для настольной лампы рекомендуется использовать галогенную лампочку или комбинацию лампочки накаливания и лампы дневного света, чтобы создать имитацию нормального дневного освещения.

Приклейте на рабочий стол небольшой кусочек бумаги для окончательной заточки карандаша.



Рис. 6.6 ✦ Беспроводные ластик Helix

РАСКАДРОВКА

Для каждой сцены рисуйте несколько эскизов. Всегда обозначайте начало и завершение действий и все ключевые моменты каждой сцены.

Перед созданием полноразмерной раскадровки делайте мелкие зарисовки, которые помогут вам определиться с композицией и сделать необходимые комментарии

КОМПОЗИЦИЯ

Избегайте касательных линий. Не стоит допускать соприкосновения линий персонажа с линиями объектов (рис. 6.7). Старайтесь использовать наложения или разрывы.

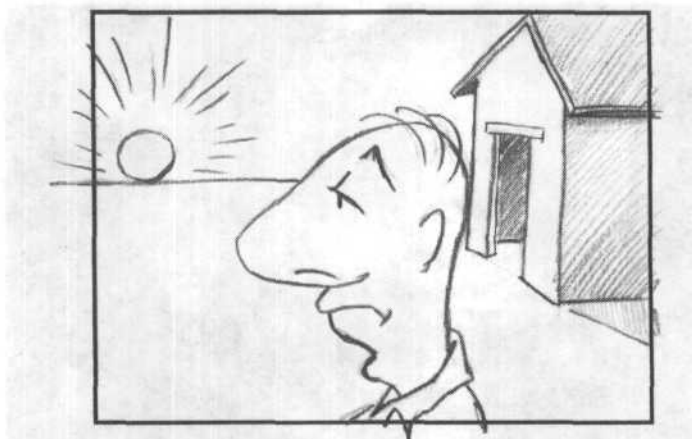


Рис. 6.7 ✦ Из-за соприкосновения линий персонажа и линий объектов глаз персонажа визуально смещен к затылку, здание выглядит прилепленным, а солнце как будто «сидит» на линии горизонта

КОМПЬЮТЕРЫ

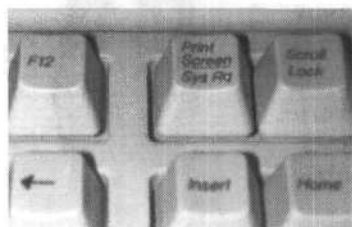


Рис. 6.8 ✦ Клавиша Print Screen на клавиатуре вашего ПК позволяет создавать скриншоты

Операционная система Windows NT несовместима с большинством новых звуковых редакторов и со звуковыми возможностями программ для редактирования и создания анимационных фильмов. Для этого гораздо больше подходит Windows-2000 и более новые версии операционной системы.

Клавиша **Print Screen** на клавиатуре вашего ПК позволяет создавать скриншоты, захватывая изображение с экрана (рис. 6.8). Получившиеся изображения вы можете вставить из буфера обмена в любую программу.

АНИМИРОВАНИЕ

Создайте аниматик, чтобы рассчитать время. Под аниматиком в теле- и киномире понимают черновой, очень упрощенный вариант выполненной любым способом анимации в самом широком ее значении – от движений виртуальной камеры и объектов до анимации спецэффектов. Аниматик помогает оценить, насколько правильно выполнены настройки анимации (в частности – совпадают ли движения в кадре со звуком).

Не смотрите телевизор и не слушайте музыку во время работы. Чем сильнее вы сосредоточитесь на процессе, тем быстрее что-то создадите.

Начните с создания коротких проектов, длиной не более минуты. Не пытайтесь сразу создать фильм длиной пять, десять минут – вы можете так никогда и не закончить его. Лучше иметь короткий, но законченный фильм.

- Рисуйте, рисуйте, и еще раз рисуйте от руки.
- Вначале нарисуйте все самые насыщенные действиями сцены, это позволит сделать фильм более цельным.
- Используйте верхнюю штифт-планку, если вы не хотите, чтобы во время рисования ваша рука задевала винты и штифты нижней планки. Используйте нижнюю штифт-планку для пролистывания имеющихся эскизов (рис. 6.9).



Рис. 6.9 + Штифт-планка

Прежде чем приступать к рисованию, обыграйте вначале всю сцену в уме. Посидите некоторое время, продумайте сцену, подумайте о мотивации героев, юморе, последствиях и всем том, что относится к сцене.

Используйте при работе зеркала (рис. 6.10). Благодаря зеркалу и собственным физиономическим способностям вы всегда сможете узнать, как рисовать ту или иную гримасу. Расположив рядом с рабочим местом зеркало в полный рост вы сможете проверить, правильно ли вы рисуете ту или иную позу вашего героя.



Рис. 6.10 + Использование зеркала

Можно легко нарисовать клубящийся дым, используя для этого уголь и черную или белую бумагу. Затем следует отсканировать изображение, удалить фон, изменить цвет рисунка с черного на белый – и дым готов (рис. 6.11). На прилагаемом к книге компакт-диске этот процесс продемонстрирован наглядно (см. каталог Sample Movies).



Рис. 6.11 ✦ Дым, созданный с помощью угля

Анимация всегда выигрывает, когда в фильме показаны события или действия, невозможные в обычном художественном фильме с живыми актерами.

При работе над сценой выполняйте проверку полученного результата с помощью карандашных набросков. Для этого можно разместить все эскизы на рабочем столе, закрепить их сверху с помощью штифт-планки, первый кадр сцены расположить снизу, и пролистнуть все кадры (рис. 6.12). Таким образом, вы увидите все кадры, начиная с первого и заканчивая последним, и сможете проверить как движется ваш персонаж.

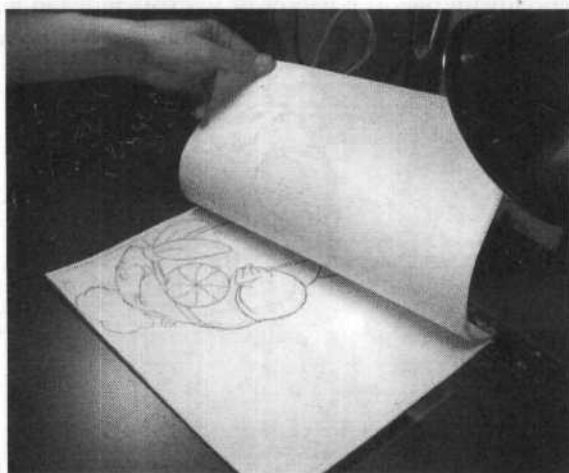


Рис. 6.12 ✦ Быстро перелистайте наброски, чтобы просмотреть все кадры выбранной последовательности

Поверх штырей штифт-планки можно натянуть резинку, которая будет удерживать ваши эскизы (рис. 6.13). Особенно полезно это будет при пролистывании кадров с карандашными рисунками.

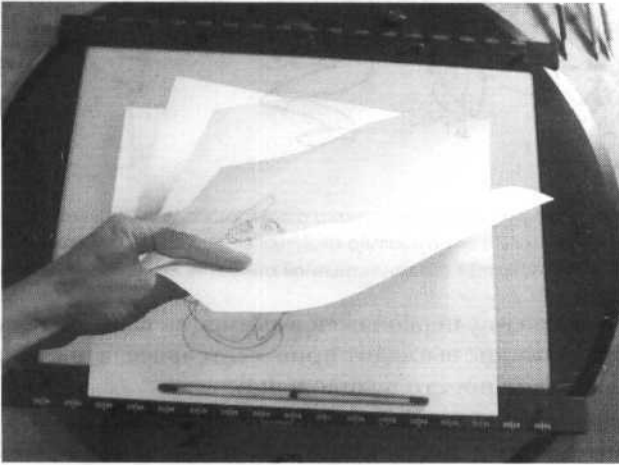


Рис. 6.13 ✦ С помощью простой резинки можно закрепить все кадры

Для прорисовки от руки сложных трехмерных моделей, возьмите прообраз модели, покрасьте его белой краской, все контуры и грани прорисуйте черной краской и сфотографируйте модель на белом фоне (рис. 6.14). Можно делать фотографии для каждого кадра действия. Затем полученные изображения можно использовать для создания рисунков. Для компьютерной анимации, естественно, работа со сложными моделями существенно упрощается.

Учитывайте не только внешний вид персонажей, но и модели их поведения и реакций. Отличным примером для подражания могут стать художники студии Disney, посетившие Китай во время работы над фильмом «Мулан», и Африку при создании фильма «Король-лев».

Для усиления эффекта удара персонажа о поверхность, удлините его контуры непосредственно в кадре перед ударом и позвольте ему буквально коснуться поверхности (рис. 6.15). Это относится и к походке. Прежде чем персонаж опустит ногу на всю стопу, сначала пусть только его пятка коснется поверхности.

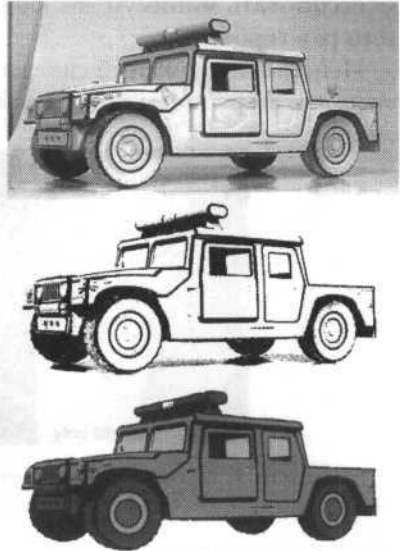


Рис. 6.14 ✦ Модель автомобиля, выкрашенная белой краской, все контуры прорисованы черным. Сфотографировав ее на белом фоне, можно создать с помощью фотографии отличный рисунок модели

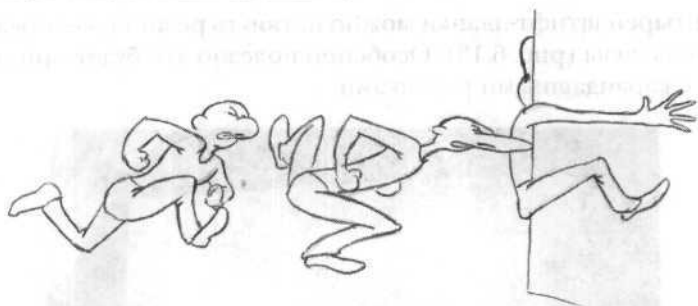


Рис. 6.15 ✦ Для усиления эффекта удара персонажа о поверхность, удлините его контуры непосредственно в кадре перед ударом и позвольте ему буквально коснуться ее. Это прием был описан Ричардом Уильямсом (Richard Williams) в его замечательной книге «The Animator Survival Kit».

Реалистичное движение персонажей в анимации выглядит скучновато. Слегка утрированное движение выглядит привлекательнее, а чрезмерно утрированное движение выглядит просто великолепно.

Управляйте временем. Сочетайте неторопливые, медленные действия с быстрыми, стремительными движениями, чтобы сделать фильм более интересным и динамичным в визуальном плане.

При анимации диалогов для твердых согласных, вроде «к» или «п», следует использовать минимум два кадра, иначе зритель не заметит этих фаз в движении рта героя.

Используйте нижний свет для съемки карандашных набросков, если вы размещаете на рабочем столе несколько листов с эскизами (рис. 6.16).

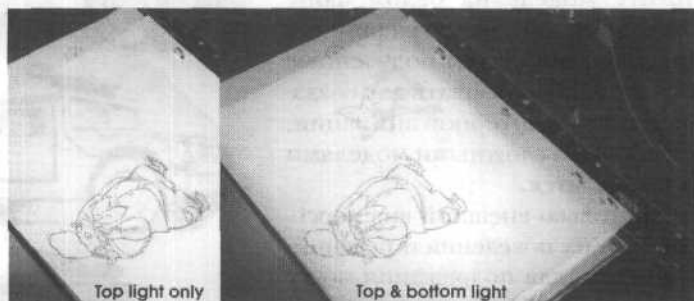


Рис. 6.16 ✦ Верхний свет (слева) используется для проверки одного эскиза, нижний свет (справа) используется для проверки нескольких слоев анимации

РИСОВАНИЕ АНИМАЦИИ

Не используйте цвета в тенях на окончательных эскизах. Это негативно отразится при сканировании.

Для контуров теней используйте красный карандаш. При сканировании они все равно будут выглядеть черными, но их смогут использовать художники при работе в визуальных редакторах – они будут знать, что имеют дело с тенями (рис. 6.17).

Когда вы перерисовываете грубые наброски, выполненные синим карандашом начисто на одном листе, вначале сотрите синие линии, чтобы они были тоньше и не проявились при сканировании.

Если определенная область эскиза должна остаться незакрашенной, пометьте ее светло-голубым крестиком, сканер не распознает его, а художники будут знать, что эту область не следует закрашивать.

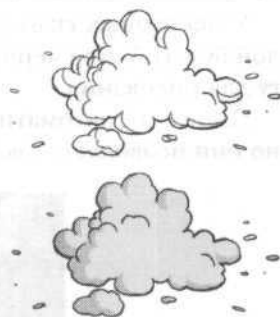


Рис. 6.17. ✦ Красный цвет в оригинальном эскизе указывает границу теней

ФОНОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Отсканируйте компоновочные эскизы и прорисуйте фон с помощью компьютера.

Прорисуйте объекты переднего плана в фоновых изображениях как отдельные элементы или на отдельных слоях.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Если вы неорганизованный человек, используйте соответствующие формуляры и отслеживайте все, что делаете. Чем более детально вы следите за проектом, тем больше изменений можно внести в процесс работы.

Каждая распечатка сцены должна иметь сведения о настройках программы редактирования, размере кадра, длине сцены, ее месте в раскадровке, заметки и комментарии.

Нумеруйте свои рисунки согласно номерам сцены, в которой этот рисунок должен появиться. Это облегчает восприятие и вносит порядок.

СКАНИРОВАНИЕ

Сохраняйте настройки программы для сканирования, например значение dpi, контрастность и так далее. Это позволит вам провести повторное сканирование некоторых сцен без необходимости устанавливать все параметры заново.

Если при сканировании вы прикрепили штифт-планку к сканеру, отметьте ее точное расположение, чтобы вы смогли вновь поместить ее на место позднее, если перед этим пришлось ее снять.

У некоторых сканеров крышка имеет черную поверхность. Заклейте ее белой бумагой, или черный цвет будет просвечивать через полупрозрачную бумагу для рисования.

Сканеры с автоматической загрузкой бумаги стоят немного дороже ручных, но они позволяют сэкономить уйму времени (рис. 6.18).



Рис. 6.18 ✦ Сканер Fujitsu M3096GX с автоматической загрузкой бумаги

Сканируйте анимацию и фоновые изображения с более высоким разрешением, чем требуется, для того чтобы иметь возможность увеличить изображение или изменить порядок кадров в сцене в случае необходимости.

КРАСКИ И РИСОВАНИЕ

Закрасьте все объекты одного цвета во всей сцене, затем выберите другой цвет, и закрасьте все объекты этого цвета данной сцены и так далее. Это будет намного быстрее, чем полностью раскрашивать один кадр и переходить к следующему, так как вам не придется менять цвета и инструменты так часто.

Каждому объекту в фильме должен соответствовать свой уникальный цвет. Это позволяет при необходимости изменить цвет выбранного объекта во всей сцене простым щелчком мыши. Например, если вы используете один белый цвет для носков героя и его глаз, и вам потребуется заменить цвет его носков на красный, то вы получите героя с красными глазами, либо вам придется вручную перекрашивать носки во всей сцене.

При прорисовке кадров в компьютере, сверяйтесь с оригинальными эскизами на бумаге. Синие штрихи эскизов помогут вам создавать тени и добавлять другие необходимые детали.

При сканировании эскизов, выполненных углем или мелками, используйте штифт-иланку. Не используйте сканер с автоматической загрузкой бумаги, так как ролики сканера смажут изображение.

Помечайте все значения цветов RGB в палитре на случай, если вам придется заменить их (рис. 6.19).

PROJECT: LESSONS IN NATURE
 CHARACTER: FOX
 SCENE: _____

	Eye 59 25 138	Eye 196 3 41	Ear tip 97 63 23	Wing 153 2 32	White tip 248 282 235	Whisker 166 168 25	Foot 250 252 235	Inside 116 39 20											
Fox head	White 237 252 203	Mouth fur 257 252 203	Inside ear 203 224 160	Nose 41 33 35	Letter 211 165 100	Inside eye 246 246 0	Glans 236 145 175												
Body	Back 257 252 203	Leg 196 8 41	Foot 97 63 23	Paw 0 0 0	Tip 97 63 23														
Foam	220 220 220																		

Рис. 6.19 ♦ Пометки о палитре цветов для «Lesson 3»

Быстро сделать памятку об используемой палитре можно с помощью скриншота открытой используемой палитры цветов. На ПК просто нажмите клавишу «Print Screen» чтобы сохранить скриншот. Затем откройте графический редактор, Photoshop или Photopaint, и вставьте скриншот из буфера обмена, затем сохраните файл (рис. 6.20).

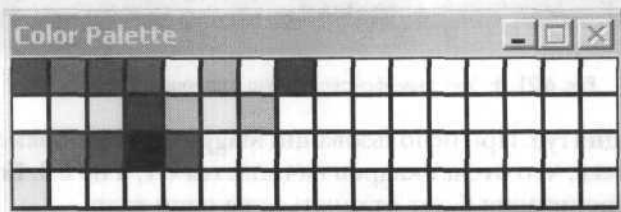


Рис. 6.20 ♦ Палитра, используемая для прорисовки лисы. Скриншот сделан из Digital и сохранен в файле

Если цвет часто используется, можно применять для его нанесения функцию автоматической заливки.

ЗВУК

При использовании недорогого микрофона для повышения качества звука и снижения помех наденьте на него пару поролоновых насадок.

Удалите все фоновые звуки и шум в звуковом редакторе (рис. 6.21).

Запись смешных голосов может вдохновить художников на создание настоящих шедевров.

Записывайте на видео поведение актеров во время озвучивания. Их движения и мимика может быть использованы для анимации персонажей в соответствующих сценах.



Рис. 6.21 + Удаление фонового шума с помощью Cool Edit Pro

Синхронизация губ. При использовании Magpie для разбивки звуковых фрагментов, убедитесь, что отсчет кадров начинается с 1, а не с 0. Если отсчет начнется с 0, синхронизация будет отличаться на один кадр.

Когда вы работаете над голосами персонажей, представьте животного или вашего знакомого, чей голос, по-вашему, подходит для персонажа.

Не разрешайте актерам перед записью голосов пить холодную воду, так как из-за этого их голоса меняются. Актеры могут пить только воду комнатной температуры.

Если у актера заложен нос, дайте ему горячей воды с лимоном и медом.

В сети Интернет можно найти множество сайтов с бесплатными сэмплами всевозможных звуковых эффектов.

Иногда, можно получить лучшие результаты, когда актеры думают, что их не записывают, и просто репетируют.

Покажите актерам эскизы и сценарий, чтобы они вникли в суть фильма и имели представление о том, что делают персонажи, которых они озвучивают.

Звуковые эффекты удара или взрыва должны приходиться на следующий после самого события кадр, а не звучат с ним кадр в кадр. Это придает событию более внушительный эффект.

Не читайте актерам их слова, большинство воспримет это как обиду.

Если во время произнесения фразы улыбаться, она звучит более весело, если хмуриться – фраза звучит более грустно.

РОТОСКОПИЯ

Ротоскопия означает рисование объектов (персонажей, чаще всего) поверх съемки живого видео (с актером, например).

Постарайтесь снять актера как можно крупнее, чтобы было видно больше деталей.

Убедитесь в том, что цвета одежды актера отличаются от фонового изображения.

При возможности используйте видеокамеры с прогрессивной разверткой – они записывают полные кадры, в отличие от обычных видеокамер, которые разбивают каждый кадр на два поля, каждое из которых содержит только половину чересстрочного кадра.

Установите максимальную скорость затвора камеры, чтобы движущийся объект оставался на пленке четким и не размытым (рис. 6.22).



Рис. 6.22 + Пример ротоскопии в Compton Pro

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ОБОРУДОВАНИЕ И КОМПЬЮТЕРЫ

Оборудование для анимации включает в себя столы, карандаши, бумагу, штيفл-планки, компьютеры и многое другое. Перед тем как отсканировать или оцифровать анимацию, нам потребуется оборудование для рисования. Оно не обязательно должно быть модным или привлекательным, оно просто должно работать.

Начинающие аниматоры, а также ищущие новые решения и инструменты профессионалы, всегда задают одни и те же вопросы. Какие карандаши использовать? Какая бумага лучше всего? Какой анимационный диск выбрать?

Самый популярный среди аниматоров синий карандаш – это Col-erase от Sanford. Такие дюжины можно купить во всех магазинах для художников. Красные карандаши Col-erase можно использовать для рисования контуров теней. Теперь редко кто использует краски для окончательных эскизов, так как большинство анимационных фильмов сейчас создается с помощью компьютеров, а не рисуется на целлулоиде. Для чистовых эскизов желательно использовать мягкие карандаши, 2В или еще мягче. Они создают четкие мощные линии, которые легко распознаются сканерами. Sanford также выпускает карандаши

2В, которые называются Turquoise, также очень популярные. Некоторые художники предпочитают чрезвычайно мягкие карандаши 6В или Ebony. Проблема с мягкими карандашами заключается в том, что они очень сильно мажут. Для очень детализированных сцен некоторые художники используют грифель 2В в механическом карандаше. Такие карандаши не уменьшаются в длину от их использования и не требуют заточки.

Также, в работе художника чрезвычайно полезны электрические ластики. Для мягких карандашей лучше подходит ластик с маленькой головкой. Очень хороши электрические ластики Helix (рис. 7.1), работающие от батареек.



Рис. 7.1 + Беспроводной ластик Helix

Есть несколько видов бумаги для анимации. Есть более тонкая, есть более прочная бумага. Тонкая бумага (#16) позволяет видеть через несколько слоев, более толстая (#24) устойчивей относится к многочисленным стираниям. Мы используем тонкую бумагу для эскизов и набросков, толстую, более дорогую

бумагу мы применяем для создания окончательных, чистовых рисунков. Для одной сцены необходимо использовать только один вид и марку бумаги, чтобы линии и цвета были одинаковы во всех кадрах.

Неперфорированная бумага для анимации менее дорогая, чем перфорированная, но перфоратор Acme Standard стоит немало. Если только вы не используете какое-то невероятное количество бумаги, покупка неперфорированной бумаги не стоит того.

Анимационные диски, вращающиеся пластиковые диски с штифт-планками, удерживающие бумагу, стоят недешево, но всегда можно найти подержанный диск на E-bay по сходной цене. Стоимость нового диска может превышать 300 долларов. Большой выбор дисков можно найти в магазинах, представленных в Приложении 3 нашей книги (рис. 7.2). Вы также можете просто прилепить штифт-планку на световой стол и создавать прекрасную анимацию. Пластиковые штифт-планки стоят порядка 3–4 долларов, металлические – 12–36 долларов.



Рис. 7.2 ✦ Алюминиевый анимационный диск на сделанном по заказу столе

Также можно создать анимационный диск своими руками. Я собственноручно сделал анимационный диск и стол, когда учился в школе, и он до сих пор используется в моей студии (рис. 7.3). Этот диск весит немного и прекрасно вращается. Все, кто держал в руках молоток, могут создать точно такой же. На рис. 7.4 приведены общие размеры диска.

Одно время я работал в Лос-Анджелесе без своего диска. Тогда я просто приклеил штифт-планку к стеклянному столику, поставил под него лампу, и у меня получился анимационный стенд. Если вы ограничены в средствах, может поступить точно так же.

Вне зависимости от того, покупаете вы или мастерите сами анимационный стол, полезно пристроить к нему переключатель, позволяющий вам включать

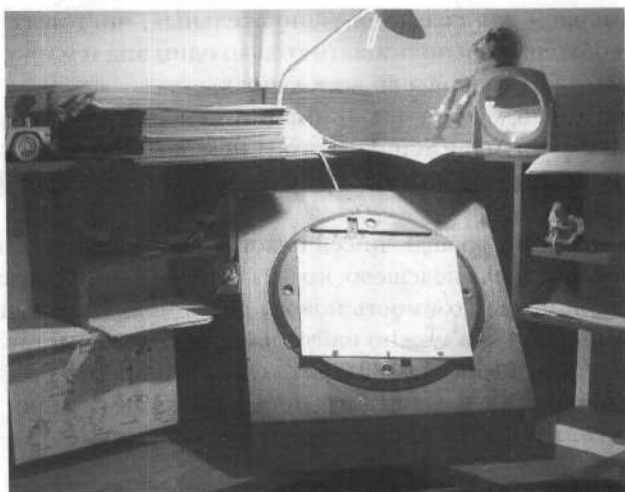


Рис. 7.3 ♦ Самодельный анимационный диск и стол

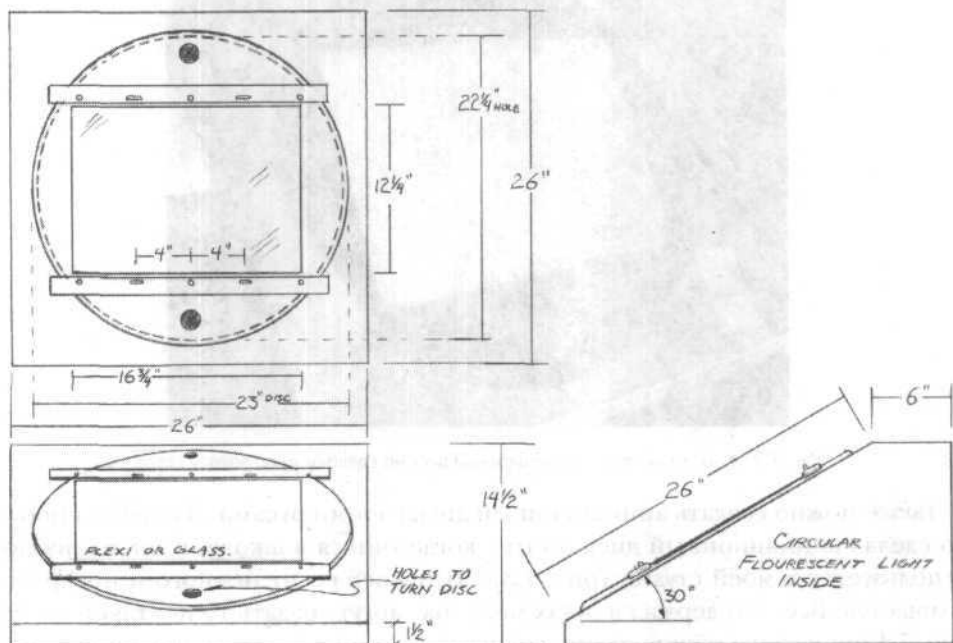


Рис. 7.4 ♦ Примерный эскиз для создания анимационного диска

и отключать верхний и нижний свет. В магазинах электротоваров продается множество трехпозиционных переключателей, имеющих две позиции «Вкл» вверх и вниз, и позицию «Выкл» в промежуточном, среднем положении. Верхняя позиция «Вкл» включает верхний свет, нижняя – нижний или фоновый свет, средняя позиция «Выкл» отключает свет (рис. 7.5).

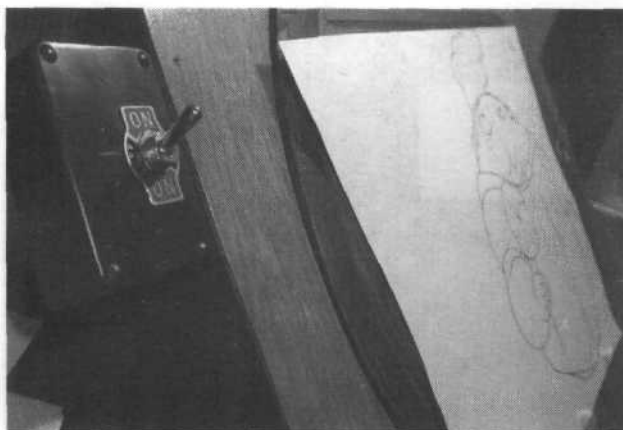


Рис. 7.5 ✦ Переключатель света на анимационном столе

Снимать карандашные эскизы можно с помощью любой видео- или компьютерной камеры (рис.7.6). Для этого можно использовать режим захвата изображения вашей системы нелинейного монтажа, захват видеоизображения или сканирование рисунков в программу для редактирования анимации. Также можно использовать Video Lunchbox Sync (см. Приложение 3) для покадрового захвата.

В наше время компьютеры день за днем становятся все более быстрыми, а программное обеспечение – все более мощным. Даже самые простые компьютеры, продаваемые сейчас, способны создавать анимацию. Чем мощнее ваш компьютер, включая частоту процессора, скорость шины, оперативную память, видеокарты и другие устройства, тем быстрее вы сможете обрабатывать изображения и меньше времени тратить на ожидание. У каждой программы свои требования к аппаратной части, поэтому перед покупкой проверьте, отвечает ли ваша система этим требованиям, и не пора ли вам обновить свой компьютер.

Все упомянутые в этой книге программы и все содержащиеся на прилагаемом компакт-диске демонстрационные версии работают на ПК, некоторые из них также работают и на Mac (см. Приложение 4).

Стоит отметить, что выбор программ для создания анимации для ПК гораздо больше, чем для Mac.

Для работы над созданием серии анимационных фильмов «Уроки природы для Тимми» мы использовали следующее аппаратное обеспечение: магнитофон DAT, компьютер с двумя процессорами P4 1,7 ГГц с оперативной памятью объемом 1,5 Гб, видеокартой Targa 3000; PC с двумя процессорами Pentium 400, оперативной памятью 512 Мб, видеокартой Targa 2000; ПК с процессором Pentium 600, оперативной памятью 256 Мб и видеокартой с памятью 32 Мб; стандартный компьютерный микрофон, высокоскоростной сканер Fujitsu с автоподачей бумаги, цветной сканер 12×17 дюймов и видеокамеру с Video Lunchbox. Естественно, все начальные эскизы были нарисованы от руки (рис. 7.7).

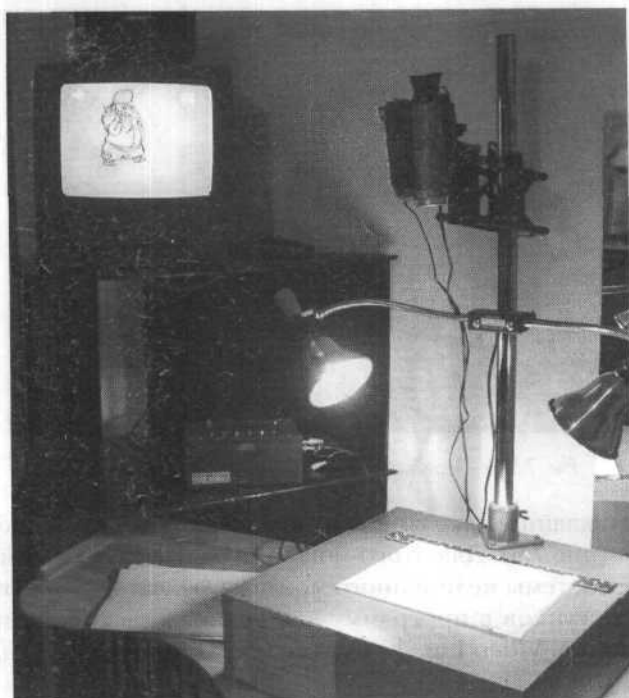


Рис. 7.6 ✦ Созданный своими руками стенд для съемки карандашных эскизов с помощью Video Lunchbox



Рис. 7.7 ✦ Фотография двух компьютерных систем в студии A&S Animation, Inc. Все компьютеры работают под управлением Windows 2000.

Для каждого этапа производства мы использовали различные приложения. В нашей книге мы коснемся этих программ. Стоит отметить, что на рынке есть и другие схожие программы, выполняющие аналогичные задачи, однако мы будем приводить в пример те, которые мы сами используем в своей работе и которые доступны независимым аниматорам.

ГЛАВА 8

КОЛЛЕКТИВ

Обычно коллектив независимых проектов довольно небольшой. Преимущества небольшого коллектива в том, что можно сохранить контроль над всеми мельчайшими деталями производства. Но есть и недостатки: вам придется отвечать практически за все аспекты создания фильма, что требует гораздо больших сил и времени, чем вам кажется.

По мере расширения проектов и роста студии, коллектив становится все больше, и различные аспекты производства распределяются между разными людьми, благодаря чему работы выполняется быстрее, а бремя ответственности распределяется между отдельными профессионалами. Во всех студиях обязанности сотрудников распределяются так, как удобно руководству. Но существуют определенные закономерности, которые применяются на всех анимационных производствах.

Любой фильм начинается с продюсера. Продюсер отвечает за все и зачастую является творческим двигателем всего процесса. Исполнительный продюсер либо финансирует проект, либо создает его, либо наблюдает за проектом от имени финансирующей студии.



Рис. 8.1 ♦ Продюсер пытается заставить членов коллектива работать

Менеджер производства отвечает за процесс производства и следит за тем, кто и когда работает. Координатор производства предоставляет все детальные сведения менеджеру производства и следит за расписанием работы всех участников проекта. Ассистент по производству обеспечивает рабочий процесс всех участников проекта.

В работе над проектом может принимать участие один или несколько режиссеров. Многие полнометражные анимационные фильмы разделены между двумя режиссерами. Обычно один режиссер отвечает за образ фильма, второй – за артистов и технические аспекты. Над многими телевизионными анимационными

сериалами работает по два режиссера. Один отвечает за диалоги, второй – за анимацию. Например, при создании «Уроков природы для Тимми» Ти Джей руководил дизайном фильма, тогда как я отвечал за сюжет, время и звук.



Рис. 8.2 ♦ Продюсер в ажиотации заставляет бегать свою команду

Несмотря на то что у самых интересных фильмов обычно лишь один автор, над телевизионными сериалами обычно работает главный сценарист или редактор сюжета и множество штатных и внештатных авторов, которые создают различные эпизоды. Главный сценарист следит за тем, чтобы сюжет развивался последовательно, а персонажи не «терялись» по ходу действия. Он же выполняет окончательное редактирование сценариев каждого эпизода.

Голоса актеров записываются на пленку, диалоги редактируются. Иногда вначале происходит запись, а потом создается раскадровка, иногда актеры в своей работе ориентируются на уже готовую раскадровку, которую делают раскадровщики...

Художники-постановщики разрабатывают облик персонажей. Они следят за дизайном фоновых рисунков, за цветовой палитрой и дизайном титров. Также в работе над проектом могут принимать участие художники концепций, чьи работы вдохновляют на создание определенного облика фильма.

После того как раскадровка готова, отдел компоновки завершает работу над фонами, прорабатывает движения камеры и создает рабочую книгу, в которой указаны движения камеры кадр за кадром. В наши дни для этого, конечно, используется компьютер.

По завершении работы над компоновочными планами в дело вступают художники фонов, прорисовывающие все фоновые изображения и подготавливающие их для аниматоров, ответственных за прорисовку персонажей.

Старший аниматор контролирует работу ведущих аниматоров и следит за тем, чтобы движения и облик персонажей были цельными и последовательными.

Ведущие аниматоры зачастую отвечают за прорисовку лишь одного персонажа, другие аниматоры работают под надзором старшего аниматора и занимаются созданием набросков и черновых рисунков персонажей.

Художники эффектов рисуют все, кроме персонажей, например воду, снег, тени и детали реквизита.

Художники промежуточных сцен создают промежуточные фазы анимации.

Все чистовики попадают в руки главного ассистента, который следит за тем, чтобы нарисованные персонажи в точности соответствовали своим моделям и прототипам.

Окончательную анимацию проверяют контролеры: они следят за тем, чтобы все линии на рисунках были завершены, изображения правильно пронумерованы и рисунки были готовы для оцифровки.

Сканировщики оцифровывают чистовую анимацию, а компьютерные художники закрашивают эскизы соответствующими цветами.

Специалисты по композитингу берут все фоны, персонажей, реквизит и эффекты и соединяют их с движениями камеры. Монтажер располагает все сцены и диалоги в надлежащем порядке, следит за тем, чтобы история уложилась в заданные временные рамки. Звукорежиссер создает и добавляет в фильм звуковые эффекты, музыку, голоса, и настраивает их таким образом, чтобы зрителю все было отчетливо слышно и понятно.

Очевидно, что в реальном мире при производстве фильма может быть занято гораздо больше народу и могут существовать позиции, о которых мы не упомянули, но в целом, нарисованная нами картина даст вам представление об основных сотрудниках и распределении обязанностей между ними.

Учитывая, что данный документ является основным документом, который должен быть разработан и утвержден в установленном порядке, необходимо провести анализ существующих документов, регламентирующих данную деятельность. В частности, необходимо изучить следующие документы:

- 1. Закон Российской Федерации от 21.07.1997 № 122-ФЗ «О государственном архивном фонде России».
- 2. Закон Российской Федерации от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 3. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 4. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 5. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 6. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 7. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 8. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 9. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».
- 10. Федеральный закон от 25.07.2002 № 54-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».

В результате анализа документов, регламентирующих данную деятельность, можно сделать вывод, что в настоящее время отсутствует единый документ, регламентирующий данную деятельность. Поэтому необходимо разработать данный документ, который будет содержать все необходимые нормы и правила, регламентирующие данную деятельность.

Итак, вы перешагнули самую легкую ступень и решили самостоятельно создать анимационный фильм или видеоролик. Что дальше? Вам нужна история, концепция, идея, иными словами – вам нужен сюжет.

Сюжет – это краткое описание развития действия в истории и ее основной идеи, которая должна вдохновлять людей и вызывать у них желание посмотреть готовый фильм. Сюжет (по-французски – предмет) – в эпосе, драме, поэме, кино – ход повествования о событиях, способ развертывания темы или изложения фабулы. Иногда понятие сюжета и фабулы определяют наоборот; иногда их отождествляют. (Большой советский энциклопедический словарь – прим. ред.) Чем больше людей заинтересуется вашим сюжетом, тем больше помощников для создания фильма вы сможете найти.

Когда вы рассказываете о сюжете другим людям, важно заинтересовать их и доказать, что эта идея пригодна для создания фильма. История должна быть цельной, она должна иметь смысл. Даже если вы просто создаете одну сцену для демонстрации своих способностей, придайте ей смысл. Продолжайте работать над концепцией до тех пор, пока она не приблизится к идеалу.

Сюжет для «Уроков природы для Тимми» возник благодаря художнику Ти Джею. Он был знаком с мальчиком, постоянно приносящим домой разных диких животных и предлагающих маме оставить их у себя дома. Он собирался использовать этого персонажа в детской книге «Can I Keep It?», над созданием которой он тогда трудился (рис. 9.1).

Мне показалось, что персонаж выглядит превосходно, и понравилась идея с дикими животными. Но хотелось создать серию коротких фильмов, которые были бы понятны каждый по отдельности и не требовали диалогов.

Отсутствие диалогов делает фильм понятным в любой части света. Мы сели и подумали над тем, как развить эти наброски в серию коротких анимационных фильмов. Вначале мы собирались назвать сериал «Life's Lessons» (Уроки жизни), в котором наш герой показывал, как не надо вести себя в простейших ситуациях (рис. 9.2).

Постепенно идеи стали множиться, но четкой концепции сериала все еще не было. Я попросил Джин Паппас Саймон (Jeanne Pappas Simon), продюсера



Рис. 9.1 ♦ Оригинальный набросок, из которого появился Тимми

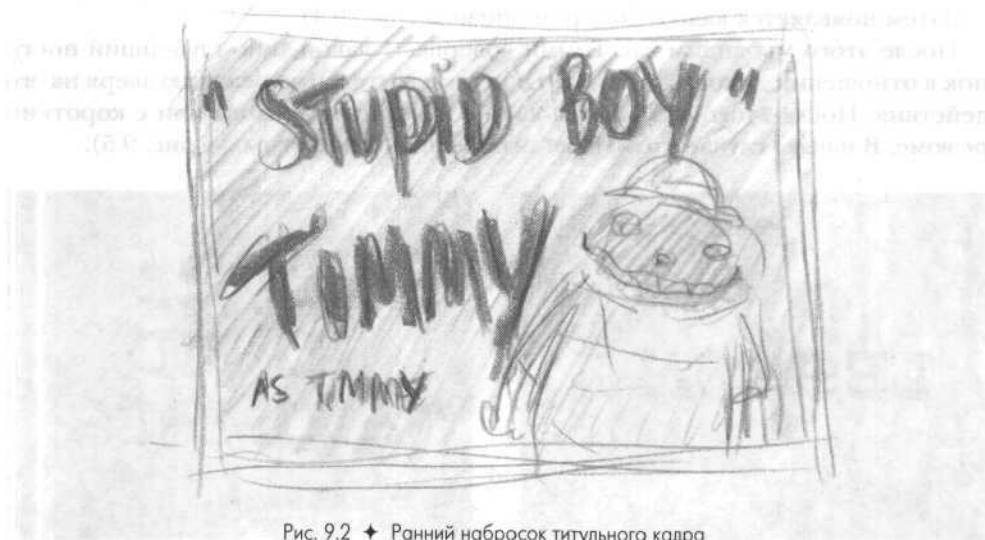


Рис. 9.2 ✦ Ранний набросок титульного кадра

с телеканала Nickelodeon и Cartoon Networks, помочь нам организовать все эпизоды в сериал коротких анимационных фильмов. Вскоре «Life's Lessons» заменили на «Lessons in Nature» (Уроки природы), и мы решили, что в фильмах наш герой будет иметь дело только с дикими животными в дикой природе, а не в городе или дома. Аниматор Ар Би предложил связать название сериала с именем Тимми, и мы согласились, придя к названию «Уроки природы для Тимми» (рис. 9.3).



Рис. 9.3 ✦ Грубый набросок титульного кадра, который затем стал визитной карточкой нашего сериала

Мы создали структуру из простых элементов, которые оставались бы неизменными от серии к серии. После вступительных кадров мы видим Тимми, приближающегося к животному.

Затем появляется кадр с номером эпизода (рис. 9.4).

После этого мы видим как Тимми совершает какой-либо глупейший поступок в отношении дикого животного и незамедлительную реакцию зверя на его действия. После этого появляется кадр с названием эпизода или с коротким резюме. В нашем случае это «Избегайте бешеных животных» (рис. 9.5).

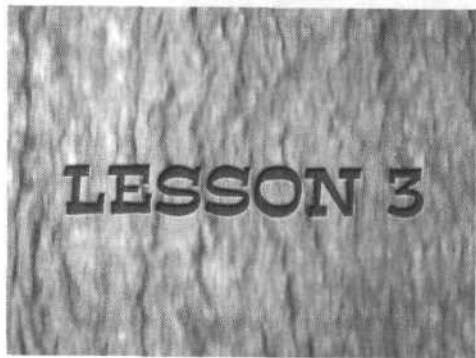


Рис. 9.4 ✦ Титульный кадр эпизода «Lesson 3»

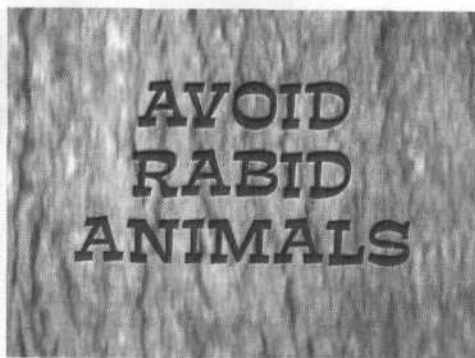


Рис. 9.5 ✦ Название урока является одновременно и поучением

После этого мы снова возвращаемся к Тимми и животному для заключительного гэга (визуальной шутки). Построенные таким образом эпизоды будут выглядеть частями одного сериала. Они будут достаточно короткими, длиной порядка одной минуты. Кроме этого, все они будут забавными.

Вот сюжет сериала «Уроки природы для Тимми»:

Тимми – дурачок, который наглядно и забавно демонстрирует одно за другим основные правила поведения на дикой природе.

Сюжет для эпизода «Lesson 3» выглядел примерно так:

Тимми встретил бешеную лису с пеной у рта. Он бросает в лису свой леденец, а лиса набрасывается на него.

После того как мы решили создать на основе этого сюжета анимационный эпизод, мы приступили к проработке более мелких деталей, чтобы сделать фильм смешным и соответствующим принятому стилю всего сериала про Тимми.

Глава 10

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА

Перед созданием *раскадровки* необходимо понять, как будет выглядеть персонаж. Однако, мы зачастую работаем одновременно и над созданием персонажа и над раскадровкой. В таких случаях, мы окончательно дорабатываем раскадровку после утверждения дизайна персонажа.

Работа над обликом персонажа обычно начинается с кучи набросков и эскизов, которая растет до тех пор, пока персонаж не обретет свой уникальный образ. Для создания внешнего вида персонажа могут потребоваться десятки или сотни эскизов (рис. 10.1).



Рис. 10.1 ✦ Несколько ранних набросков Тимми

Часто мы начинаем с проработки силуэта и затем переходим к более детализированному облику. Помните, что персонажи редко действуют в фильмах в одиночку, поэтому они должны сочетаться и гармонировать с другими героями вашего фильма. Сочетание видов и обликов персонажей в фильме должно быть максимально интересным.

После того как общий вид персонажа утвержден, вы приступаете к работе над выражениями его лица. При этом создаются различные варианты мимики, отражающие эмоции персонажа, например крик, смех, плач, угрюмость и так далее. Найти правильное выражение лица для определенной ситуации очень важно, но не менее важно бывает и подобрать выражение физиономии персонажа для эмоций, которые никогда не будут использованы в фильме (рис. 10.2).

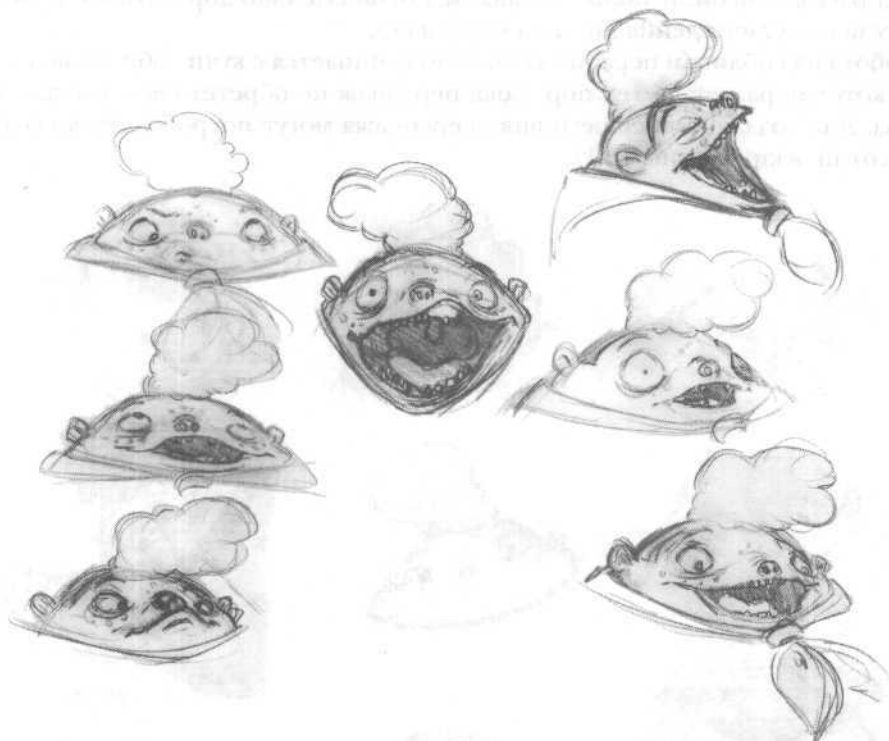


Рис. 10.2 + Эскизы выражения лица Тимми

Также необходимо разработать и нарисовать *фонемы*, или различные формы рта для каждого звука. В разных стилях анимации формы рта обычно выглядят по-разному. Для каждого персонажа используется свой набор форм рта (рис. 10.3).

В японском стиле анимации персонажи обычно обходятся всего тремя или четырьмя положениями рта, но в европейской анимации различают восемь форм рта. В общем, ненастоящие, нарисованные персонажи могут иметь гораздо больше выражений и форм рта, чем обычные актеры.

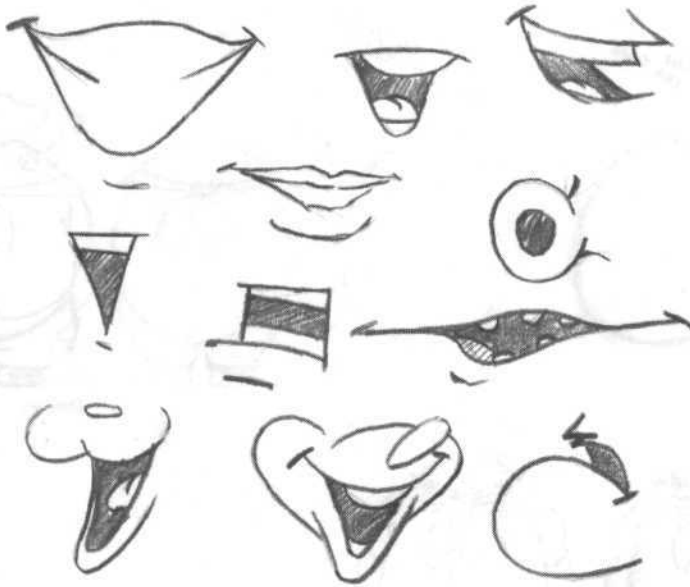


Рис. 10.3 ♦ Примеры различных форм рта

При работе над дизайном персонажа необходимо создать образец его облика, прорисованный со всех сторон, рис. 10.4. Он показывает персонажа с разных углов и точек зрения, что помогает сохранить цельный облик героя при его движении в фильме.

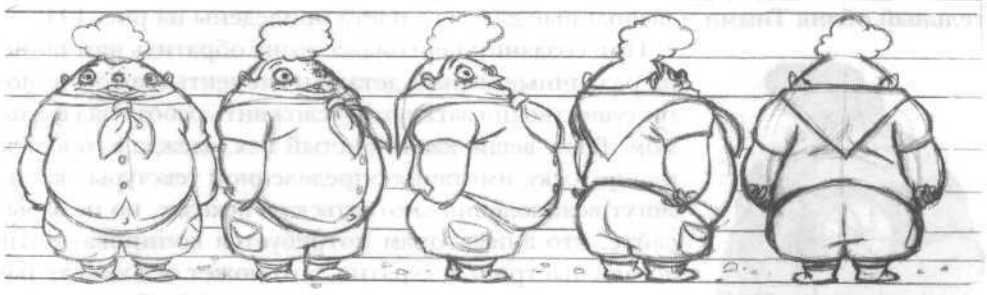


Рис. 10.4 ♦ Образец облика Тимми, прорисованного со всех сторон

Если над персонажем работает несколько аниматоров, полезно будет создание конструкций. Конструкция наглядно демонстрирует облик персонажа, разбивая его на простые составные части, что облегчает рисование и помогает понять его облик (рис. 10.5). Все это благотворно сказывается на целостности персонажа.

Окончательный этап в создании облика персонажа – это цвет. Цвета должны как подходить самому персонажу, так и сочетаться с фонами и другими действующими лицами. При наличии в сценарии ночных сцен или сцен с плохим



Рис. 10.5 + Конструкции для Тимми

освещением, для персонажа создается набор цветов для таких сцен. Окончательный облик Тимми и выбранные для него цвета приведены на рис. 10.6.

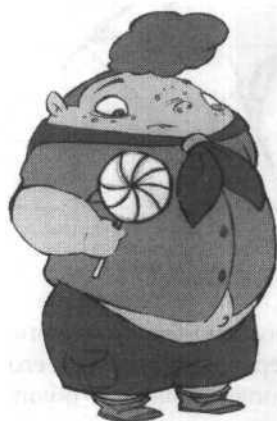


Рис. 10.6. + Окончательный облик Тимми и выбранные для него цвета

При создании персонажа стоит обратить внимание на различные мелкие детали и элементы, которые могут существенно затянуть и усложнить работу над фильмом. Такие вещи, как пушистый мех, одежда в горошек или полоску, имитация определенной текстуры ткани, могут великолепно смотреться на эскизах, но не забывайте, что аниматорам потребуется копировать эти детали быстро и аккуратно. Это может осложнить работу, тогда как свободную одежду удобней рисовать. Конечно, проекты с крупным бюджетом могут позволить себе работу с персонажами, имеющими развевающие волосы или сложные элементы одежды, но при небольшом бюджете желательно избегать подобных излишеств.

Обычно при работе над сериалами облик персонажей претерпевает некоторые изменения. В нашем случае, в первом эпизоде Тимми выглядел несколько иначе,

чем в последующих. На рис. 10.7 показано развитие Тимми. При работе над третьим эпизодом, Ти Джей заявил, что хочет, чтобы Тимми выглядел более нелепо.

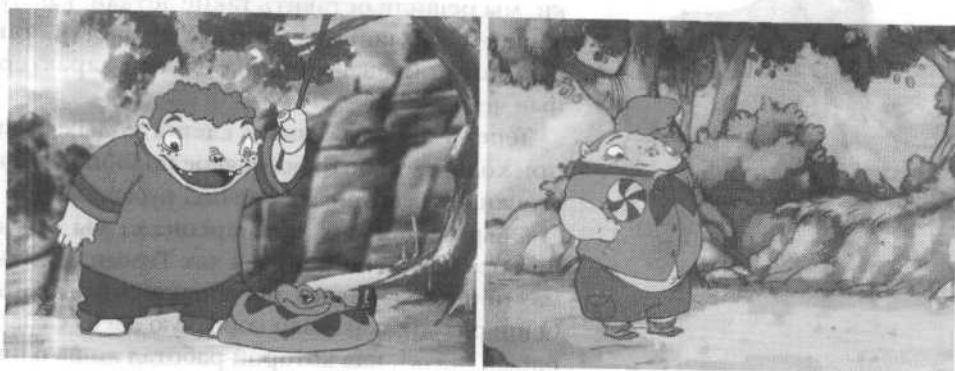


Рис. 10.7 → Эволюция Тимми от первого эпизода к третьему

Для того чтобы создать последовательный и цельный облик Тимми, мы нарисовали уйму эскизов, на которых было показано, как он хватается дикобраза, ловит рыбу ртом, лежит под копытами лося и так далее. Наблюдение за действиями персонажа помогает улучшить его облик и точно знать, как он выглядит в различных положениях. В нашем случае Тимми должен был выглядеть как простачок, который не понимает возможных последствий своих действий (рис. 10.8, 10.9 и 10.10).



Рис. 10.8 → Тимми поймал дикобраза



Рис. 10.9 → Тимми ловит рыбу

Ти Джей нарисовал Тимми более длинные волосы и трудился над другими деталями облика.

Ти Джей постарался создать облик, который было бы легко рисовать (рис. 10.11).



Несмотря на то что новый облик Тимми был несколько более сложным для прорисовки, мы решили оставить такие детали, как пуговицы, карманы на шортах и галстук, так как они придавали облику Тимми характерные черты.

Теперь волосы Тимми слегка колыхались при ходьбе, он потерял всякое подобие шеи и его живот вываливался из-под рубашки.

Обычно для каждого персонажа мы создаем образцы фонем, но так как Тимми в фильмах не разговаривает, мы обошлись без этого. Один раз мы включили короткую сцену с говорящей лисой, над которой работал лишь один аниматор, так что нам создание фонем так и не понадобилось.



Рис. 10.10 + Тимми подружился с лосем

Как отмечалось ранее, фонемами мы называем различные формы рта, относящиеся к разным звукам. Например, простой набор фонем для фразы «Polish Vampire» может выглядеть, как показано на рис. 10.12.

Набор реальных форм рта лисы, использованных в сцене, где она произносит фразу «Ranger Dude» (рис. 10.13).



Рис. 10.11 + Окончательный облик Тимми

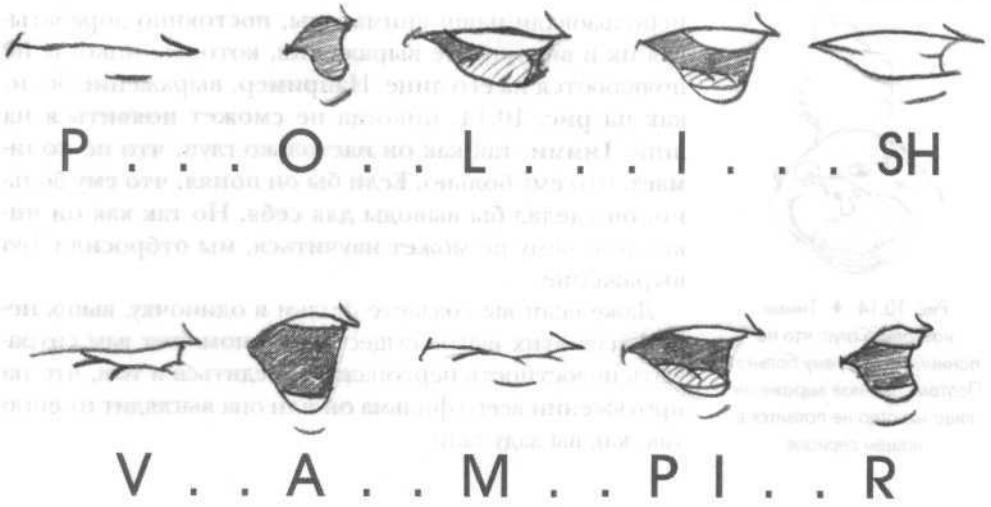


Рис. 10.12 ✦ Набор фонем для фразы «Polish Vampire»

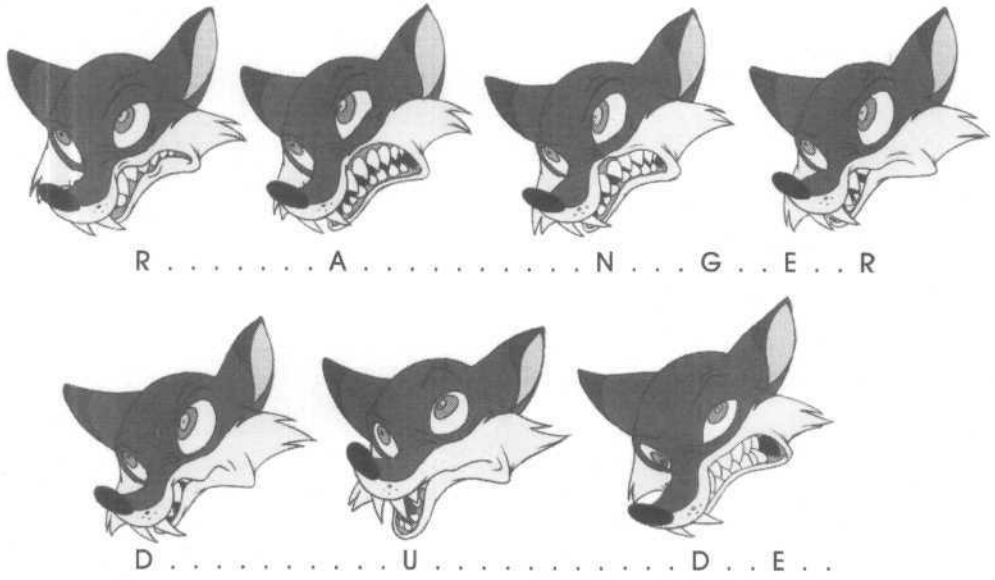


Рис. 10.13 ✦ Набор форм рта лисы для фразы «Ranger Dude».

Обратите внимание, что формы рта животных зачастую отличаются от форм рта людей

Так как обычно персонажи могут использовать различные выражения лица, отражающие их эмоции, мы создали образец выражений Тимми, который



Рис. 10.14 ♦ Тимми настолько глуп, что не понимает когда ему больно. Поэтому, данное выражение лица никогда не появится в нашем сериале

использовали наши аниматоры, постоянно дорабатывая их и выкинув те выражения, которые никогда не появляются на его лице. Например, выражение боли, как на рис. 10.14, никогда не сможет появиться на лице Тимми, так как он настолько глуп, что не понимает, что ему больно. Если бы он понял, что ему больно, он сделал бы выводы для себя. Но так как он никогда ничему не может научиться, мы отбросили это выражение.

Даже если вы создаете фильм в одиночку, выполнение всех этих шагов существенно поможет вам сохранить целостность персонажа и убедиться в том, что на протяжении всего фильма он или она выглядит именно так, как вы задумали.



Рис. 10.15 ♦ Примеры различных выражений лица персонажа Тимми

В процессе анимации персонажа Тимми вы можете заметить, что некоторые выражения лица не совсем соответствуют его характеру. Это может быть связано с тем, что вы не совсем точно определили его характер или с тем, что вы не совсем точно определили его эмоции. В этом случае вам необходимо будет вернуться к этапам разработки персонажа и его эмоций.

ГЛАВА 11

СЮЖЕТ И РАСКАДРОВКА

Раньше, в золотую эпоху мультипликации, сценариев, как таковых, не было. Режиссер просто выражал свои идеи с помощью раскадровки. Хорошие шутки или гэги нельзя описать, их можно просто нарисовать. Гэги становятся смешными благодаря выражению лиц персонажей и происходящим с ними приключениям, для их описания не требуются слова. С другой стороны, драматические сцены и ситуационный юмор обычно требуют создания сценария.

Только вам решать, использовать ли при работе над проектом полный сценарий и потом создавать раскадровку или сразу переходить от концепции к созданию раскадровки. Если вы выполняете работу для заказчика, всегда пишите сценарий. В моей компании, A&S Animation, при работе над разными проектами мы поступаем и так, и иначе.

Если вы пишете сценарий, убедитесь, что он соответствует формату и требованиям, предъявляемым к сценариям. Даже если единственным человеком, который увидит сценарий, будете вы, это все равно поможет вам в будущем, когда вы будете показывать свои сценарии продюсерам и заказчикам. Правильно оформленный сценарий покажет им, что вы знаете с чем имеете дело.

При создании раскадровки для анимационного фильма, прорисовывайте все ключевые начальные и конечные кадры для каждого действия, не ограничивайтесь лишь одним рисунком для каждой сцены. Такая раскадровка будет служить справочником для всех ключевых аниматоров, которые будут трудиться над вашим проектом. Обратите внимание на рис. 11.1. Для того чтобы показать особенности движения Тимми, мы используем несколько кадров, а не один. На них мы видим, как двигается его голова. Это же относится и к сцене, когда он бросает в лису леденец. Персонаж может бросить леденец сотней возможных способов, но нам хотелось показать, что Тимми бросает леденец без малейших враждебных намерений или злого умысла, а просто потому, что он глупенький. Чтобы сберечь время и деньги, важно было отразить все эти особенности еще в раскадровке, а не пытаться добиться этого в самой анимации.

Не стоит рисовать раскадровку на продающихся в магазинах специальных блокнотах, имеющих черные рамки и закругленные углы листов. Черные рамки не дадут вам рисовать за пределами кадра или помешают подписать комментарии, а листы с закругленными углами менее удобно резать, чем прямоугольные. Кроме того, размер таких блокнотов также является не самым подходящим.

Оптимальным размером бумаги для раскадровки считается 21,3×27,5 см дюймов или 3,4×35 см. Такую бумагу проще копировать и хранить. Некоторые художники создают раскадровку непосредственно в компьютере с помощью

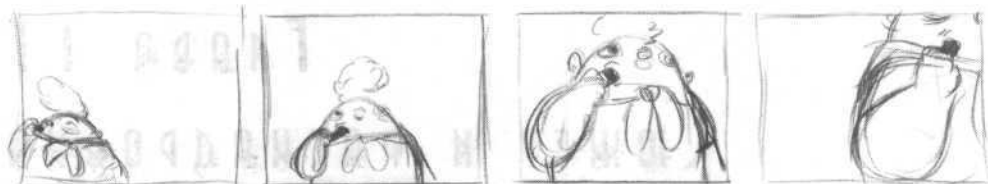


Рис. 11.1 ✦ Для того чтобы показать особенности движения Тимми, мы используем несколько кадров, а не один

графического планшета. Это требует определенной практики, но в целом оправдывает себя. Такой подход позволяет сэкономить уйму времени при создании аниматика, так как ваши эскизы не придется сканировать и оцифровывать – они уже в цифровом виде (рис. 11.2).



Рис. 11.2 ✦ Создание раскадровки с помощью графического планшета. Обратите внимание на более светлые линии предварительного наброска, которые можно рисовать на отдельном слое и затем удалить

Чтобы еще ускорить процесс, используйте для раскадровки изображения размером 720 на 480 пикселей (или 720 на 540, если ваши программы для монтажа используют не квадратные пиксели). Изображения такого размера можно импортировать практически в любой редактор для обработки графики. Большим преимуществом при использовании компьютера является то, что если требуется перерисовать или удалить часть кадра, нет надобности перерисовывать его целиком. Но есть у этого способа и некоторые недостатки.

Например, вы или те, кто смотрит вашу раскадровку, не можете делать заметки на полях, требуется больше времени для создания копий и обычно качество рисунков несколько ниже, чем у нарисованных от руки.

Зачастую, раскадровки преобразуются после некоторой доработки в компоновочный план, на котором указано расположение персонажей и добавлены фоновые изображения. Очень чистые, качественно прорисованные раскадровки иногда используются как компоновочные планы для сцен. Иногда для создания раскадровок используются компоновочные планы, которые обычно в таком случае располагаются под кадрами раскадровки и содержат вспомогательные сведения для художников (рис. 11.3).

Project: Timmy's Lessons In Nature, Lesson 3



Рис. 11.3 ✦ Страница раскадровки с компоновочным планом

Иногда вначале создаются рисунки окружающих предметов, их рисунки затем отдаются художникам, отвечающим за раскадровку. Иногда художник раскадровки создает самостоятельно все рисунки. Одновременное создание компоновочных планов и реквизита занимает больше времени, и тогда художнику сложнее сконцентрироваться на самой истории. Лучше предоставить художнику как можно больше готовых эскизов и материалов.

Основной задачей раскадровки является предварительное планирование и развитие истории. Не следует слишком много внимания уделять качеству рисунков. Сосредоточьтесь над определением правильных кадров, которые помогут

сделать историю более интересной. Для создания привлекательной раскадровки следует учитывать сотни элементов – их описание выходит за рамки нашей книги. Все желающие могут более подробно узнать о том, как создать хорошую раскадровку из моей книги «Storyboards: Motion in Art» (рис. 11.4).

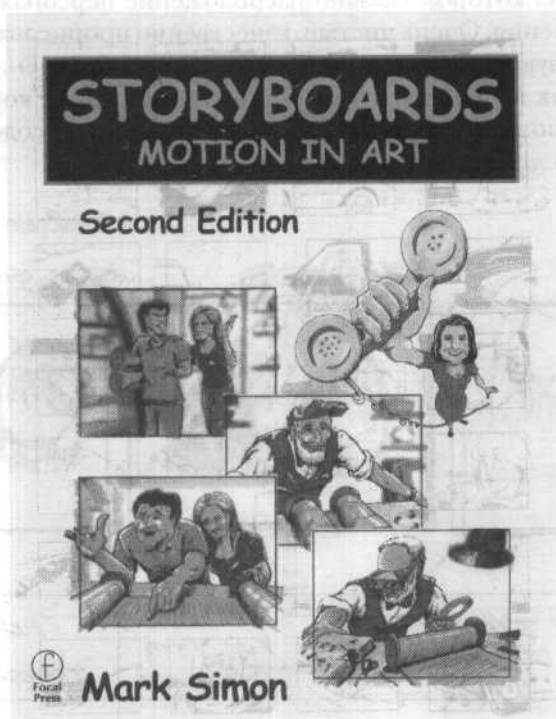


Рис. 11.4 ♦ «Storyboards: Motion in Art», второе издание (выпущено издательством Focal Press)

Предлагаю вам познакомиться с 25 элементами, которые помогут вам сделать отличную раскадровку.

Используйте разные кадры. В некоторых сценах используйте панорамные кадры, в других – крупные.

Нагнетайте напряжение. Покажите зрителю то, чего не видит ваш герой. Например, таймер бомбы или тени на заднем плане.

Используйте крупные планы. Вовлекайте зрителя в происходящее (рис. 11.5).

Панорамные кадры. Дайте зрителю понять, что происходит на экране.

Врезки. Кадры с подергивающимися пальцами персонажа или с трофеями на стене в его кабинете могут прояснить его сущность лучше, чем длительные диалоги.

Очень крупные планы. Чрезвычайно крупный план глаз персонажа, его рта или пальцев помогают создать ощущение динамики происходящего (рис. 11.6).

Вид с точки зрения персонажа. Покажите зрителям, что видит ваш герой.



Рис. 11.5 ✦ Крупный план персонажа.
Обычно это лицо и плечи

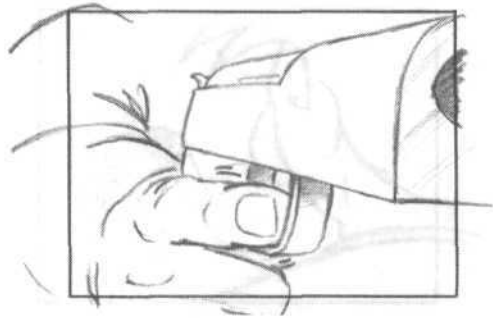


Рис. 11.6 ✦ Очень крупный план. Дрожащий палец персонажа помогает понять, что он не очень уверен в том, что делает

Обосновывайте ваши кадры. Например, для того чтобы показать кадр с видом с точки зрения персонажа, перед этим необходимо показать, как он смотрит куда-то (рис. 11.7).

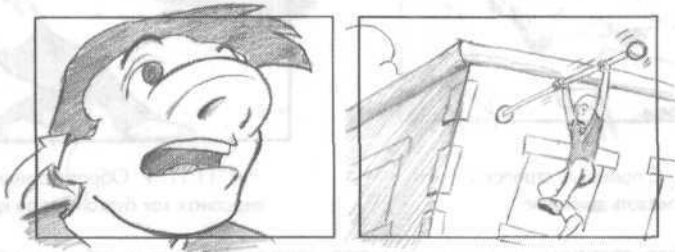


Рис. 11.7 ✦ Персонаж смотрит куда-то, и затем мы видим сцену с его точки зрения

Вид из-за плеча персонажа. Это помогает вовлечь зрителя в происходящее (рис. 11.8).

Для отображения действий используйте столько рисунков, сколько считаете необходимым.

Избегайте наклоненных кадров. Такие кадры дезориентируют зрителя (рис. 11.9).

Приближайте и удаляйте вид. Приближение привлекает больше внимания к главному объекту, удаление позволяет оценить ситуацию или показать всех действующих лиц сцены.

Используйте правильную нумерацию. Раскадровка должна быть последовательно пронумерована, и ее должно быть легко использовать при создании фильма.

Используйте стрелки. Если камера движется за объектом, это должно быть четко указано. Самым простым приемом для этого являются стрелки (рис. 11.10).

Избегайте касательных. Не допускайте, чтобы какая-то часть персонажа соприкасалась с краем кадра, это создает ощущение, что край кадра является стеной или полом (рис. 11.11).

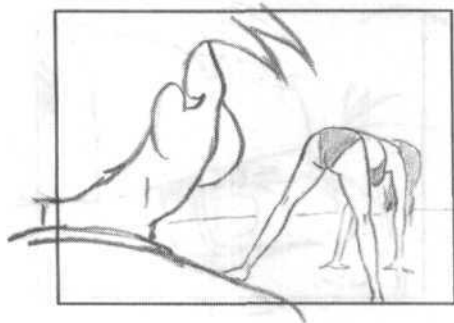


Рис. 11.8 ♦ Вид из-за плеча персонажа

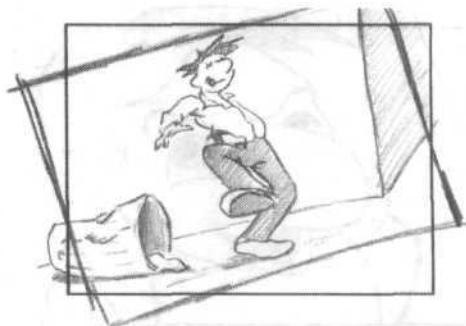


Рис. 11.9 ♦ Наклоненный кадр

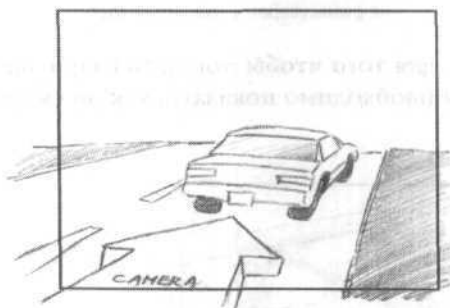


Рис. 11.10 ♦ С помощью стрелок можно показать движение

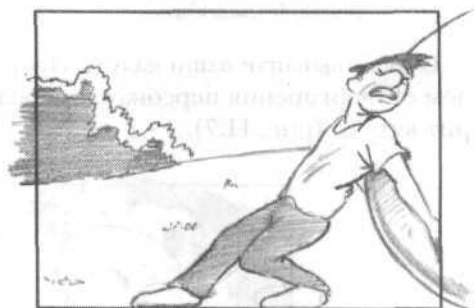


Рис. 11.11 ♦ Обратите внимание, что персонаж как будто идет по краю кадра

Используйте движение. Пусть камера, персонажи или предметы двигаются в кадре, иначе сцена будет слишком статичной.



Рис. 11.12 ♦ Подающие на камеру камни создают чувство опасности у зрителя

Перемещайте камеру вслед за персонажем или перед ним. Это вовлечет зрителя в действие.

Используйте объекты, летящие или падающие на камеру (рис. 11.12). Это создаст ощущение опасности у зрителей.

Не меняйте линию действий. Если вы начали показывать персонажа, смотрящего или идущего справа налево или наоборот, не меняйте это направление во всех связанных сценах, или зритель подумает, что персонаж, допустим, уже идет обратно. Это правило похоже на трансляцию футбольных матчей, в которых

ворота одной команды на протяжении всей игры показаны с одной стороны, а ворота второй команды – с другой.

Используйте крупные планы. Анимация намного более интересна и зрелищна, когда масштабы действий и объектов преувеличены.

Создавайте визуальный баланс в каждой сцене. Не стоит просто помещать персонаж в центр кадра, всегда оставляйте перед ним больше пространства, чем позади него. Используйте предметы заднего и переднего плана для создания асимметричного баланса.

Чтобы сделать фильм более интересным, используйте силуэт объекта, через который смотрит персонаж, например бинокля (рис. 11.13).

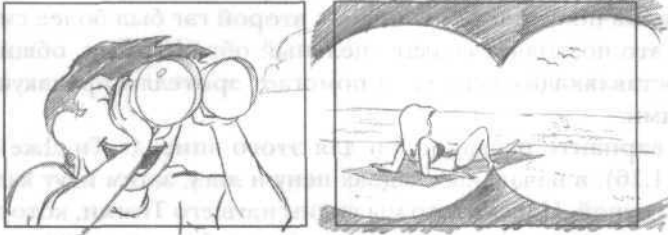


Рис. 11.13 ♦ Если персонаж смотрит через бинокль, используйте силуэт бинокля для создания вида от первого лица

Преувеличивайте. Делайте то, что невозможно в кинематографе.

Используйте смешные или утрированные выражения лиц. Художник в анимации является и актером одновременно.

Проигрывайте действия персонажей. Зачастую, попробовав двигаться как персонаж в той или иной ситуации, вы лучше поймете, как его рисовать (рис. 11.14).

Для фильма «Уроки природы для Тимми», в котором отсутствуют диалоги, мы работали только с использованием раскадровки, без сценария.

В специальном варианте «Lesson 3», созданном для этой книги, мы добавили одну строку разговоров персонажа, чтобы показать процесс синхронизации губ.

ЛЕС – ДЕНЬ

Крупный план лисы, она поворачивается и смотрит на Тимми.

Лиса:

– Мне нужен укол, бродяга.

Общий план, лиса продолжает трястись, пускать пену, Тимми стоит и глазееет на нее.

В «Lesson 3» наш герой встречает лису, которая атакует его. В каждом эпизоде есть две визуальные шутки (гэга), вторая является продолжением первой. В этом эпизоде нам требовалось придумать две шутки, в которых лиса бросается на Тимми, провоцировавшего ее без каких-либо злобных намерений.



Рис. 11.14 ♦ Режиссер и продюсер Марк Саймон репетирует движения Тимми, или ему просто сообщили о реальном бюджете фильма, который он финансирует

Эта история также должна была отвечать установленным нами правилам и требованиям ко всем эпизодам сериала. Тимми не может быть грубым или вредным, он не понимает, что может с ним случиться, не понимает, что только что случилось с ним, и в целом вообще ничего не понимает. Вначале мы всегда показываем Тимми, затем животное. Далее следует кадр с номером эпизода, после чего идет первый гэг. После этого мы показываем текстовый кадр с моралью урока и затем возвращаемся с коротким вторым гэгом. Необходимо, чтобы фильм получился смешным, а второй гэг был более смешным, чем первый. Все это позволяет создать цельный образ Тимми, общий облик для эпизодов, составляющих сериал, и помогает зрителям предвкушать следующий шаг Тимми.

В первом варианте раскадровки для этого эпизода Ти Джей нарисовал (рис. 11.15, 11.16), в начальных кадрах пену и лису, затем идут кадры с падающей на землю пеной. После этого мы видим идущего Тимми, который ест леденец. Тимми подходит к лисе, останавливается и бросает в нее леденец. Затем лиса кидается на Тимми. После того как Тимми оказывается на земле, он вытаскивает из кармана второй леденец и снова швыряет его в лису.

Эта раскадровка состоит из набросков, сделанных наспех, для наших собственных внутренних целей. Хотя эскизы сделаны начерно, они отражают всю энергетику действий. Так как мы собирались создать весь фильм в нашей собственной студии, нам не требовалась раскадровка с тщательной прорисовкой персонажей или со всеми подробностями.

Когда речь идет о том, что фильм будет рисоваться в другой стране (что позволяет существенно сэкономить бюджет), раскадровка должна выглядеть безупречно. Многие иностранные аниматоры в лучшем случае знают английский как второй язык, некоторые вообще не говорят на нем. Поэтому все, что они знают о фильме или персонаже, – это то, что они увидели в раскадровке. Все эскизы и наброски они будут использовать как образцы для своих рисунков. Если вы сделаете набросок персонажа не с той одеждой, которая требуется по сюжету, они нарисуют его именно таким.

Если персонаж соприкасается с краем кадра в раскадровке, не ждите от художников исправления этой оплошности. Они посчитают, что это ваша задумка, и сделают все точно также. И дело здесь не в глупости аниматоров – они всего лишь следуют предоставленным образцам.

После того как мы согласились использовать этот сюжет для «Lesson 3», мы стали думать над тем, куда вставить кадры с названием эпизода и с его моралью, разрабатывать детали гэгов и сцен и распределять между аниматорами части этого эпизода.

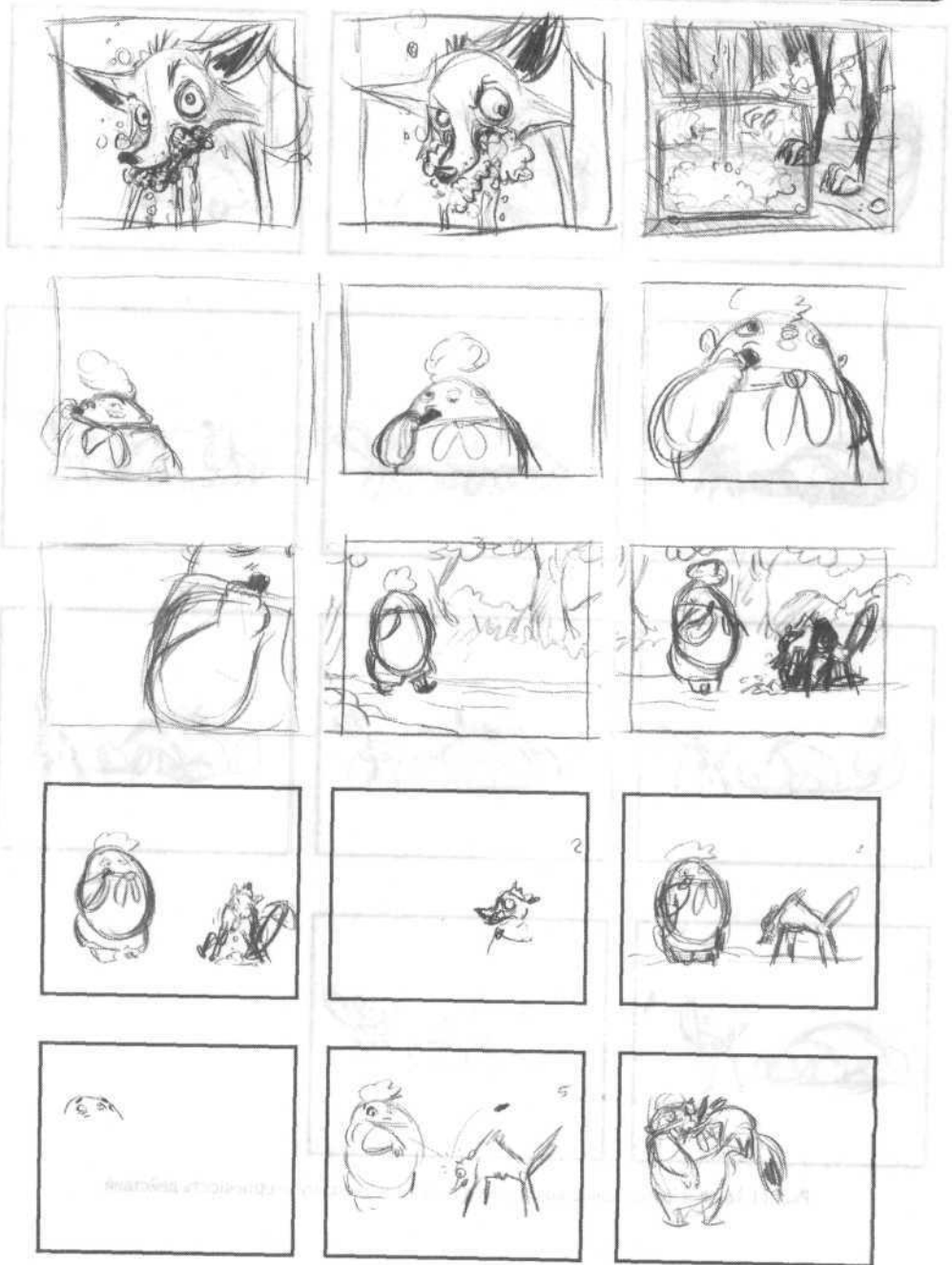


Рис. 11.15 ✦ Первая редакция раскадровки для третьего эпизода «Lesson 3»

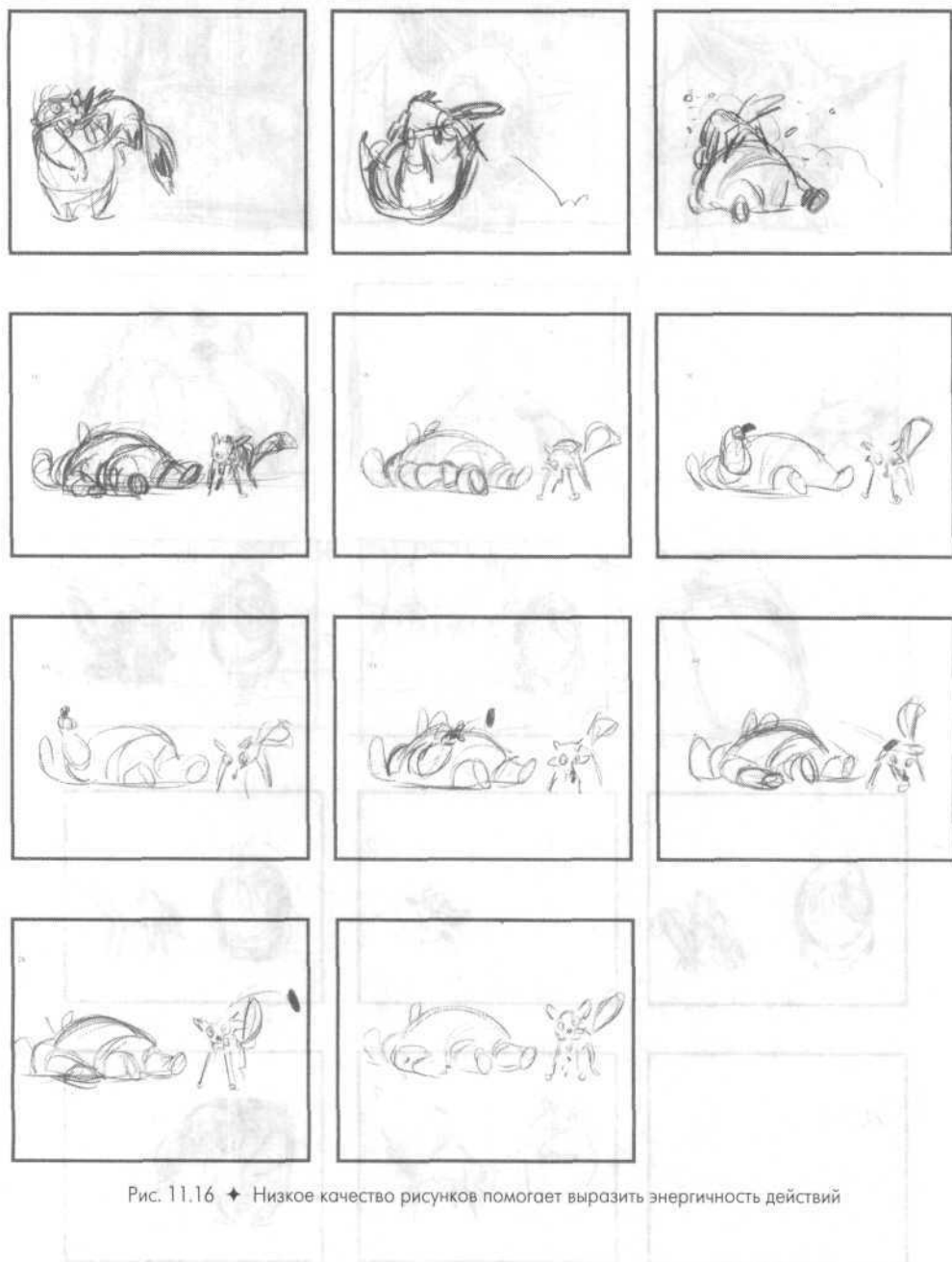


Рис. 11.16 + Низкое качество рисунков помогает выразить энергичность действий

ГЛАВА 12

БЮДЖЕТ

Перед тем как перейти непосредственно к созданию фильма, необходимо подсчитать все возможные затраты, даже если вы трудитесь над ним самостоятельно. Если же вы создаете фильм для заказчика, сделать это совершенно необходимо, чтобы убедиться, что вы получите хоть какую-то прибыль. При создании независимого проекта рассчитать бюджет следует еще и для того, чтобы убедиться, что вы готовы ко всем расходам.

Очень легко недооценить, например, объем необходимой бумаги или продолжительность работы разных людей над своими частями проекта. Точный расчет бюджета приходит с опытом. Просто подготовить проект бюджета может практически каждый. Отслеживание расходов в ходе производства фильма поможет вам понять реальную стоимость его создания. Чем тщательнее вы следите за расходами, тем более качественные проекты бюджета сможете создавать для последующих фильмов.

Что касается персонала, каждая позиция подразумевает различную ставку оплаты труда, в зависимости от сложности проекта и квалификации сотрудника. Главный аниматор с многолетним стажем заслуживает более высокой ставки, чем главный аниматор, впервые занявший эту позицию. Опытный продюсер должен получать больше, так как предполагается, что он сможет предотвратить или решить возможные проблемы лучше, чем не слишком опытный. Узнать о ставках и размерах оплаты можно у других людей, спросив у них, сколько они получают и сколько платят другим.

Также на бюджет влияет тип и длина проекта. При создании рекламных роликов, за один рисунок или за день съемок обычно платят больше, чем при работе над фильмами или телевизионными сериалами. Причиной этого является длительность проектов. Так как рекламные ролики очень короткие, между их съемкой у художников и артистов, занятых в них, будет больший перерыв, чем при работе над более крупными проектами. Таким образом, более низкие ставки при работе над длинным фильмом в некотором роде компенсируются постоянными гонорарами в течение длительного промежутка времени.

Если вы пытаетесь продать проект, то должны быть готовы к вопросам о величине бюджета. Следует учесть и расходы на оборудование, например, аренду студии, покупку или аренду оборудования, и расходы на найм сотрудников.

Для составления бюджета удобно использовать готовые формы, которые также помогают убедиться в том, что ни одна деталь не была забыта. Просматривая все записи готового шаблона бюджета, вы не сможете позабыть ни об одном аспекте.

Можно приобрести программу для составления бюджета от Screenplay Systems Inc., которая называется Movie Magic Builder. Форма для анимации называется Animation Budget Builder. Movie Magic обладает рядом преимуществ, она была специально разработана для индустрии и наиболее часто применяется для составления бюджета. Ознакомиться с этой программой можно на Web-сайтах www.MovieMagicProducer.com или www.CreativePlanet.com.

Что касается налогов, то в каждом штате и стране действуют свои ставки, поэтому советуем вам проконсультироваться с бухгалтером относительно налогов в вашей стране.

ГЛАВА 13

ПЕРСОНАЛ

При создании независимого фильма очень важно подобрать достойную команду помощников и довести проект до конца, добившись требуемого качества и результата. Именно здесь продюсер фильма должен проявить свои качества продавца и способности убеждать людей. Необходимо заставить людей поверить в вашу идею и создать у них ощущение того, что они являются важной частью проекта. Если люди будут ощущать ответственность за свою деятельность и чувствовать гордость из-за причастности к проекту, они будут лучше стараться (рис. 13.1).



Рис. 13.1 ✦ Эскизы Ти Джея вдохновили многих художников на участие в нашем проекте

Средние и крупные анимационные студии обычно включают аниматоров, работающих над проектами студии между работой над проектами заказчиков. Зачастую, если разрешить подобным художникам трудиться над собственными проектами на рабочем месте и это не идет в ущерб проектам клиентов, они могут создавать неплохие произведения. Мелкие студии, конечно, не могут позволить себе такой роскоши и обычно привлекают художников со стороны для работы над проектами. Даже крупные компании не всегда в состоянии самостоятельно выполнить все этапы работы, например написать музыку или создать звуковые эффекты.

В анимации очень важны музыка и звук. Вы можете попытаться создать их самостоятельно или привлечь профессионала со стороны.

Все успешные переговоры должны заканчиваться обоюдовыгодным соглашением. Если все довольны, окончательный продукт всегда получается более привлекательным. Каждый проект предлагает свои преимущества работающим над ним людям, у каждого из которых имеется своя мотивация. Задачей продюсера является выяснение этих аспектов. Ниже перечислены наиболее распространенные типы мотивации, заставляющие людей работать над вашим проектом.

Платите им. (Большинство предпочитает именно этот тип мотивации).

Назначьте человека на более высокую позицию, что поможет его карьере. В этом случае многие готовы работать бесплатно или за небольшую зарплату ради продвижения по карьерной лестнице.

Предоставьте возможность попробовать свои силы людям без опыта работы. Для этого подходят выпускники специализированных школ и высших учебных заведений (рис. 13.2).



Рис. 13.2 ✦ Энок Кастанеда подрабатывал над созданием сериала о Тимми. В последствие он был принят в штат A&S Animation

Передайте им в письменном виде права на часть проекта, пропорционально вложенному ими времени. То есть разделите количество отработанного ими времени в денежном эквиваленте на общий бюджет, и вы получите их долю в проекте.

Предоставьте им определенный процент дохода от фильма.

Объединяйтесь с другими людьми, которые также стремятся самореализоваться или желают расширить свое портфолио.

Договоритесь со студентами или преподавателями учебных заведений о работе учеников над проектом в качестве какого-либо учебного курса, предложив в обмен упоминание учебного заведения в титрах и некоторую его рекламу.

Создайте настолько привлекательный проект, чтобы люди сами просились поработать с вами.

Не забывайте всегда упоминать всех, кто работал над проектом. Убедитесь также и в том, что все они получили копии готового проекта в конце работы. Люди, работающие над проектом за деньги или бесплатно, никогда не должны платить за что-либо, связанное с проектом. Все расходы на любые материалы и копии готовых проектов должен нести продюсер.

Всегда записывайте на бумаге и скрепляйте подписью с обеих сторон все достигнутые соглашения, чтобы избежать появления возможных недоразумений в будущем. Используйте контракты, чтобы было ясно, кто чем владеет и кто и что кому должен. Вы же не хотите, чтобы после выхода на экран большого фильма вы обнаружили, что права на его авторство оспаривает пара десятков человек?

В нашем случае вначале мы располагали прекрасными эскизами Ти Джей, которые вдохновляли художников на участие в проекте. Во-вторых, мы уже завершили работу над одним эпизодом про Тимми, который оказался смешным и удачным.

Мы хотели как можно быстрее создать третий эпизод, поэтому было необходимо распределить работу между тремя аниматорами, работающими одновременно.

После создания окончательной версии раскадровки мы решили, как распределить сцены между аниматорами так, чтобы не было понятно, что персонажей рисовали разные художники. Мы дали первую сцену с крупным планом Тимми одному аниматору. Так как эта сцена не перетекала непосредственно в следующий кадр, отличия персонажа, созданного двумя разными художниками не бросались бы в глаза. Рисовать лису мы поручили второму аниматору, все остальные действия Тимми создавал Ти Джей.

В конце концов наш коллектив состоял из следующих членов:

Марк Саймон – я был продюсером, владельцем оборудования, провел карандашные тесты, создал титры и занимался монтажом, а также участвовал в режиссуре.

Ти Джей – он разработал самого персонажа, стиль фоновых изображений, создавал анимацию и был режиссером. Он выполнял эти роли, так как создал концепцию, и я был рядом с ним до самого конца работы.

Джин Папмас Саймон – она помогла нам сформировать общую концепцию шоу. Она сделала это потому, что она моя жена и поверила в успех данного проекта.

Ар Би – он трудился над обликом лисы и компоновочным планом, кроме того, он полностью нарисовал лису в этом эпизоде. Он сделал это потому, что ему понравились персонажи и потому что сериал был самым смешным из всех, над которыми он работал.

Ар Ю – она создала сцену 1, сделав это потому, что хотела перейти от очистки к ключевой анимации, и здесь ей представилась такая возможность.

Кара Моррис – она являлась ученицей местной анимационной школы, отвечала за сканирование и цифровую покраску, чтобы пополнить свое резюме.

Джей Пи – он нарисовал фоновые изображения. Он сделал это в виде одолжения Ти Джею и из-за того, что любит рисовать.

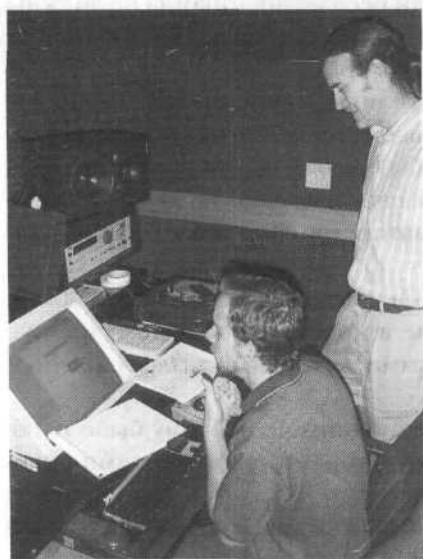


Рис. 13.3 ♦ Кей Си Лэднер (стоит) и Стивен Бак из Sound'O'Rama

Sound'O'Rama – музыкальная и звукозаписывающая компания, работавшая с нами и над другими проектами. Владелец компании Кей Си Лэднер выступил в роли звукорежиссера, Кэйс Ал-Атракчи сочинил оригинальную музыку для фильма, Стивен Бак трудился в роли звукоинженера (рис. 13.3). Они помогли нам, так как поверили в успех проекта и хотели работать над проектом, который должен был быть куплен телевизионной сетью.

Мы предложили членам нашего коллектива часть дохода от продаж фильма (до 200% по сравнению с обычной оплатой их труда), мы также упомянули всех в титрах и предоставили всем по копии готового фильма. Что более важно, мы дали им возможность поработать над отличным проектом и позволить выразить себя (конечно, может быть, деньги были бы для них более весомым аргументом, но все же).

Глава 14

ПЕРЕСМОТР РАСКАДРОВКИ

Перед началом работы или даже в ходе создания фильма, вам придется много раз пересматривать и изменять раскадровку. Пересмотр раскадровки является самым быстрым и легким способом изменить фильм или расширить его. Если вносить изменения уже после начала производства, вы потратите немало ресурсов, времени и денег, а ваш коллектив будет чувствовать, что его труд выброшен на ветер.

Пока я занимался подбором персонала и расчетом бюджета, мы также пересмотрели раскадровку. Основываясь на имеющейся раскадровке мы сели и быстро нарисовали более четкую раскадровку, поменяли некоторые сцены, добавили ключевые кадры и сделали персонажа более доходчивым (рис. 14.1 и 14.2). Обратите внимание: несмотря на то, что эскизы сделаны наспех, они довольно аккуратны. Такие тщательно прорисованные персонажи более удобны для использования другими аниматорами.

Полезно при работе над анимацией оставить ее на какое-то время и потом вернуться, чтобы взглянуть свежим взглядом. В таком случае более высока вероятность, что вы заметите какие-либо огрехи или неточности.





Рис. 14.1 ✦ Пересмотренные раскадровки для «Lesson 3»

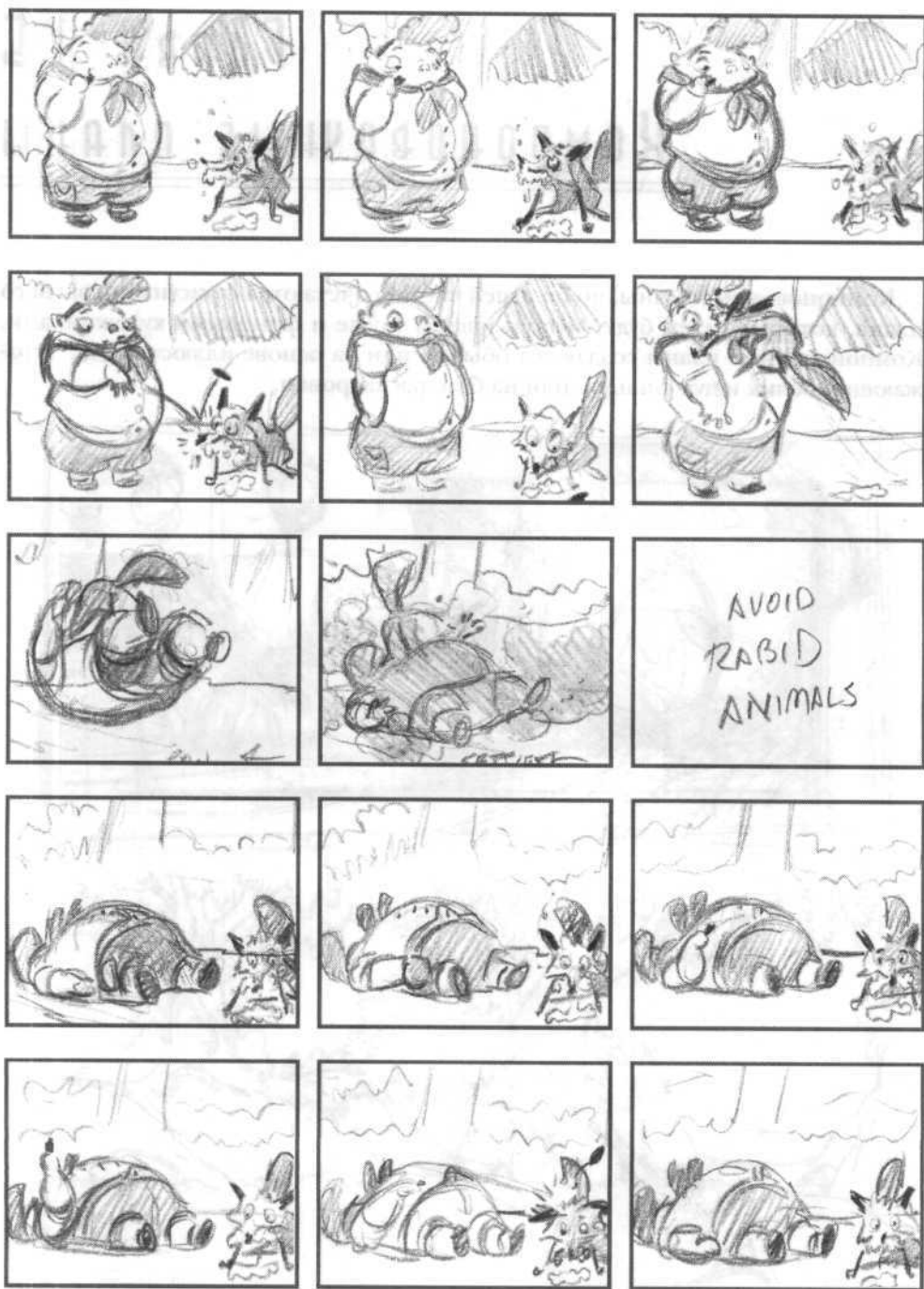


Рис. 14.2 ✦ Пересмотренные раскладовки для «Lesson 3»

Глава 15

Компоновочные планы

Компоновочные планы, по большей части, сочетаются с рисунками заднего плана, которые затем будут использованы также и фоновыми художниками. Компоновочные планы создаются обычно или на основе иллюстраций, отражающих облик и дух фильма, или на базе раскадровки.

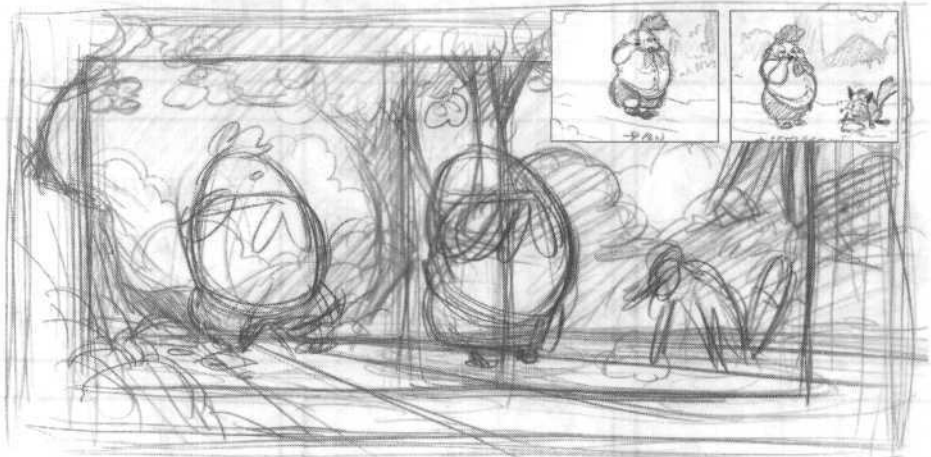


Рис. 15.1 ♦ Раскадровка, черновые наброски и окончательные компоновочные планы панорамной сцены. Широкий фон позволяет снимать Тимми, движущегося слева направо

На стадии создания компоновочных планов, все сцены доводятся до конца, каждый кадр делается настолько динамичным и полезным для всей истории, насколько это возможно. Каждый кадр должен быть прорисован с наивысшей тщательностью и отражать задумку режиссера.

Также каждый кадр должен логически следовать за предыдущей сценой и подготавливать зрителя к следующей. Например, в одной сцене мы видим, как персонаж куда-то вглядывается, а в следующей мы видим нечто с его точки зрения. Фон и компоновка кадра должны отражать этот вид от первого лица. Например, в кадре, где жук смотрит на человека, камера как будто расположена внизу и смотрит наверх, а когда человек смотрит на жука, камера будто расположена вверху и смотрит вниз (рис. 15.2).

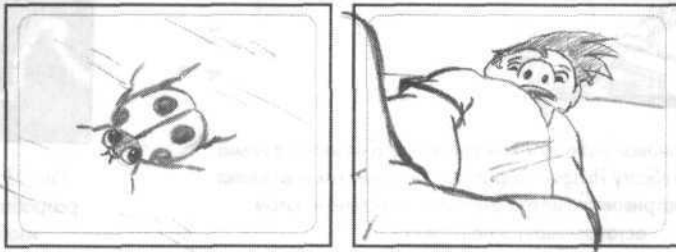


Рис. 15.2 + Человек смотрит на жука, а жук – на человека

С помощью визуальных средств внимание зрителя должно быть направлено на наиболее важную часть кадра, например на персонажа или какой-то значимый предмет (рис. 15.3). После того как компоновочные планы одобрены, аниматоры могут приступать к работе. На самом деле, для них гораздо удобнее использовать черно-белые фоновые эскизы, чем однотонные или цветные.

Пока аниматоры заняты своим делом, фоновые художники раскрасят и дополнят компоновочные планы.

Ти Джей и Ар Би, наш второй аниматор, обменивались своими эскизами фонов и продолжали работу друг друга. При этом каждый раз фоновые изображения становились все лучше.

Используя раскадровку как основу, мы разработали компоновочные планы, которые постарались сделать возможно более интересными в визуальном смысле. Например, мы нарисовали низкое небо, которое видно зрителям за шагающим по направлению к камере Тимми. Мы нарисовали несколько вариантов Тимми в кадре и пририсовали облака вокруг него.

На рис. 15.4 показаны три этапа разработки фонового изображения. На первом из них, который является грубым наброском, мы видим Тимми и облака, на втором облака прорисованы синим маркером, и на третьем – полноцветный эскиз, который облегчит жизнь художникам фоновых рисунков.

Мы использовали фоновый рисунок, гораздо шире, чем экран, чтобы перемещать камеру слева направо вслед за шагающим Тимми. Обратите внимание, что на первичном наброске обозначены позиции лисы и Тимми. Для придания сцене глубины мы добавили некоторые элементы переднего плана (рис. 15.5).



Рис. 15.3 ✦ Черновой набросок компоновочного плана из фильма Марка Саймона «Scary Things». Обратите внимание, как ваш взгляд вначале осматривает нечеткое очертание на стене и потом останавливается на ребенке

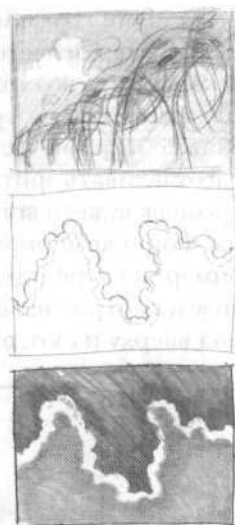


Рис. 15.4 ✦ Этапы разработки фонового изображения

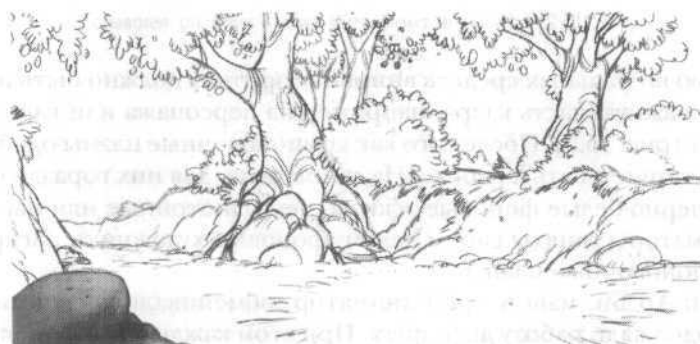


Рис. 15.5 ✦ Фон для «Lesson 3» с элементом первого плана – камнем, прорисованным в цвете

Затем эскизы были окончательно прорисованы синим карандашом, отсканированы и переданы художнику фоновых рисунков в виде компьютерного файла.

Окончательное фоновое изображение было нарисовано высотой в полный экран, чтобы у аниматоров была возможность правильно расположить Тимми и отобразить его движение (рис. 15.6).

При работе над фонами не стоит торопиться. Окончательное впечатление от созданного фильма во многом зависит именно от качества и визуальной привлекательности фоновых рисунков.



Рис. 15.6 ✦ Часть фонового изображения с Тимми и камнем

Глава 16

РЕЖИССУРА ДИАЛОГОВ

Одним из наиболее важных компонентов при создании фильма является хороший сценарий. Кроме того, нужны хорошие актеры. Без отличных голосов даже самый интересный фильм будет скучным и непривлекательным (рис. 16.1).



Рис. 16.1 ✦ Ранний набросок лисы для фильма

Необходимо перед записью голосов разъяснить актерам эмоции персонажей в озвучиваемой сцене. Чем меньше информации вы предоставите актерам, тем худший результат вы, скорее всего, получите. Попробуйте прочитать весь сценарий и диалоги вместе со всеми актерами – это поможет оценить общий дух фильма и сделать необходимые комментарии и поправки. Благодаря этому вы также сможете внести последние изменения в диалоги, сделав их более естественными. После того как актеры прочувствуют роль и вживутся в нее, они часто вносят определенные предложения и коррективы.

Все актеры по-разному воспринимают роль режиссера, но большинству из них не нравится, когда им читают их же текст, показывая, как он должен звучать.

Вместо этого постарайтесь объяснить им, как следует прочитать тот или иной текст, ссылаясь на другие известные фильмы или телевизионные проекты, проводя соответствующие сцены из жизни или любым другим способом.

Важно дать им понять, в какой ситуации находится и что чувствует персонаж, которого они озвучивают.

При записи голосов актеры должны встать таким образом, чтобы иметь возможность использовать все свои силы и объем диафрагмы (рис. 16.2). Также хорошо, когда актеры во время записи голоса двигаются и жестикулируют. Это придает их голосу больший динамизм.



Рис. 16.2 + Продюсер и режиссер Марк Саймон озвучивает реплику лисы

Постарайтесь создать веселую и дружескую обстановку во время записи голосов, старайтесь не кричать на актеров – это негативно влияет на всех участников процесса. Ограничивайте время работы одного актера тремя, четырьмя часами с небольшими перерывами. Более длинные сеансы вызывают у актеров усталость и могут повлиять на голос.

Многие независимые аниматоры используют свой собственный голос для озвучивания персонажей. При записи вашего голоса желательно, чтобы кто-то находился рядом и критически оценивал ваш труд, так как на пленке наш голос всегда звучит не так, как мы его слышим сами.

В «Уроках природы для Тимми» я не только озвучил реплику лисы, но и ее возню при атаке на Тимми. Я рычал, тряс головой и щелкал зубами до тех пор, пока у меня не разболелась голова. Затем мы наложили несколько дублей один на другой, и получили мощный рык набрасывающейся на Тимми лисы.

В анимации актерам довольно сложно работать при озвучивании персонажей, так как у них нет ни реквизита, ни декораций, ни других актеров, перед ними только сцены. Поэтому важно показать им персонажей в раскадровке. После того как актеры поймут, что происходит в озвучиваемой сцене, результат будет гораздо лучше.

Глава 17

Запись

И РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗВУКА

После того как вы разобрались со всеми приготовлениями, начинается самое интересное. Если у вас в фильме имеются диалоги, необходимо записать их перед созданием анимации.

Для удобства обращения строки диалогов следует пронумеровать. Во многих сценариях пронумерованы абсолютно все строки. Для мелких проектов этого не требуется, но при работе над большими фильмами это совершенно необходимо (рис. 17.1).

Bug Off/Buzz Off	"Blind Date"	5
5/21/99		

STUPID SINGLE GUY
 (Interrupting.) Did you say the color
 for the new product was purple? (43)

JOE
 (Testily.) Yes. (44)

STUPID SINGLE GUY
 We tested purple in an independent
 study last year and nobody liked it. (46)

BOSS
 Then it's back to the drawing board
 Joe. I hate purple and...NO promotion! (47)

Everyone else exits. Joe slumps down in his chair crying. He
 turns to Stupid Single Guy, who's happily eating another
 donut, and says through clenched teeth. (48)

JOE
 I owe you one. (49)

Рис. 17.1 ✦ Страница сценария с пронумерованными строками. Сценарий предоставлен Джинн Паппас Саймон

Звук всегда записывают перед началом работы над анимацией. Это позволяет установить точную продолжительность сцен и расставить, кадр за кадром, фонемы. Не во всех фильмах есть диалоги, но во всех есть те или иные звуковые эффекты, которые требуют привязки к себе анимации. Например, вы хотите, чтобы ваш персонаж двигался под музыку. Во всех этих случаях звук необходимо записать перед созданием анимации.

Когда вам позволяет бюджет, вы можете нанять актеров, арендовать студию и нанять специалистов, которые сведут воедино все записанные отрывки. Если бюджет не позволяет вам сделать этого, вам придется искать другие, более экономичные, способы. Давайте вначале предположим, что у вас есть спонсор. Следовательно, вы можете позволить себе нанять людей и арендовать оборудование.

РАБОТА С ФОНДАМИ

Есть два способа найти и нанять актеров для озвучивания: обратиться в специальное агентство или найти актеров самостоятельно среди друзей, знакомых или студентов специализированных учебных заведений.

Агентства предоставят вам образцы голосов актеров, которые могут подойти для работы над вашим фильмом, они оформят все необходимые бумаги и выставят вам чек за свои услуги.

При самостоятельном наборе актеров важно урегулировать все правовые вопросы. Следует решить вопрос о том, выплатите ли вы актеру единовременный гонорар или будете отчислять ему некоторую часть от всех будущих доходов за фильм.

Также имейте в виду, что один актер может озвучивать несколько персонажей, а это позволяет сэкономить. Аренда студии звукозаписи оплачивается за каждый час (обычно расценки составляют от 85 до 150 долларов). При аренде студии у вас будет возможность использовать звуконепропускаемую комнату, позволяющую создать идеальное качество озвучивания (рис. 17.2).

Вне зависимости от того, присутствуете ли вы в студии лично или руководите процессом по телефону, необходимо добиться от актеров того, чтобы они произнесли свои тексты так, как это требуется по сюжету. Иногда актеры записываются по одному и затем их реплики составляются в нужном порядке. Иногда все актеры записываются одновременно, что создает более натуралистичное звучание и настроение.

Затем все записанные диалоги и звуки редактируются и монтируются согласно предоставленным вами данным о времени, отведенном на действие до и после реплик и диалогов. В A&S Animation обычно мы сами проигрываем и воспроизводим действия персонажей, которые следуют до или после реплик, и засекаем с помощью секундомера время, которое потребовалось нам на совершение этих действий.

После того как сведение звука завершено, студия вышлет вам компакт-диск или Zip-диск с готовыми звуками, вы также можете попросить их выслать вам



Рис. 17.2 + Стивен Бэк из студии Sound'O'Rama работает над озвучиванием проекта A&S Animation

все звуки с помощью электронной почты. Не забудьте указать, в каком формате вы желаете получить треки. После этого вы сможете редактировать готовые звуки и прослушивать их с помощью своих любимых музыкальных редакторов.

РАБОТА ПРИ ОГРАНИЧЕННЫХ РЕСУРСАХ

Найти актеров для озвучивания анимационного фильма на самом деле проще, чем это может показаться. Озвучивание не занимает столько времени, сколько съемки в фильмах, актерам не приходится учить свой текст, так как они могут просто прочесть его во время записи. Кроме того, в данной ситуации вы сможете подстроиться под их график и согласовать время записи.

Если среди ваших знакомых нет актеров, сходите в местный драматический кружок. Если диалогов и реплик в вашем фильме немного, можно договориться с актерами о бесплатной работе, пообещав им копию готового фильма, которую они смогут использовать в своем портфолио.

Вне зависимости от того, насколько велик ваш бюджет, записывайте по несколько вариантов каждой реплики. Всегда дешевле записать сразу побольше, чем потом организовывать новую сессию записи. В дальнейшем может так получиться, что вы захотите использовать отдельные куски от разных дублей.

Небольшие компании и студии устраивают свои собственные уголки для звукозаписи. Для этого подойдет любой тихий угол в небольшой комнате, в который следует повесить одеяло или другой звукоизолирующий материал, чтобы звук был не слишком резким (рис. 17.3). Используйте для этого любой мягкий, поглощающий звук материал. Расположите микрофон так, чтобы актер находился лицом к одеялу.

Поместите текст актера на подставку, чтобы избежать шуршания при записи. Перед микрофоном расположите специальный экран, который помогает избежать записи дыхания актеров. Если такого экрана у вас нет, пусть актеры говорят не прямо в микрофон, а слегка в сторону.

После того как все готово к записи, вам необходимо какое-либо устройство непосредственно для самой звукозаписи. Наилучшие результаты можно получить при использовании DAT-магнитофона (рис. 17.4) или при записи непосредственно на компьютер. После того как все реплики были записаны и вы выбрали наиболее удачные дубли, необходимо удалить из записей все посторонние фоновые шумы. Мы используем программу Sound Forge для записи и Cool Edit для удаления шума. Раньше нам приходилось записывать тишину в комнате, то есть общий фоновый шум комнаты, и затем вставлять его между репликами диалогов, чтобы не было перепадов фонового шума.

В различных звуковых редакторах процедура удаления фонового шума выглядит по-разному. В Cool Edit Pro вы просто выбираете фрагмент звукозаписи, без диалогов или реплик, и сэмплируете его (рис. 17.5), затем загружаете этот сэмпл как профайл фонового шума. Затем вы выделяете весь записанный диалог и задаете программе удалить весь шум, совпадающий с профайлом (рис. 17.6).



Рис. 17.3 + Самодельный уголок для звукозаписи



Рис. 17.4 + Магнитофон DAT позволяет записывать звук на цифровую пленку с цифрового или аналогового источника, получая высокое качество записи.

Также большой популярностью пользуются программы Sound Forge (рис. 17.7) и ProTools. Можно загрузить бесплатную версию ProTools с Web-сайта www.digidesign.com/ptfree/.



Рис. 17.5 + Белым цветом выделен фрагмент фонового звука без реплик

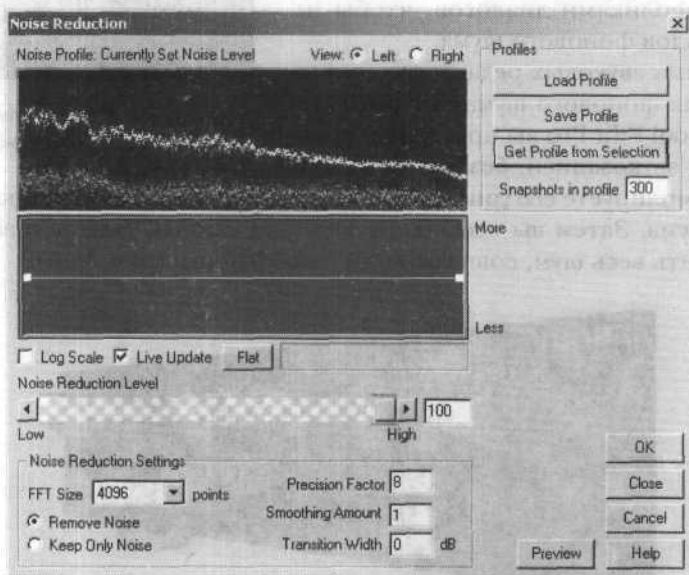


Рис. 17.6 + Профиль фонового шума используется для удаления шума во всем диалоге

Это полностью функциональная версия, но она работает лишь в некоторых операционных системах. Количество всевозможных программ постоянно растет, и вы всегда сможете найти бесплатную или доступную программу для ваших нужд с помощью сети Интернет.

Для срочной записи вы даже можете использовать маленькие компьютерные микрофоны.

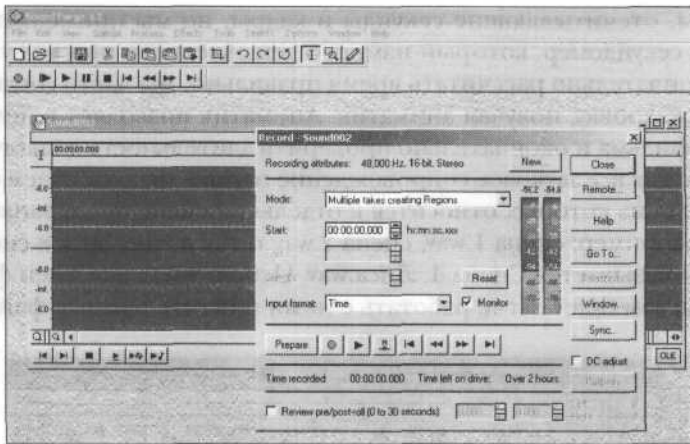


Рис. 17.7 ♦ Окно записи звука Sound Forge

Для таких дешевых и маленьких микрофонов они позволяют сделать запись с чрезвычайно высоким качеством, кроме того, они не реагируют на большую часть фоновых шумов. Мы часто пользуемся такими микрофонами, для того чтобы быстро записать диалоги или звуковые эффекты. Если надеть на микрофон пару поролоновых насадок (рис. 17.8), качество звука станет еще лучше.

Многие звуковые редакторы позволяют записать несколько дублей в один мастер-файл, затем выбрать лучшие и сохранить их в окончательном файле.

Многие другие программы позволяют записывать звук непосредственно в компьютер, например ProTools, Cool Edit Pro и Vegas Audio. Многие приложения для нелинейного монтажа, вроде Adobe Premiere и Speed Razor, также позволяют осуществлять цифровую запись звука. Записать звук можно и в некоторых программах для анимации, например в CTR или Toonz.

После того как все звуки и диалоги записаны, мы группируем их и расставляем по местам в соответствии со временем, оставляя место для действий и гэгов. Для редактирования звуков мы используем Adobe Premiere. Также можно использовать многодорожечные программы вроде ProTools, популярные среди профессионалов. Но, так как у нас уже есть Premiere, нет нужды покупать какие-то другие приложения. Premiere позволяет работать одновременно с 99 звуковыми дорожками и изменять громкость и скорость любого фрагмента (рис. 17.9).

Для того чтобы определить время, необходимое персонажу для реагирования на реплики или совершения каких-либо действий, мы используем секундомер и сами проигрываем действия персонажа по несколько раз. Бывают



Рис. 17.8 ♦ Две поролоновые насадки помогут создать непохой звук даже с помощью дешевого микрофона

секундомеры, отсчитывающие секунды и кадры, но мы применяем обычный спортивный секундомер, который намного дешевле и его проще купить.

Чтобы окончательно рассчитать время правильно, мы часто соединяем вместе звук и раскадровку, получая аниматик. Аниматик позволяет в целом увидеть облик всего фильма и окончательно проверить длительность диалогов и звуков.

После того как все звуковое сопровождение готово, мы разбиваем его на фрагменты, каждый из которых относится к отдельной сцене, и сохраняем под именами сцен, например: сцена 1.wav, сцена 2.wav и так далее. Звук к сцене с лисой из «Lesson 3» называется Сцена 4, Лиса.wav. Используйте для имен файлов одну схему, и тогда вам будет легче работать с ними и искать нужные файлы.

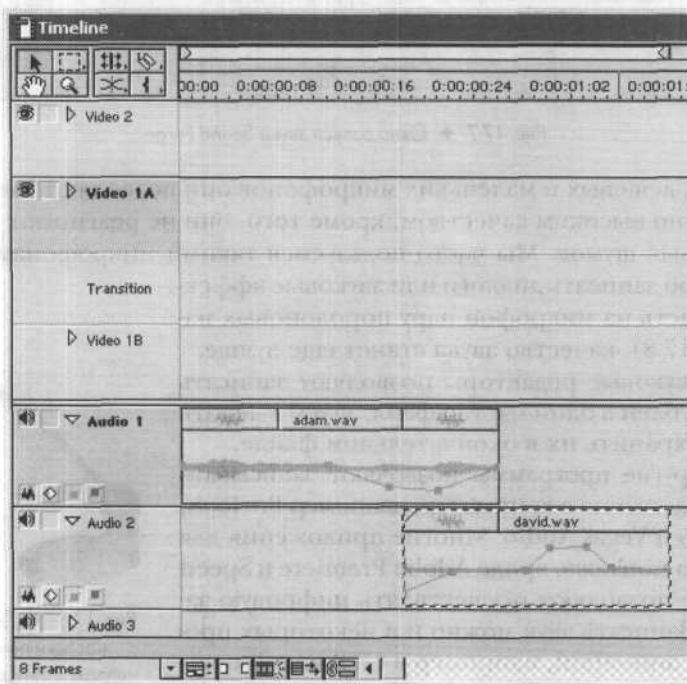


Рис. 17.9 ✦ Редактирование звука в Adobe Premiere

Глава 18

Аниматик

После завершения работы над раскадровкой необходимо полностью прочувствовать весь фильм перед началом создания анимации. Для этого мы и создаем аниматики, то есть анимированные видео-раскадровки. Обычно аниматик представляет собой соединенные с помощью нелинейного монтажа кадры из раскадровки с записанными аудиофайлами. В принципе аниматик может быть настолько хорошим и сложным, насколько вы захотите, он может включать в себя и видео, движущиеся элементы, смену панорамы, приближения и удаления и так далее. На прилагаемом к книге компакт-диске можно найти аниматик к третьему эпизоду сериала «Уроки природы для Тимми».

Аниматик можно создать как в одной программе, так и в нескольких – все зависит от того, какие приложения есть в вашем распоряжении и насколько изысканным вы хотите сделать сам аниматик.

В целом, для создания аниматика можно использовать программу вроде Adobe After Effects (рис. 18.1). Отсканируйте все кадры раскадровки с более высоким разрешением, чем требуется для телевещания. Это даст вам возможность увеличивать или уменьшать масштаб изображений. Отмерьте время, в течение которого та или иная сцена будет отображаться на экране, и укажите все перемещения камеры. Также необходимо вставить треки диалогов, чтобы убедиться, что для них отведено достаточно времени.

Также можно скомпоновать аниматик в таких редакторах, как Adobe Premiere, Final Cut Pro или AVID. Большинство редакторов, в отличие от программ композитинга, не позволяет указывать перемещения камеры. Например, AVID автоматически изменяет размер всех импортированных изображений согласно исходным данным всего проекта, например 720×486.

Более новые и совершенные программы, такие как Adobe Premiere, в сочетании с видеокартой Targa 3000, позволяют не только изменять размер изображений и панорамировать, но и редактировать в реальном времени. Подобные программы, таким образом, выступают и в качестве программ композитинга (рис. 18.2).

При создании аниматиков для мультфильма «Уроки природы для Тимми» мы использовали Adobe After Effects и Adobe Premiere. Все движения камеры мы создали в After Effects. Так как у нас была только одна реплика, согласование времени нас не очень волновало. На самом деле, сцена диалога даже не была включена в наш оригинальный аниматик, так как реплику лисы мы добавили потом специально для этой книги.

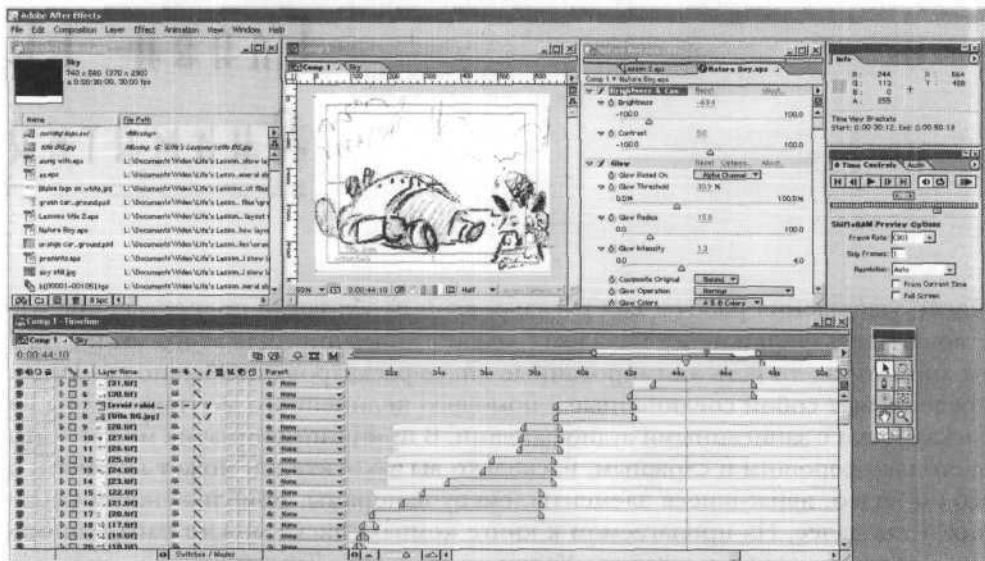


Рис. 18.1 + Создание аниматика с помощью Adobe After Effects



Рис. 18.2 + Работа над аниматиком для фильма в Premiere 6.0 RT

После завершения работы над компоновкой, мы добавили некоторые звуковые эффекты и фоновые звуки с помощью Premiere, чтобы как можно более точно создать будущий облик готового фильма.

Благодаря созданию аниматика можно, во-первых, убедиться в том, что все кадры выглядят так, как вы задумали. Во-вторых, можно окончательно рассчитать время каждой сцены. Благодаря аниматику мы можем точно подсчитать длительность каждой сцены, что является совершенно необходимым, учитывая, как дорога и трудоемка анимация. С помощью аниматика мы рассчитываем длительность каждой сцены в секундах и кадрах.

Аниматик используется при создании всех полнометражных анимационных фильмов, также как и многих рекламных роликов и короткометражных фильмов. Создатели анимационных телевизионных сериалов зачастую вначале создают аниматики нескольких первых выпусков, чтобы лучше прочувствовать дух и облик фильмов. Многие художественные фильмы с обычными актерами также вначале существуют лишь в виде аниматиков, например «Звездные войны». Аниматик позволяет улучшить любую анимацию и сэкономить время и деньги.

В ходе создания анимационного фильма создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации. В процессе создания аниматика создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации. В процессе создания аниматика создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации.

В ходе создания анимационного фильма создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации. В процессе создания аниматика создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации.

В ходе создания анимационного фильма создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации. В процессе создания аниматика создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации.

В ходе создания анимационного фильма создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации. В процессе создания аниматика создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации.

В ходе создания анимационного фильма создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации. В процессе создания аниматика создатель аниматика выполняет работу по созданию анимационных раскадровок, которые являются основой для анимации.

РАСЧЕТ ВРЕМЕНИ АНИМАТИКА

Перед тем как художники приступают к созданию анимации, необходимо предоставить им как можно больше сведений о каждой сцене: ее продолжительность, расчет времени звука (синхронизация движения губ или музыки), фоновые изображения, раскадровка и график распределения работы между аниматорами. В нашей студии для аниматоров мы используем две основные формы. Первая форма называется формой сцены для художника (рис. 19.1), и она включает в себя раскадровку сцены, сведения о продолжительности сцены, некоторые пометки, номер сцены, имя художника и дату. Вторая форма называется режиссерский лист (рис. 19.2), с помощью которой сцена разбивается на отдельные кадры для синхронизации движения губ персонажей и отслеживания каждого кадра фильма.

В ходе синхронизации определяется продолжительность действий персонажей между репликами диалогов. Необходимо определить: сколько времени потребуется персонажу, чтобы перепрыгнуть через препятствие или замахнуться битой? Сколько времени ему потребуется, чтобы пересечь комнату? Сколько времени ему потребуется на то, чтобы упасть с горы?

Для того чтобы подсчитать время, очень удобно использовать аниматик в программе для нелинейного монтажа. Выяснить продолжительность сцены можно, перемещая курсор вдоль линейки отсчета времени для аниматика и записав номера первого и последнего кадра сцены. Затем из большего значения следует вычесть меньшее, добавить единицу, и получится продолжительность сцены в кадрах. (Единицу следует добавлять для того, чтобы учесть первый кадр.) Например, у вас есть короткая сцена, начинающаяся с кадра номер 10 и заканчивающаяся на кадре номер 17. $17 - 10 = 7$; $7 + 1$ (первый кадр) = 8. Продолжительность сцены составляет 8 кадров.

Приложения для редактирования также позволяют выделить определенный промежуток на линейке времени. Программа сообщит вам продолжительность выделенного фрагмента. Обратите внимание, что в Premiere (рис. 19.3) в информационном окне указана продолжительность выделенного фрагмента аниматика.

Если при создании фильма аниматик не используется, пометки с расчетом времени делаются прямо на режиссерском листе. Следует пометить все кадры основных действий сцены. Такой расчет времени используется при работе с иностранными субподрядчиками или менее опытными аниматорами. Для определения продолжительности каждого действия используется секундомер.

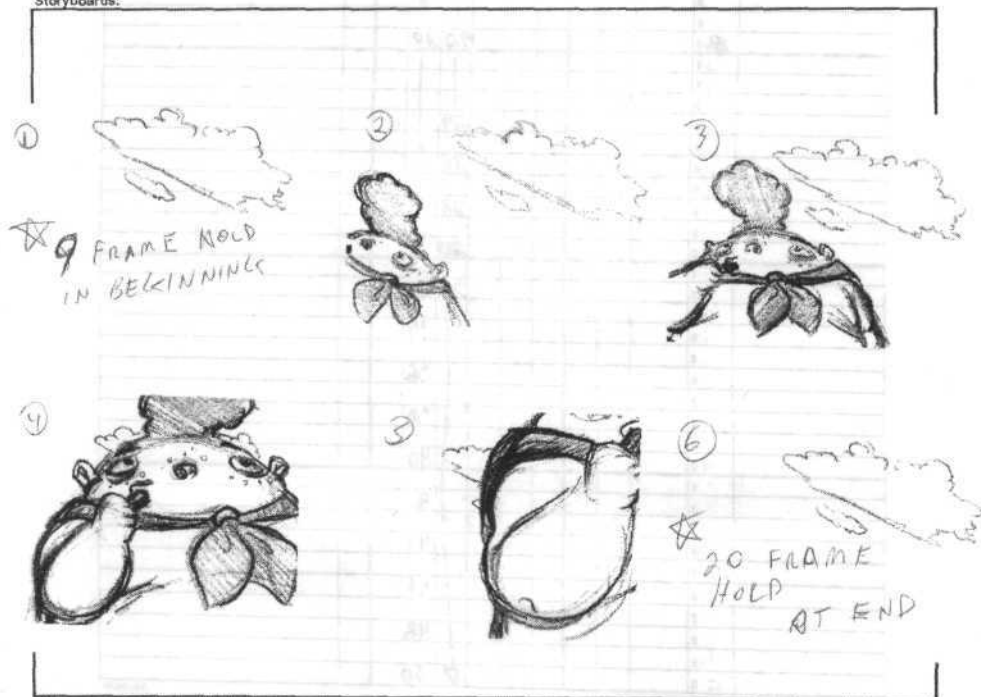
Artist's Scene Form

 assigned _____
 deadline _____

 Project LESSON 3 - AVOID RABID ANIMALS
 Artist ROSANNA
 Scene # 1 Sc. Length 4 SEC. 4 FRAMES
 Frames/Cels _____
 BG _____
 Character(s) TIMMY

- Notes:
- TIMMY WILL ENTER & EXIT FRAME.
 - KEEP THE UP-SHOT LOOK.
 - TIMMY WADDLES SIDE-TO-SIDE WITH QUICK, HEAVY STEPS.
 - HIS HAIR SHOULD BOB A BIT
 - HAVE TIMMY LOOK AROUND WITHOUT FOCUSING.
 - IT SHOULD BE CLEAR HE'S CHWING ON A CANDY BAR.

Storyboards:



X:\Scripts\sheet\Animation Form\Artist's Scene Form.wb3

Рис. 19.1 ✦ Форма сцены для художника дает аниматору всю необходимую информацию о сцене

SHOW:	TIMMY'S LESSONS IN NATURE		
SCENE	TITLE	CLIENT	SHEET
1			1 OF 2

ACTION	FRAME	DIALOGUE	6	7	8	9	4	3	2	1	B/G	CAMERA INSTRUCTIONS
	1							X	X			
	2											
	3											
	4											
	5											
	6											
	7											
	8											
	9											
ANIMATION STARTS	10								10			
	11											
	12								12			
	13											
	14								14			
	15											
	16								16			
	17											
	18								18			
	19											
	20								20 20			
	21											
	22											
	23											
	24								24			
	25											
	26								26			
	27											
	28								28			
	29											
	30								20			
	31											
	32								X 32			
	33											
	34								34			
	35											
	36								36			
	37											
	38								38			
	39											
	40								40			
	41											
	42								42			
	43											
	44								44			
	45											
	46								46			
	47											
	48								48			
	49											
	50								50			

START

TIMMY'S EYES
TIMMY

©Clayton Kie Palmer/Slope Studios LLC designed by Animator & Storyboards, Inc.

Rev. 11/15/10

Рис. 19.2 ✦ Режиссерский лист разбивает сцену на секунды и кадры

В специальных магазинах для аниматоров продаются секундомеры, измеряющие время в секундах и кадрах, но они достаточно дорого стоят. Мы пользуемся обычным спортивным секундомером.

Когда рассчитано время для всех сцен и у вас есть вся необходимая информация, можно приступать к делу.

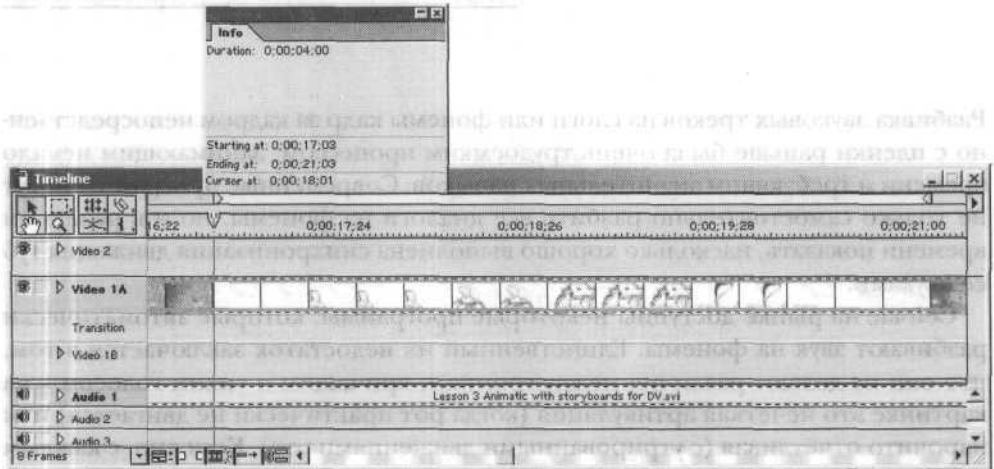


Рис. 19.3 ✦ В рабочем окне программы Adobe Premiere при выделении сцены (в данном случае это Scene 1) автоматически указывается продолжительность

Разбивка звуковых треков на слоги или фонемы кадр за кадром непосредственно с пленки раньше была очень трудоемким процессом, занимающим немало времени и требующим значительных навыков. Современные программы могут не только самостоятельно разбить все диалоги на фонемы, но и в реальном времени показать, насколько хорошо выполнена синхронизация движения губ со звуками.

Сейчас на рынке доступны некоторые программы, которые автоматически разбивают звук на фонемы. Единственный их недостаток заключается в том, что они не делают различия между громким, кричащим и тихим голосом – на картинке это нечеткая артикуляция (когда рот практически не двигается) или нарочито отчетливая (с утрированными движениями рта). Конечно, с каждым днем подобные программы становятся все лучше, но многие из тех, которые я опробовал, были еще далеки от желаемого. Зачастую больше времени уходило на корректировку их результатов, чем потребовалось бы на то, чтобы вручную разбить звуковые треки с помощью программ вроде Magpie. Кроме того, когда вы занимаетесь этим вручную, используя Magpie и другие подобные приложения, вы можете лучше прочувствовать сцену.

Прежде чем приступать к синхронизации движения губ, необходимо разбить записанные звуковые треки на сцены. С помощью программ для редактирования звука или видео разбейте основной звуковой файл на фрагменты, соответствующие каждой сцене. Эти отдельные звуковые файлы можно использовать для определения продолжительности каждой сцены, затем их можно разбивать на отдельные фонемы для синхронизации движений рта.

Для синхронизации движений губ мы используем две программы – Magpie (или Magpie Pro) и Flipbook (или профессиональную версию Flipbook, которая называется Digicel Pro). На прилагаемом к книге компакт-диске находятся демонстрационные версии обеих программ. Естественно, помимо вышеназванных программ для разбивки звука на фонемы можно пользоваться и другими приложениями, например Toonz или Animo (рис. 20.1).

Регулярное обновление Magpie, необходимое для повышения качества печати режиссерских листов или добавления других функций, стоит довольно мало. Magpie Pro предлагает намного более высокую функциональность, включая возможность проверки синхронизации выражений лица персонажей, а не только рта (рис. 20.2).

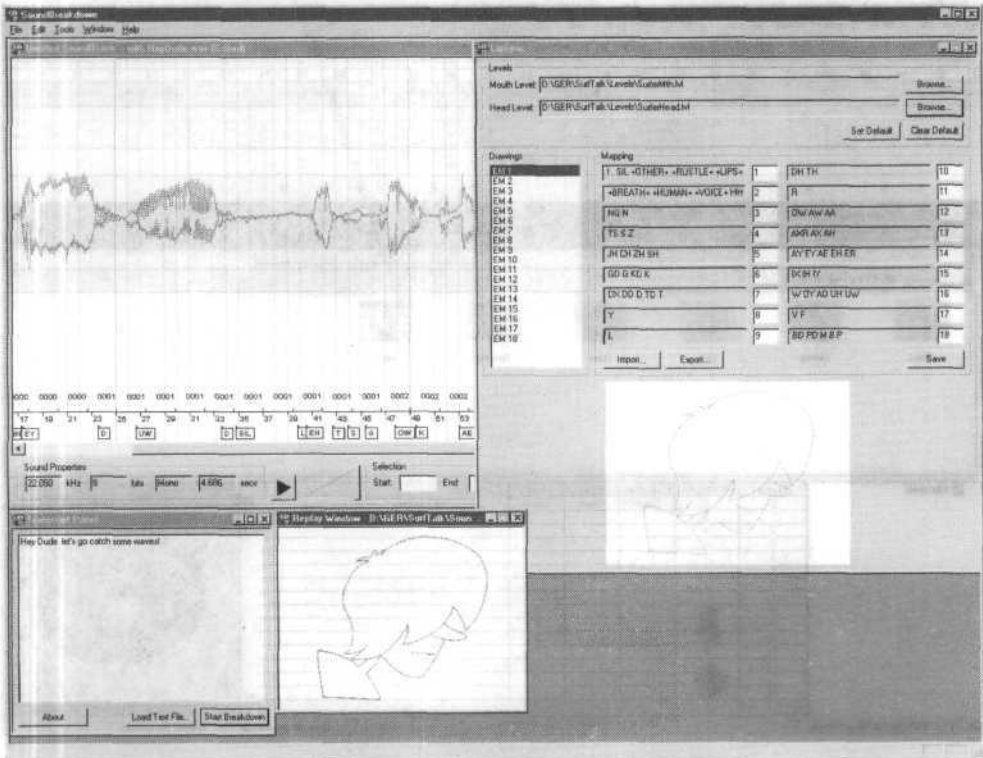


Рис. 20.1 ✦ Окно разбивки звука в Animo

Основное рабочее окно Magpie скомпоновано довольно удобно. В левой части экрана находится визуальный список положений рта для каждой буквы и звука, вверху окна расположено окно с самим звуковым файлом, справа находится режиссерский лист (рис. 20.3).

Для синхронизации движения рта для «Lesson 3», мы импортировали звуковой файл в Magpie. Копию звукового файла (с именем Fox-audio.wav) можно найти на прилагаемом компакт-диске. Прежде чем приступить к работе, необходимо убедиться, что программа настроена на использование корректного числа кадров в секунду (fps) и отсчет кадров начинается с 1, а не с 0. Временной код на рис. 20.4 показывает 00:00:00.01. Такая разбивка означает часы:минуты:секунды:кадры.

Как мы упоминали ранее, при создании фильмов «Уроки природы для Тимми» мы использовали 24 fps.

Итак, откройте меню **Option** (Опции), затем выберите пункт **Change Frame Rate** (Изменить частоту кадров) и выберите 24 fps (рис. 20.5). Частота кадров вашего проекта должна соответствовать частоте кадров создаваемого фильма. Если вы разобьете звуковой файл с отличающейся от фильма частотой, звук не будет совпадать с изображением.

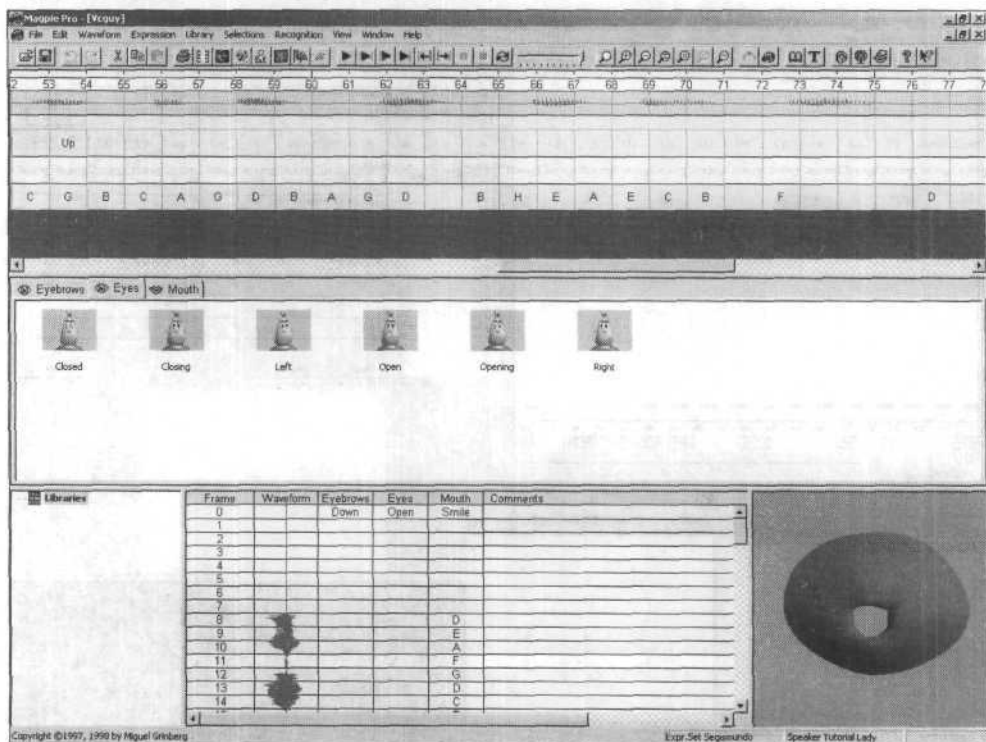


Рис. 20.2 ♦ Главное рабочее окно Magpie Pro

Прослушайте несколько раз имеющийся звуковой трек, чтобы запомнить, что говорит артист и уловить темп речи. В строке **Comments** (Комментарии) для первого кадра введите текст диалога в качестве справочной информации для аниматора. Затем прокрутите звуковой трек с помощью правой кнопки мыши, вперед или назад, что позволит вам прослушать звук по одному кадру за раз. В первых нескольких кадрах наш персонаж молчит, поэтому поместите в поле **Frame 1** (Кадр 1) символ **Closed Mouth** (Закрытый рот), иначе в окне анимационного рта не будет ничего показано до тех пор, пока не появится первая фонема. Как только вы услышите какой-либо звук, выделите этот кадр и дважды щелкните на символе рта, представляющем его. Таким образом, к этому кадру будет добавлена фонема, а в верхнем правом углу будет визуально отображена форма рта для данного звука.

После того как вы поместили таким образом несколько звуков, воспроизведите звуковой трек с начала и посмотрите на выбранные анимационные формы рта. Так вы сможете сразу проверить, правильно ли произведена разбивка на фонемы.

Перед началом каждого слова напишите его в строку комментариев, чтобы облегчить работу аниматорам. Если персонаж кричит или выражает другие эмоции, сделайте соответствующие пометки. Некоторые действия также должны происходить в указанных кадрах, что также следует пометить в виде комментариев.

Scene 6 Fox Audio - Magpie (AXA Team 2D version)

File Edit Waveform Mouth Options Help

100 %

Frame	Timecode	Key	Mouth	Comments
0	00:00:00.00		Closed	"I need a hit ranger dude." 24 fps
1	00:00:00.01			
2	00:00:00.02			
3	00:00:00.03			
4	00:00:00.04			
5	00:00:00.05			
6	00:00:00.06			
7	00:00:00.07			
8	00:00:00.08			
9	00:00:00.09			
10	00:00:00.10	I		
11	00:00:00.11			
12	00:00:00.12	H		need
13	00:00:00.13			
14	00:00:00.14	E		
15	00:00:00.15			
16	00:00:00.16			
17	00:00:00.17			
18	00:00:00.18	U		
19	00:00:00.19	A		a
20	00:00:00.20			
21	00:00:00.21			
22	00:00:00.22			

Magpie - Copyright © 1996, 1997 by Miguel Grinberg

From: 41 To: 41

Рис. 20.3 ♦ Рабочее окно Magpie

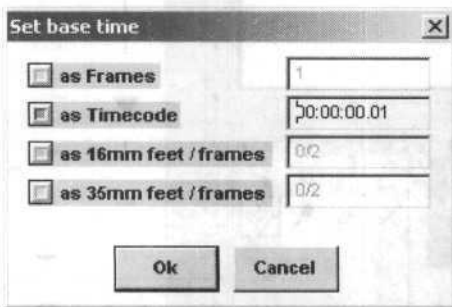


Рис. 20.4 ♦ Отсчет кадров должен начинаться с 1

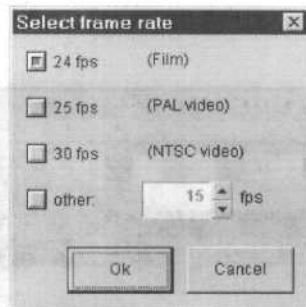


Рис. 20.5 ♦ Частоту кадров следует установить на 24 fps

Некоторые формы рта для определенных букв, например для «к» или «п», следует растянуть на два или несколько кадров, иначе они проскочат незамеченными для зрителей. Поработайте с формами рта и кадрами, поэкспериментируйте, до тех пор пока вы не добьетесь идеальной разбивки звуков. Затем распечатайте режиссерский лист и отдайте его аниматорам или создайте на его основе свой собственный лист.

Flipbook, одну из анимационных программ Digicel, также можно использовать для синхронизации губ, но принцип ее работы слегка отличен. Flipbook является программой для карандашных тестов, позволяющей проверить движения наших персонажей. Однако она также позволяет разбить аудио на фонемы.

Создайте новый файл и импортируйте аудиофайл в программу с помощью щелчка правой кнопкой мыши по элементу **Sound Layer** (Звуковой слой). Затем откройте или создайте собственную библиотеку помеченных буквами положений рта и отключите (скрыйте) слой с положениями рта, чтобы во время воспроизведения не видеть изначальный список позиций губ (рис. 20.6). Выберите циклическое воспроизведение и прослушайте файл. По мере воспроизведения звука копируйте различные формы рта из скрытого слоя в соответствующие кадры видимого слоя. После того как движения губ будут совпадать со звуком, скопируйте информацию в режиссерский лист.

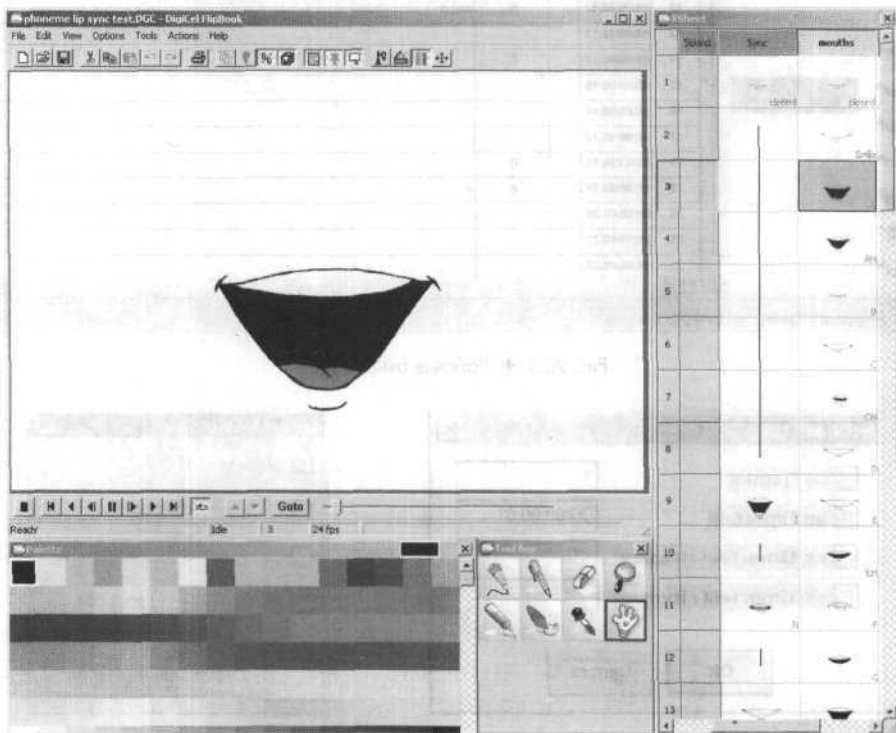


Рис. 20.6 + Полный набор фонем в Digicel можно использовать для разбивки аудиофайлов

В анимации существует множество различных стилей прорисовки фонем. Вы можете также создать собственные образцы фонем, соответствующие вашему стилю анимации. Обратите внимание на образцы фонем для разных звуков (рис. 20.7). Несмотря на то что здесь показаны 17 различных положений рта, большинство телевизионных анимационных фильмов используют лишь восемь позиций: закрытый рот, O, A, C, i, TH, N и L.



Рис. 20.7 ♦ Пример форм рта для различных звуков



Рис. 20.8 ♦ Пример фонемы аниме

Фонемы в японских мультфильмах стиля аниме отличаются от используемых в западной анимации. Обычно в них используются лишь три или четыре положения рта (рот закрыт, произносит звук «О», открыт, широко открыт). Также в аниме зачастую рот выходит за границы лица. Синхронизация движений губ в таком стиле анимации очень похожа на кукольный театр, когда персонаж либо открывает рот, либо закрывает его (рис. 20.8).

После небольшой тренировки, осуществить синхронизацию движений рта со звуком сегодня может практически каждый, причем быстро, доступно и весело.



Глава 21

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАБОТЫ

Как и у всех проектов, у «Lesson 3» был определенный срок сдачи. Для того чтобы успеть уложиться в срок, мы распределили работу между несколькими людьми. Для правильного распределения задач между членами производственного коллектива следует выполнить некоторые шаги (рис. 21.1).

Первый шаг довольно очевиден. Фоновые наброски отправляем к художнику фонов, анимацию отправляем к аниматорам, сведение слоев отправляется к специалисту по композитингу и так далее.

Во-вторых, нужно было разбить каждую задачу между оптимальным количеством сотрудников, чтобы вся работа была выполнена вовремя. Многие независимые проекты в своей работе в значительной степени зависят от нескольких человек из-за ограниченного бюджета, и вопрос времени отодвигается на второй план. Вне зависимости от того, сколько человек трудятся над проектом, необходимо не только распределить работу, но и обозначить график работы: кто, что должен делать и когда. В-третьих, следует убедиться, что предлагаемая всем работа наиболее подходит именно тому, кому она досталась.

Затем следует определить срок сдачи всех сцен. Если не задан срок сдачи, работа может пролежать незавершенной очень долго. Даже если завершение проекта не требуется к какому-то определенному сроку, продюсер все равно должен назначить время сдачи, чтобы сотрудники помнили о своей работе и не затягивали с ней.

Так как большая часть работы над «Lesson 3» сводилась к анимации, мы распределили проект между тремя основными аниматорами. Наименее опытный аниматор получил одну простую сцену – Тимми шагает к камере и проходит мимо нее. Ар Би, наш второй аниматор, отличается талантом создания сцен с забавными выражениями морд животных, поэтому мы поручили ему работу над лисой. Таким образом, основная часть работы досталась Ти Джею, которому пришлось трудиться больше, чем остальным. Вначале была завершена работа над крупным планом пены, капающей из пасти лисы (рис. 21.2). Пока мы сканировали и раскрашивали эту сцену, начали появляться и другие готовые сцены.



Рис. 21.1 + Помощник аниматора Тимми готов к работе

К тому времени как мы закончили раскрашивать большинство сцен, Ти Джей завершал работу над последними кадрами.

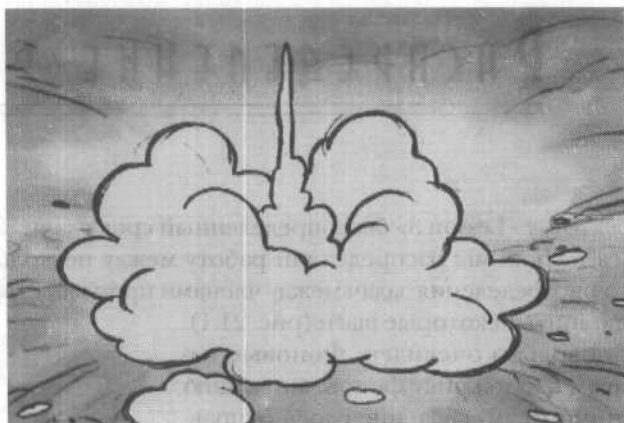


Рис. 21.2 + Первой готовой сценой стала пена, капающая из пасти лисы

Для того чтобы следить за тем, кому какая сцена досталась мы заполнили форму (рис. 21.3). Обратите внимание, что у каждой сцены есть своя страничка, с пометкой, кто ее рисует, какова длительность сцены, другими комментариями и раскладровкой.

С помощью еще одной формы (рис. 21.4), мы собрали воедино сведения обо всех сценах и аниматорах, отвечающих за их создание. Форма отслеживания выполнения проекта (табл. 21.1) позволяет следить за стадиями производства. Эти формы позволяют продюсеру следить за всем проектом. (Пустые формы находятся в Приложении 1.)

Анимация – это очень трудоемкий процесс, требующий немало времени. Для того чтобы поддерживать производство на высоком уровне, продюсер должен постоянно укреплять мотивацию всех сотрудников. Одной из форм мотивации является назначение срока сдачи готовой работы. Повышает мотивацию заслуженная похвала сотрудников. Дайте знать вашим сотрудникам, как вы цените их и их работу. Особенно важно это в том случае, если вы не платите им. Также на мотивацию влияет и ваш собственный энтузиазм. Чем более воодушевлены вы, тем более воодушевлены и все участники проекта.

Artist's Scene Form

TANW & OHW

assigned _____
deadline _____

Project LESSON 3 - AVOID RABID ANIMALS

Artist ROSANNA

Scene # 1 Sc. Length 4 SEC. 4 FRAMES

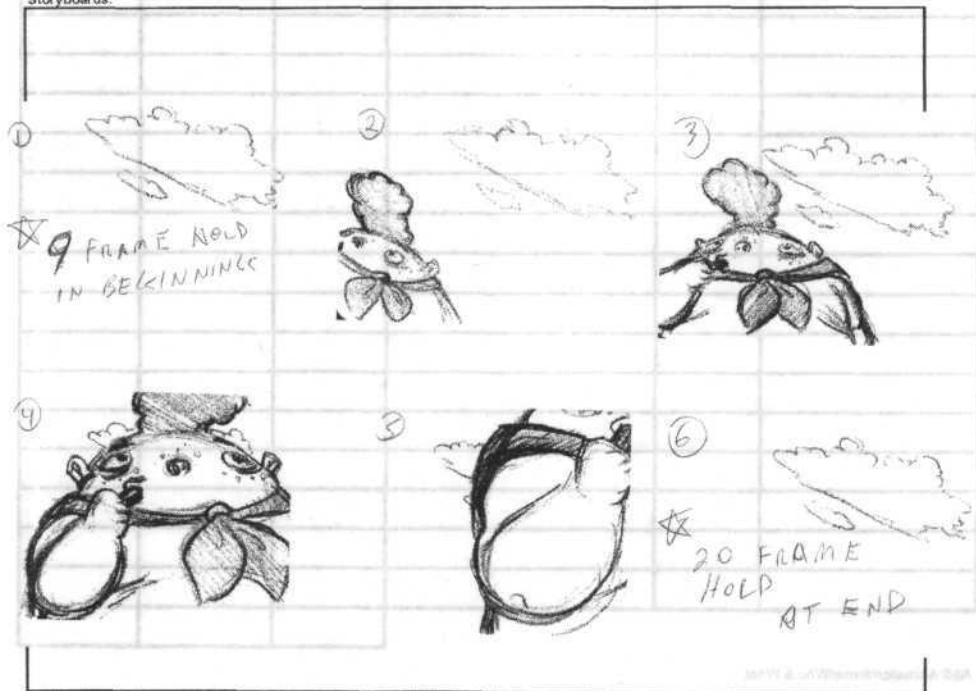
Frames/Cels _____

BG _____

Character(s) TIMMY

- Notes:
- TIMMY WILL ENTER & EXIT FRAME.
 - KEEP THE UP-SHOT LOOK.
 - TIMMY WADDLES SIDE-TO-SIDE WITH QUICK, HEAVY STEPS.
 - HIS HAIR SHOULD BOB A BIT
 - HAVE TIMMY LOOK AROUND WITHOUT FOCUSING.
 - IT SHOULD BE CLEAR HE'S CHWING ON A CANDY BAR.

Storyboards:



X:\Spreadsheets\Animation Forms\Artist's Scene Form wb3

Рис. 21.3. + Форма сцены для художников дается каждому художнику для каждой сцены, над которой он работает

WHO & WHAT

Date 1-27-2001

Project LESSON 3 - AVOID RABID ANIMALS

Artist	Scene #	Scene Description	Keys	Inbetweens	Clean-ups
R. U.	1	TIMMY WALKS THROUGH			→
MARK	2	TITLE CARD			→
R. B.	3	DROOL & FOAM			→
MARK	4	TITLE CARD			→
T. J.	5	TIMMY WALKS UP TO FOX			→
R. B.	6	FOX CLOSE-UP			→
T. J.	7	TIMMY THROWS CANDY			→
MARK	8	TITLE CARD			→
R. B.	9	TIMMY GRABS FOR ANOTHER CANDY BAR			→
	10	CREDITS			→

Табл. 21.1 ♦ Форма отслеживания выполнения проекта

Сцена	Описание	Продолжительность сцены	Общая продолжительность	Проект:			Дата:		
				Сценарий	Разработка	Раскадровки персонажа	Запись звука	Монтаж звука	Аниматик
Пересмотр	Последовательности	Ключевая анимация	Промежуточные сцены	Эффекты	Очистка	Разметка фонов	Окончательные фоны	Сканирование раскадровок	
Раскраска	Пересмотр	Компоновка слов	Компоновка эффектов	Компоновка сцен	Спецэффекты	Монтаж	Музыка	Окончательная компоновка	

Глава 22

КЛЮЧЕВАЯ АНИМАЦИЯ

Настоящее веселье начинается, когда по настоящему талантливый аниматор приступает к работе над сценой. Аниматоры часто изменяют изначальный тайминг для сцен, над которыми работают, добавляя различные элементы. Чем лучше подготовлена каждая сцена, тем легче внести в нее определенные изменения. Единственное, что аниматоры не должны менять – это синхронизация движения губ персонажей.

Аниматоры вначале делают наброски действий и движений персонажа (рис. 22.1). Грубые наброски позволяют аниматорам передать манеры движений персонажа. Во время работы они также используют фоновые рисунки, чтобы убедиться, что рисунки подходят и персонаж вписывается в окружающую обстановку.

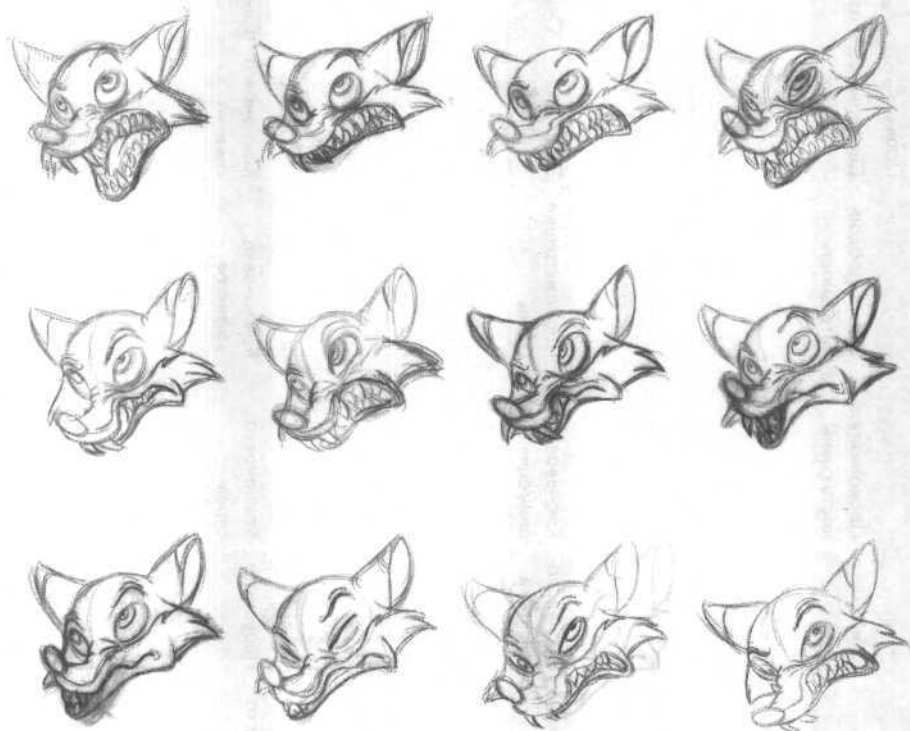


Рис. 22.1 ♦ Наброски лисы, говорящей с Тимми

При работе аниматоры используют верхнюю или нижнюю штифт-планку, каждый из этих подходов имеет свои преимущества. Использование верхней штифт-планки позволяет перелистывать и просматривать так много страниц, сколько в состоянии удержать ваша штифт-планка (рис. 22.2). Многие аниматоры золотой эпохи (1940–60-е годы, когда большинство короткометражных анимационных фильмов создавались для показа в кинотеатрах) могли пролистывать страницы с точной скоростью 24 кадра в секунду. Использование нижней штифт-планки позволяет загибать страницы и просматривать их, держа между пальцами, что помогает лучше передать движение персонажей или объектов. Однако вы можете загнуть не более 5 страниц (рис. 22.3).

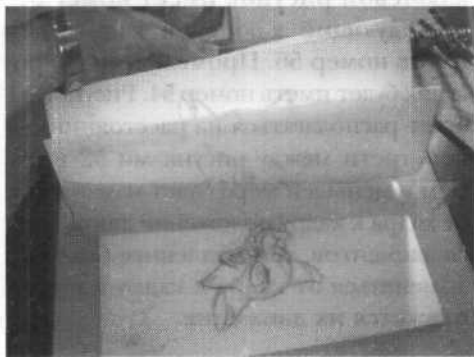


Рис. 22.2 ✦ Перелистывание страниц

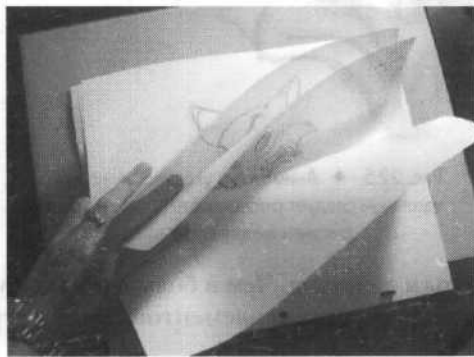


Рис. 22.3 ✦ Загибание страниц

После того как предварительные наброски основных поз персонажа готовы, аниматор приступает к прорисовке персонажа, доводя его внешний вид до утвержденного облика. Художники также могут добавить персонажу некоторые незначительные штрихи, например движение волос, эмоции и так далее (рис. 22.4).

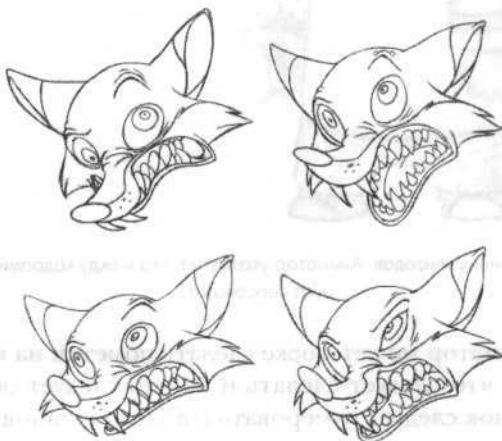


Рис. 22.4 ✦ Пример прорисовки лисей мордочки

Если над сценой работает только один аниматор, он создает все рисунки и очистку самостоятельно. Если над сценой работает несколько человек, главный аниматор может лишь нарисовать основные позы персонажа. Аниматор указывает в схеме (рис. 22.5 и 22.6) расположение переходных промежуточных кадров. Эта схема поясняет, сколько рисунков следует нарисовать между ключевыми кадрами и каково число кадров между всеми рисунками.



Рис. 22.5. + Аниматоры указывают, на каком удалении следует располагать промежуточные рисунки между ключевыми

Схема на рис. 22.5 показывает, что ключевой рисунок имеет номер 52, а следующий ключевой кадр будет иметь номер 56. Промежуточный рисунок будет иметь номер 54. Рисунок 54 будет располагаться на расстоянии одной трети между рисунками 52 и 56. Чем в меньшей мере будет изменяться от кадра к кадру положение движущихся элементов, тем медленнее будет ка-

заться действие. Чем в большей мере будет изменяться от кадра к кадру положение движущихся элементов, тем быстрее окажется их движение.



Рис. 22.6. + Тимми из ранних эпизодов. Аниматор указывает, что между кадрами 74 и 82 движется лишь рука персонажа

Помимо схем аниматор может также сделать пометки на ключевых рисунках относительно того, что следует сделать и на что следует обратить внимание. Также каждый рисунок следует нумеровать согласно установленному порядку.

Когда аниматор заполняет режиссерский лист, он помечает совпадающие рисунки. Если персонаж или персонажи рисуются по частям, при использовании

более чем одного уровня анимации, для специалистов по композитингу очень важно знать, какой рисунок к какому уровню относится. Режиссерский лист (рис. 22.7) помогает организовать рисунки, уровни и расчет времени для каждой сцены.

Талантливый аниматор может превратить хорошую идею в отличную. Всегда необходимо поощрять сотрудников и позволять им полностью проявлять свой талант, ваши проекты от этого только выиграют. Множество сцен для нашего сериала про Тимми были улучшены и дополнены аниматорами (рис. 22.8).

SHOW:		TIMMY'S LESSONS IN NATURE								
SCENE	TITLE	CLIENT		SHEET						
9	LESSON 2	FOX		10 of 3						
Dates/Revisions										
1K part @ 8 field										
START										
TIMMY FROM TIMMY POCKET TIMMY BELLY & SPOT TIMMY LEGS & HEAD H.C.										
FOX										
ACTION	FRAME	7	6	5	4	3	2	1	B/G	CAMERA INSTRUCTIONS
	1	1	H.C.	1	H.C.					
	2									
	3	3								
	4									
	5	5								
	6									
	7	3								
	8									
	9	1								
	10									
	11	3								
	12									
	13	5	13							
	14									
	15	3								
	16									
	17	1	17							
	18									
	19	19								
	20									
	21	21	21							
	22									
	23	23								
	24									
	25	25	25							
	26									
	27	27								

Рис. 22.7. ✦ Режиссерский лист. Уровни помечены в верхнем ряду, кадры – в вертикальном списке

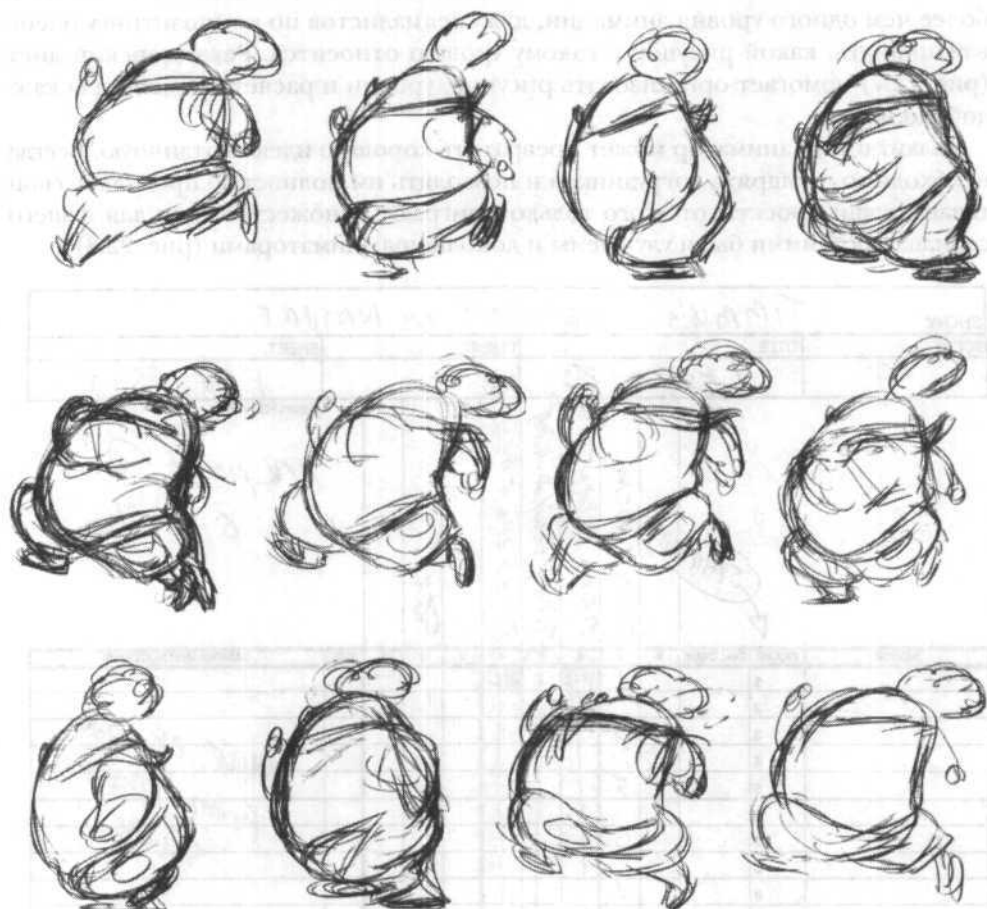


Рис. 22.8 ♦ Набросок бегущего Тимми, сделанный Ти Джеем. Обратите внимание на то, что, несмотря на отсутствие прорисовки деталей, облик персонажа и суть его движений очевидна. Эта последовательность сохранена на компакт-диске, прилагаемом к книге, в файле Rough Тимми Run.mov

Глава 23

Ротоскопия

Искусство ротоскопии состоит в рисовании анимации поверх видео с живым актером. Целью ротоскопии является либо создание анимационных сцен с помощью видео, либо добавление анимации в фильм. Сегодня ротоскопия становится все более популярной, она используется для добавления или удаления отдельных элементов из кадра. Например, если мы захотим удалить ноги персонажа (рис. 23.1), то нам потребуется обвести контур его ног, после чего мы сможем удалить их. Нам понадобится точно такой же снимок сцены в этом же положении камеры, (но без актера) чтобы подставить фоновое изображение вместо вырезанного фрагмента.

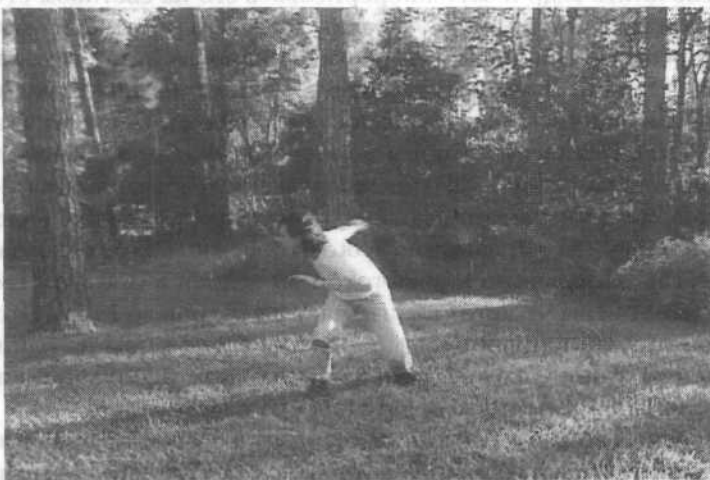


Рис. 23.1 ♦ Видеокадр, снятый с помощью цифровой видеокамеры Sony VX-1000

Существует масса способов провести ротоскопию, и все они ведут к различным результатам. Ротоскопию можно использовать для создания абсолютно реалистичных движений персонажей или просто для изучения техники рисования движений.

Если вы снимаете для последующей ротоскопии, установите максимальную скорость движения затвора камеры. Нужно добиться, чтобы снимки были как можно более четкие, а при съемке быстрых движений с низкой скоростью затвора изображение может получиться размытым.

Ротоскопия всегда начинается с раскадровки и последующей съемки живого видео. Если вы снимаете фотокамерой, потребуется отсканировать кадры и сохранить их как последовательность изображений. Если вы снимаете на видео, у вас должна быть возможность перевести фильм в компьютер или воспроизводить его по одному кадру с помощью видеоплеера. Некоторые приложения позволяют использовать ротоскопию непосредственно в них. На рис. 23.1 показан видеокадр, захваченный с помощью Adobe Premiere и экспортированный в файл формата TGA.

Самый простой способ ротоскопии – это сделать стоп-кадр фильма, приклеить к монитору штифт-планку, повесить пленку или анимационную бумагу и прорисовать каждый кадр как отдельную пленку (рис. 23.2). Постарайтесь не менять положения головы во время перерисовки, так как за счет толщины стекла монитора ваша точка зрения сместится, и рисунок будет искажен. При таком способе ротоскопии у вас должна быть возможность воспроизводить видео последовательно, кадр за кадром. Кроме того, помните, что большинство видеоплееров могут держать паузу не дольше пяти минут, так что вам придется рисовать быстро.

Для более аккуратной ротоскопии можно рисовать в специальных программах или распечатать кадр и затем перерисовать его на световом столе.

Для ротоскопии в специальных приложениях или распечатки кадров вначале следует перевести их в цифровую форму. Цифровые камеры можно подключить непосредственно к компьютеру. Кроме того, есть множество моделей видеокарт, позволяющих записывать аналоговое видео с помощью разъемов RCA, BNC или S-Video. После того как вы переписали фильм в компьютер, можно экспортировать видеофайл, как показывающую последовательность отдельных изображений. Другими словами, можно экспортировать кадры видео в файлы с расширением .jpg или .tif, например goto-01.jpg, goto-02.jpg и так далее. Видео в формате NTSC записывается с частотой 30 кадров в секунду. Чтобы уменьшить объем работы, вы можете снизить частоту кадров до 15 fps. Это все равно что создавать анимационный фильм в режиме 2 s (2 кадра на один рисунок). На прилагаемом к книге компакт-диске вы найдете небольшой видеоролик, экспортированный в виде последовательности изображений.

При добавлении анимированного персонажа в обычный фильм желательно ротоскопировать каждый кадр, чтобы добиться наилучшего качества и не дать рисованному персонажу заметно отличаться по фазе от его живого прототипа.

После экспорта отдельных кадров живого видео и сохранения их в последовательности изображений, следует создать шаблон в программах вроде Corel Draw или Adobe Illustrator. В Corel Draw (рис. 23.3) мы расположили направляющие в половине дюйма от верхней и левой кромки. Затем мы поместили в окне два крестика и включили внизу поле для номера кадра. После этого мы сохранили форму (в программе следует включить опцию «Snap to Guidelines»). Теперь можно импортировать каждый кадр в форму и привязывать к углу направляющих. Таким образом, все кадры будут располагаться в точности в одном положении. Крестики помогут вам выровнять распечатанные кадры. Печатайте каждый кадр с его порядковым номером.



Рис. 23.2 ♦ Перерисовка с экрана на пленку

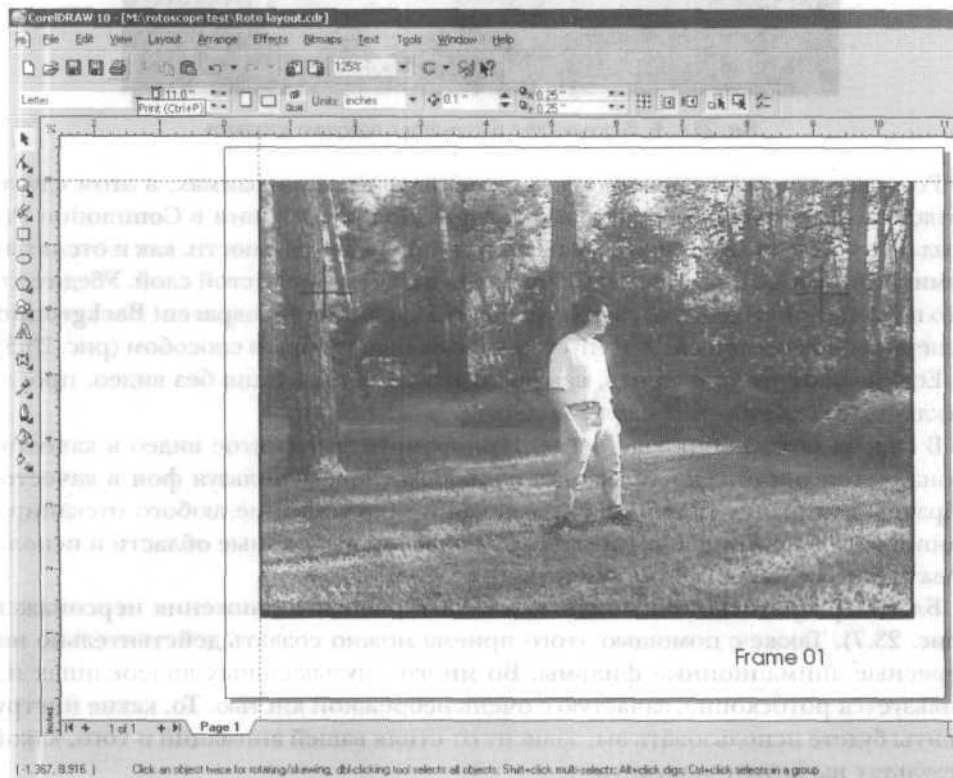


Рис. 23.3 ♦ Шаблон ротоскопии в Corel Draw

На световом столе поместите пустой кадр с крестиками и прикрепите его к штифт-планке. Теперь кладите сверху распечатанные кадры, выравнивайте их с помощью крестов по пустому кадру и рисуйте поверх них. Таким образом, все кадры будут выровнены (рис. 23.4).



Рис. 23.4 ✦ Выравнивание распечаток с помощью крестиков

Ротоскопию можно проводить и в специальных программах, в этом случае отпадает надобность распечатывать кадры. Для ротоскопии в Commotion Pro создайте композицию, такого же размера и продолжительности, как и отснятый вами материал. Затем импортируйте видео в отдельный пустой слой. Убедитесь, что пустой слой находится сверху, включите параметр **Transparent Background**. Теперь вы можете рисовать на пустом слое любым удобным способом (рис. 23.5).

Если вы хотите проверить, как выглядит ваша анимация без видео, просто отключите отображение слоя с видео.

В Digicel ротоскопия еще легче. Импортируйте отснятое видео в качестве фона, затем рисуйте изображения на любом слое, используя фон в качестве образца. Рисование проходит так же, как и закрашивание любого отсканированного изображения. Можно заполнять цветом выбранные области и использовать разные кисти и инструменты (рис. 23.6).

Благодаря ротоскопии можно научиться рисовать движения персонажей (рис. 23.7). Также с помощью этого приема можно создать действительно интересные анимационные фильмы. Во многих музыкальных видеоклипах используется ротоскопия, зачастую с очень небрежной кистью. То, какие инструменты будете использовать вы, зависит от стиля вашей анимации и того, какой результат вы хотите получить.



Рис. 23.5 + Ротоскопия в Commotion

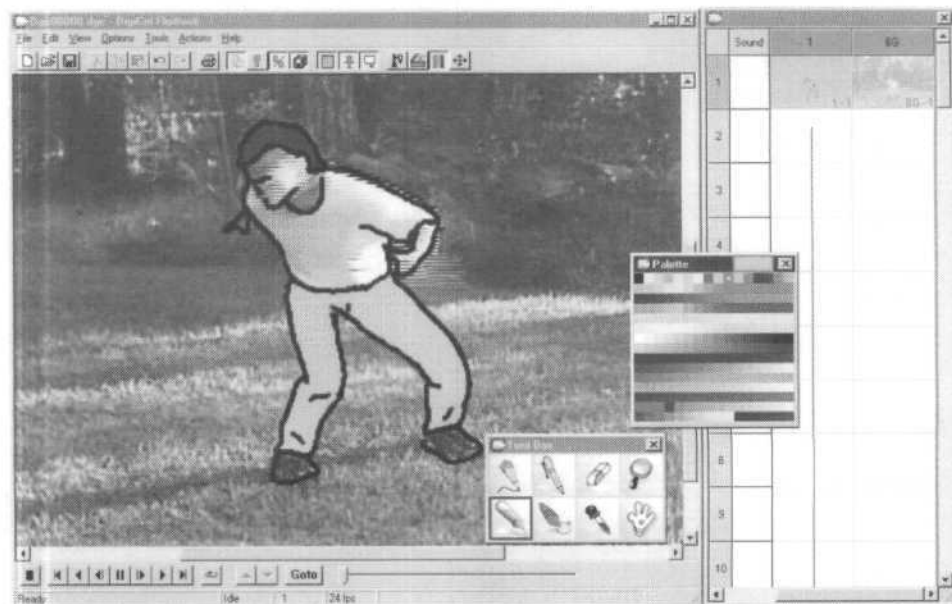


Рис. 23.6 + Ротоскопия в Digital

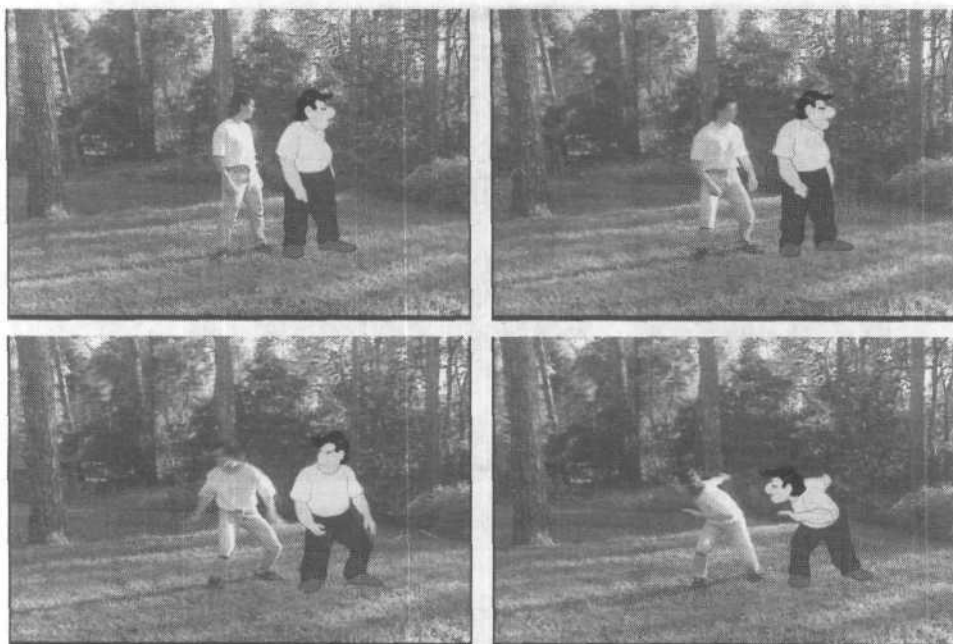


Рис. 23.7 ✦ Образцы рисунков, созданных с помощью ротоскопии и добавленных в живое видео



Глава 24

АНИМАЦИЯ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ (НЕПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ)

Анимация окружающей среды – это особое искусство. Такие элементы кадра, как вода, декорации, тени, огонь и все объекты, отличные от персонажей, обычно рисуются отдельно.

В «Lesson 3» есть два основных элемента подобной неперсонажной анимации. Один – это пена, капающая из пасти лисы, второй – это слюна, тянущаяся от леденца Тимми (рис. 24.1).

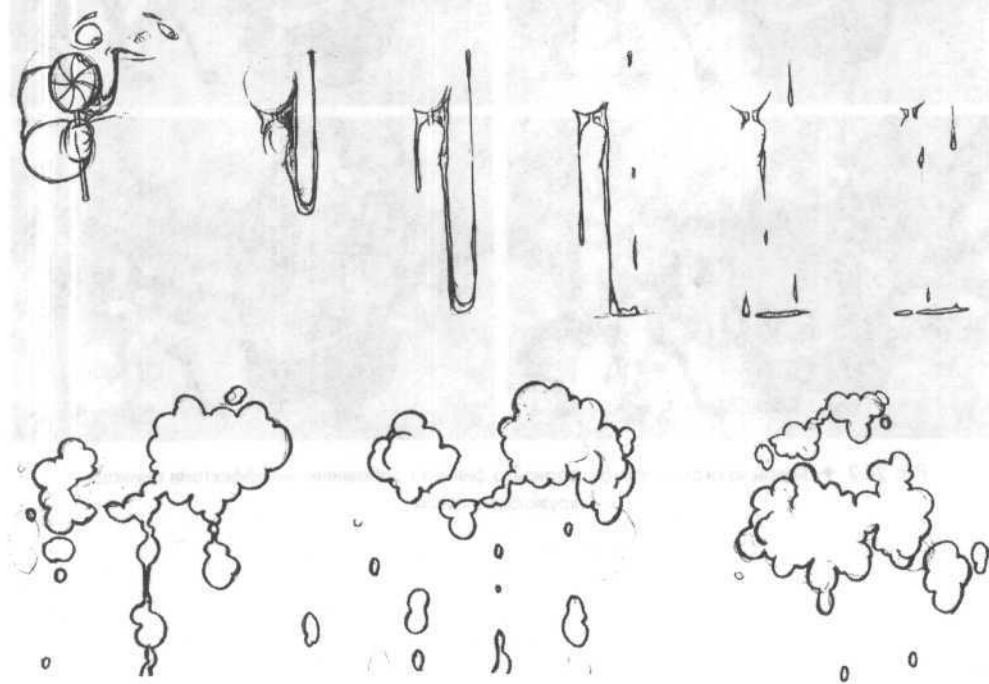


Рис. 24.1 → Тянущаяся слюна от леденца и пена, капающая изо рта лисы

Неперсонажная анимация редко является основным элементом сцены, поэтому главному аниматору обычно не стоит беспокоиться о ее прорисовке при

создании набросков сцены. Такую анимацию можно добавить, после того как создана основная анимация.

Тянувшаяся от леденца слюна была нарисована после того, как мы создали фрагмент с идущим Тимми. Она была нарисована на отдельном слое, который был затем наложен на слой с шагающим Тимми.

Обычно оживление окружающей среды слегка преувеличено, так как если соблюдать реальные пропорции, оно может остаться незамеченным. Часто создатели фильмов не уделяют должного внимания неперсонажной анимации, так как бывает, что зрители просто не замечают самых ее гениальных проявлений. Но, в то же время, сцены без анимации окружающей среды выглядят вяло и уныло (рис. 24.2).

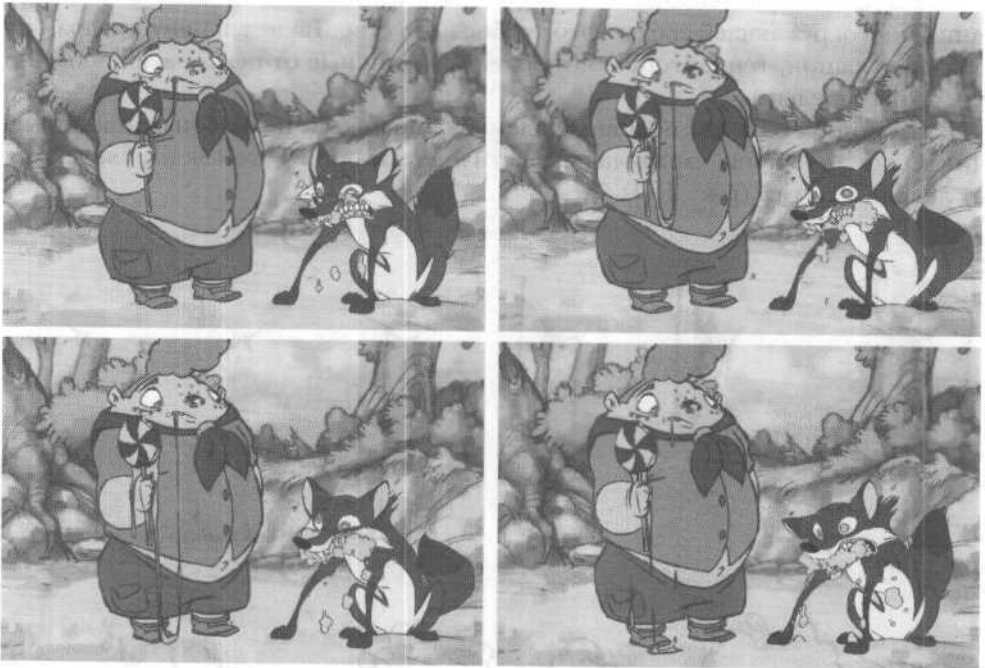


Рис. 24.2 + Кадры из окончательного варианта фильма с добавленными эффектами анимации окружающей среды

ГЛАВА 25

КАРАНДАШНЫЕ ТЕСТЫ

Карандашные тесты – это быстрая проверка того, как анимация будет выглядеть в движении. Постоянные карандашные тесты помогают аниматорам следить за расчетным временем сцен и выявлять недостатки, прежде чем на создание анимации будет потрачена уйма времени и усилий. Карандашные тесты также используются для окончательного утверждения фильма перед началом очистки и раскрашивания.

Есть три способа выполнить карандашный тест: можно использовать специальное устройство без компьютера, можно сканировать изображения в компьютер и можно экспортировать изображения в компьютер с помощью видеокамеры.

Наиболее простым способом является использование отдельного устройства, называемого Video Lunchbox Sync. Все, что требуется, – это подключить видеокамеру к Lunchbox Sync, а Lunchbox Sync – к телевизору. Для управления системой используется лишь несколько клавиш. Изменение расчетов времени, добавление кадров или их удаление становится чрезвычайно простым, при этом не нужен компьютер и не требуется изучения нового программного обеспечения. Lunchbox (рис. 25.1) может хранить в памяти до 6 минут анимации.

Мы пользуемся более старой версией Lunchbox в нашей студии в течение нескольких лет (рис. 25.2). Мы построили специальный стенд, с подсветкой сверху и снизу, который используют наши художники в процессе работы.

В большинстве программных приложений для создания анимации имеется модуль для проведения карандашных тестов (рис. 25.3).



Рис. 25.1 ♦ Video Lunchbox Sync



Рис. 25.2 ♦ Используемая в A&S Animation старая версия Video Lunchbox

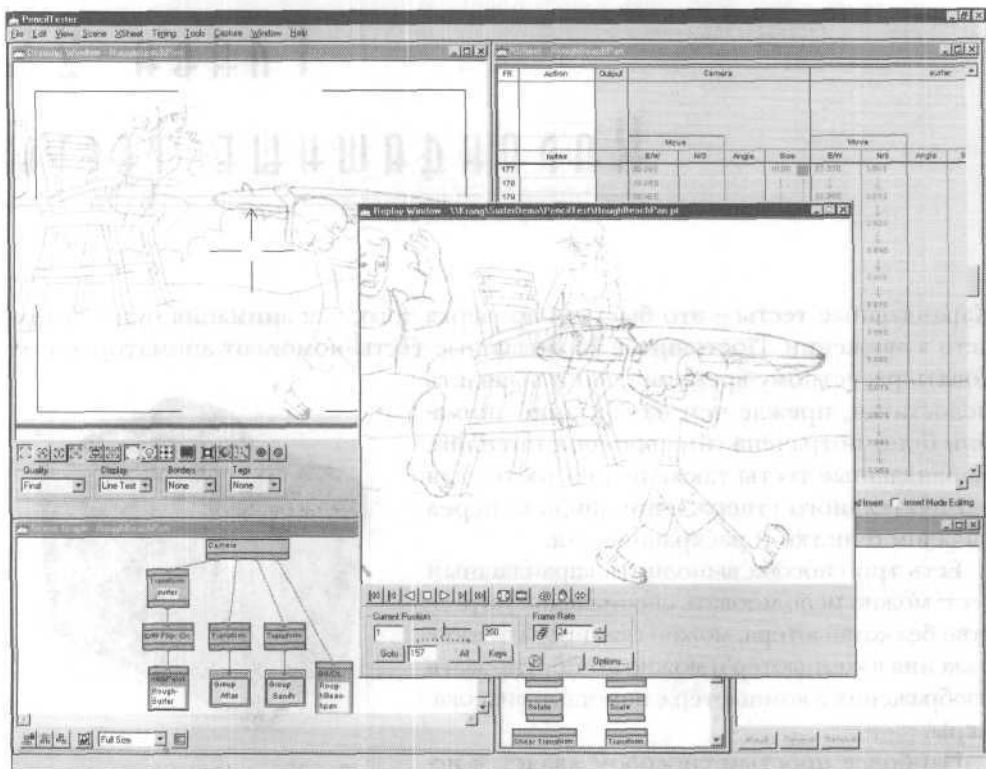


Рис. 25.3 ✦ Модуль для карандашных тестов в Animo

Если у вас нет сканера с автоматической подачей бумаги, самым быстрым способом загрузить рисунки в компьютер будет использование видеокамеры. Следует отметить, что с помощью сканера можно добиться более высокого разрешения оцифрованных рисунков. Более того, отсканированные изображения будут обладать более высокой контрастностью, благодаря чему светлые линии будут лучше различимы.

Многие аниматоры просто устанавливают видеокамеру перед анимационным диском и с помощью недорогой видеокарты захватывают кадры (рис. 25.4). Более профессиональные и дорогие видеокарты, например Targa 3000 или Media 100, позволяют захватывать видео с более высоким разрешением, редактировать в режиме реального времени и сохранять видео без сжатия в разрешении телевизионного вещания.

Также можно проводить карандашные тесты на обычном компьютере с подключенной через USB компьютерной камерой (рис. 25.5). Это очень простой и быстрый способ проводить карандашные тесты. В Digicel можно просто перетаскивать кадры, что позволяет менять расчет времени без необходимости снимать новые кадры.



Рис. 25.4 ✦ Для карандашных тестов можно просто направить видеокамеру на анимационный диск

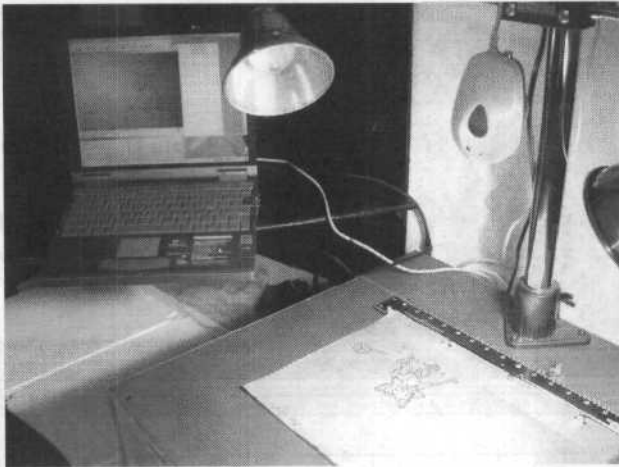


Рис. 25.5 ✦ Компьютерная камера, подключенная по USB к компьютеру с запущенным Digicel

Стоимость компьютеров в наши дни стремительно снижается, поэтому использование для карандашных тестов компьютера и специального программного обеспечения может быть более выгодным, чем другие решения. Стоимость компьютерных программ для карандашных тестов составляет от 100 до 1000 долларов. Большим преимуществом при использовании компьютера является то, что после определения продолжительности сцен можно распечатать готовый режиссерский лист.

ГЛАВА 26

РАСШИРЕННЫЙ АНИМАТИК

Работа над аниматиком продолжается до самого завершения фильма. По мере того как прорисованные карандашом сцены раскрашиваются, они вставляются в аниматик (рис. 26.1). Каждый карандашный рисунок можно либо экспортировать из анимационного редактора, либо захватить из видеопленки как видеофайл, а затем вставить в аниматик, используя нелинейный редактор, например Adobe Premiere.

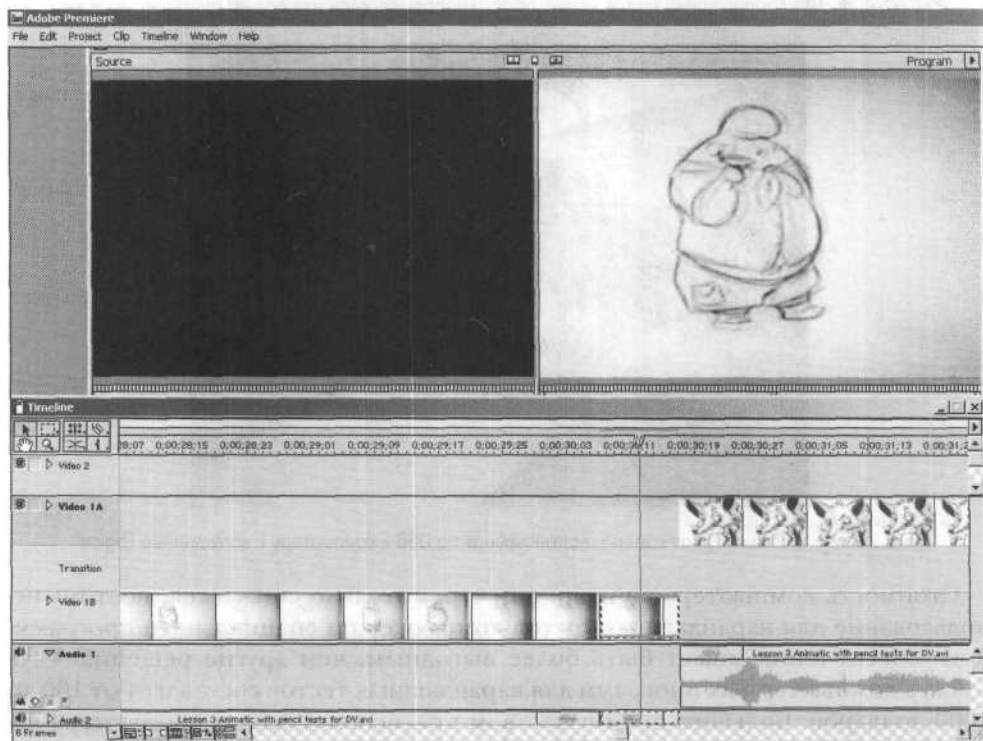


Рис. 26.1 ✦ Кодры из раскадровки заменяются в аниматике на карандашные эскизы по мере работы над проектом

Изначальный вариант раскадровки в аниматике служит образцом. По мере того как художники создают все больше сцен и карандашные наброски заменяют

кадры раскадровки, ваш проект будет приобретать все большую детализацию и четкость. По мере того как черты фильма прорисовываются все отчетливее, вы можете внести некие изменения и корректировки. Возможно, некоторые сцены покажутся вам ненужными или вы захотите добавить новые кадры. Лучше и дешевле вносить подобные изменения еще до того, как вы приступите к раскраске.

На прилагаемом компакт-диске содержится второй вариант аниматика для «Lesson 3». Мы изменили время длительности некоторых сцен, что отразилось в обновленном аниматике.

Например, именно на этом этапе мы поняли, что шоколадный батончик Тимми выглядел не очень похожим на батончик, и мы заменили его на леденец. Эта замена не только сделала фильм более смешным, но и внесла изменения в открывающую фильм сцену (рис. 26.2). Начальный эпизод фильма, когда Тимми движется мимо камеры, стал более смешным после того, как мы добавили в него леденец.



Рис. 26.2 ✦ Теперь вместо шоколадного батончика Тимми держит леденец

ФОНОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Фоновые изображения можно создать в самых разнообразных стилях и использовать для этого любой из множества доступных приемов и техник. Многие аниматоры и студии используют для создания фонов Photoshop или Painter. Другие предпочитают акварель, пастель, карандаши, фотографии или специализированные пакеты компьютерной графики для создания фонов (рис. 27.1).

Когда фоновые изображения прорисовываются в компьютере, обычно перед этим сканируются карандашный эскиз, который служит схемой для окончательного рисунка. Созданные вручную фоны также сканируются и при необходимости редактируются в компьютере. Очень большие фоновые изображения сканируются по частям и затем составляются вместе в программах вроде Adobe Photoshop (рис. 27.2).

При создании фонов обращайте внимание на то, чтобы цветовые решения сочетались в каждой сцене. Многие студии и аниматоры используют цветовые ключи, то есть цветные наброски сцен, позволяющие проследить используемые группы цветов для всего фильма (рис. 27.3). Хорошие цветовые решения в одном стиле помогут улучшить внешний вид вашего фильма.

Кроме того, следует следить за тем, чтобы ваши персонажи не сливались с фоном. Не стоит использовать для раскрашивания персонажей цвета, схожие с фоновыми.

Создание фоновых изображений занимаются фоновые художники. Аниматоры выбирают местоположение персонажей, основываясь на имеющихся фоновых компоновочных планах, поэтому, если какой-то элемент фона будет удален или перемещен, вся композиция сцены будет нарушена. Например, ваш персонаж может запрыгнуть на камень, которого уже нет на том месте, где он был, так как фоновый аниматор решил убрать или передвинуть его. Необходимо следить, чтобы такого не происходило.

Для «Уроков природы для Тимми» мы сканировали планы фонов с более высоким разрешением, чтобы иметь возможность приближать, удалять и панорамировать.

Затем мы импортировали каждый компоновочный план в Painter или Photoshop, в зависимости от того, какие эффекты мы хотели рисовать. Наш фоновый художник использовал эти планы для создания фонов (рис. 27.4).

При создании фонов на компьютере полезно использовать разные слои для различных элементов рисунка. Например, землю можно нарисовать на одном слое,

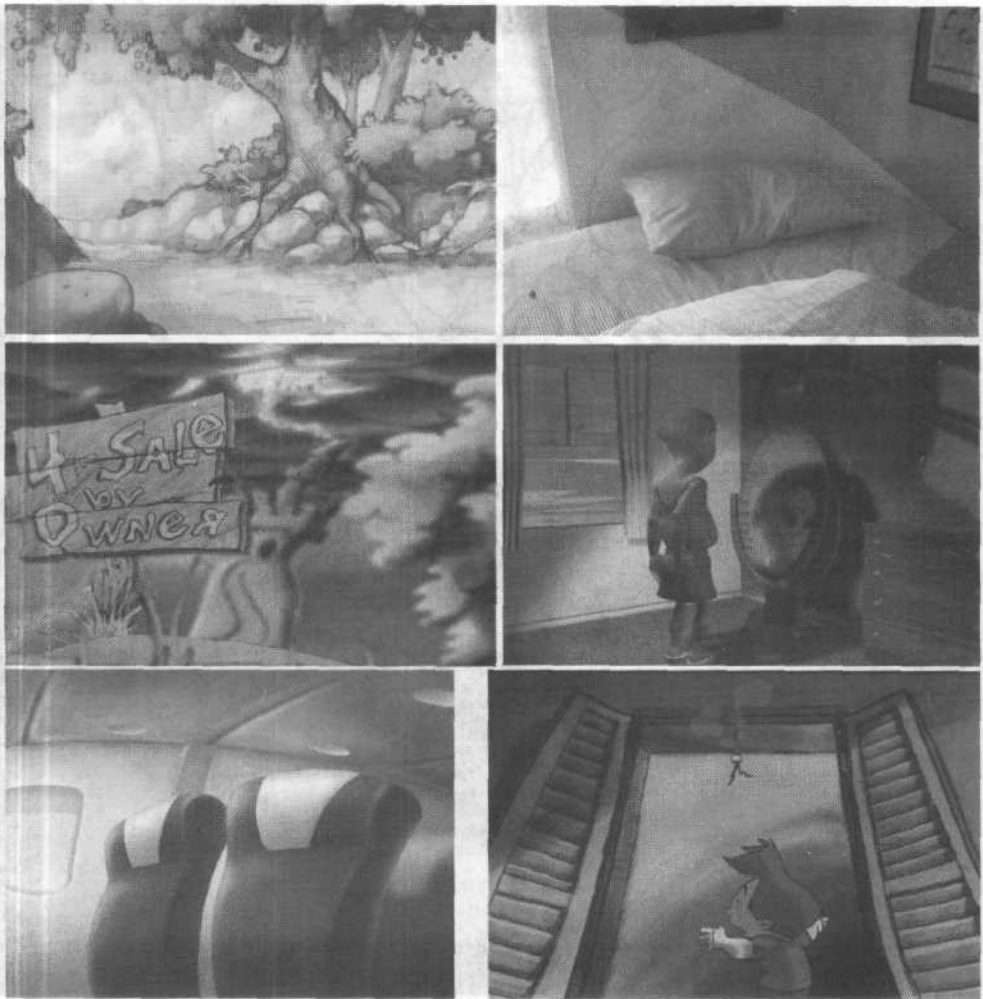


Рис. 27.1 ✦ Образцы фоновых изображений в разных стилях. По часовой стрелке с левого верхнего изображения: прорисованный в Photoshop фон для «Lesson 3» на базе отсканированного плана; фотография с измененными цветами для «Gina D's Good News»; сгенерированный на компьютере фон для рекламы Американского общества борьбы с раком; нарисованный маркером фон для «Scary Things»; созданный в Photoshop фон без предварительного сканирования; пастельный рисунок для «Castle Selling Secrets»

деревья на другом, а небо на третьем. Такой подход полезен во многих ситуациях, например при необходимости изменить цвет одного элемента или внести определенные изменения, при этом не затрагивая имеющиеся объекты. Также удобно использовать отдельные слои для элементов переднего и заднего плана.

Затем мы изменяем цвет линий в отсканированном рисунке фона на синеволетовый и копируем его в новый слой. При изменении режима слоя на **Multiply**, фоновый белый цвет исчезает и остаются только линии (рис. 27.5).



Рис. 27.2 ♦ Компановочный план и готовый фон для «Lesson 3»

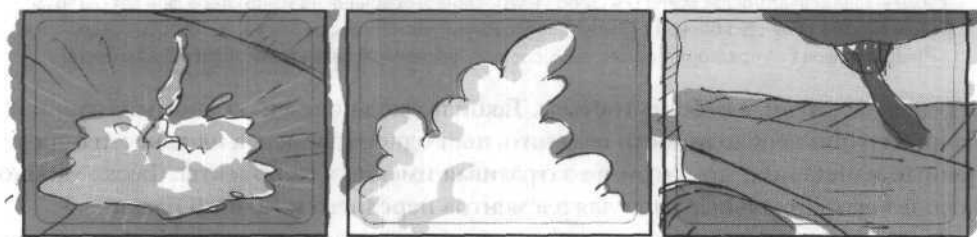


Рис. 27.3 ♦ Цветовые ключи для «Lesson 3»

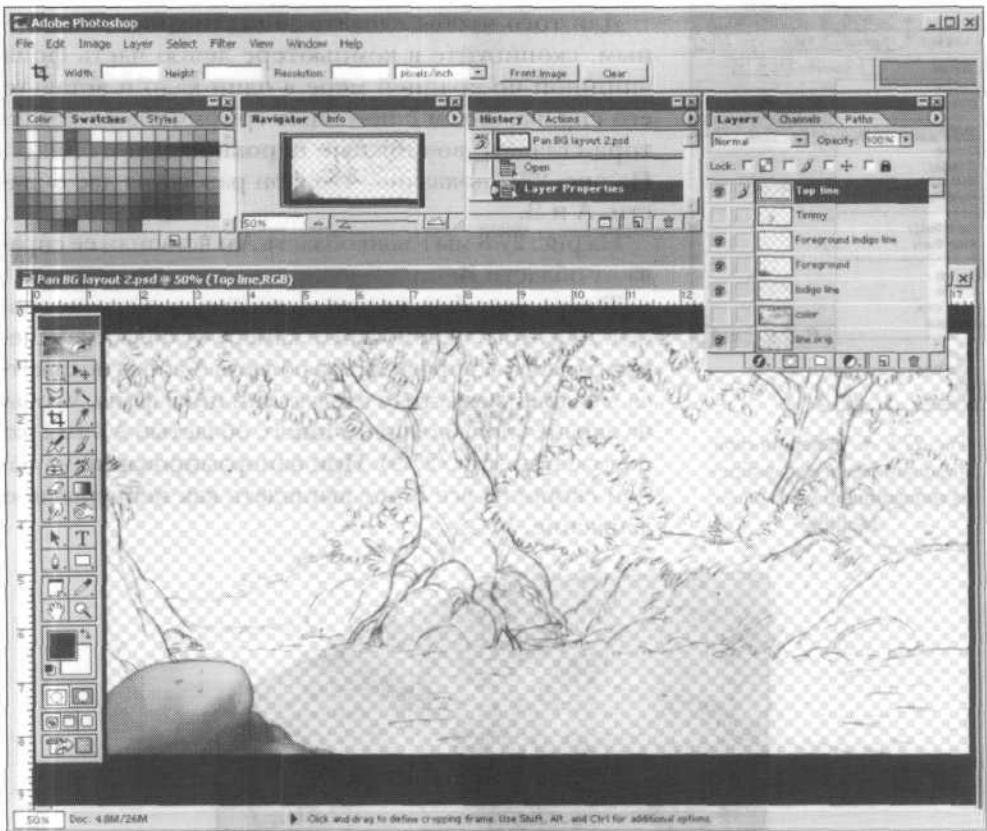


Рис. 27.4 ♦ Компановочный план в Adobe Photoshop. Объекты переднего плана рисовались на отдельном слое

Теперь мы сохраняем наши фоны вместе со слоями как файлы Adobe Photoshop. После этого импортируем файлы в Adobe After Effects для создания композиции. Используя слои, мы можем сделать так, чтобы наш персонаж проходил за объектами переднего плана. Отдельные слои также позволяют нам применять такие эффекты как тени, подсветку и другие.

Когда требуется панорамировать фон, следует учитывать определенные моменты. Если панорамирование ограничено по длине, фон должен быть достаточной ширины, чтобы позволить камере двигаться (рис. 27.6). Если панорамирование настолько масштабно, что требуется заикливание фона, следует выполнить дополнительные подготовительные действия. Заикливание фона означает перемещение камеры по нескольким заиклившимся фрагментам фона, что создает впечатление его бесконечности.

Фон для заикливания в ширину должен оставлять по меньшей мере два кадра. Левая сторона фона должна в точности совпадать с правой стороной (рис. 27.7).

выборки с изображением персонажа в виде фона. Если фон заикливался, то это создаст впечатление бесконечности.

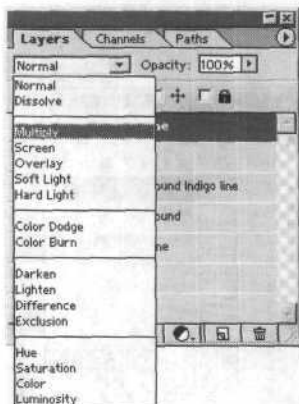


Рис. 27.5 + Выберите слой и удалите белый фон, выбрав из выпадающего меню опцию **Multiply**

Для того чтобы сделать зацикливание незаметным, скопируйте в компьютере левую часть фона шириной по крайней мере в один кадр и вставьте его справа. Затем с помощью графического редактора сгладьте возможные неровности и отличия. На рис. 27.7 показано, что фон разбит на две области, А и В.

На рис. 27.8 мы взяли область А и вставили ее справа от области В.

Теперь этот фон можно зациклить до бесконечности. Для этого перемещайте камеру от области А слева к области А вправо, когда область А вновь покажется в кадре, разместите следующий цикл фона, чтобы на экране вновь появился цикл с областью А в том же положении (рис. 27.9). При панорамировании на одной скорости все будет выглядеть как непрерывное движение.

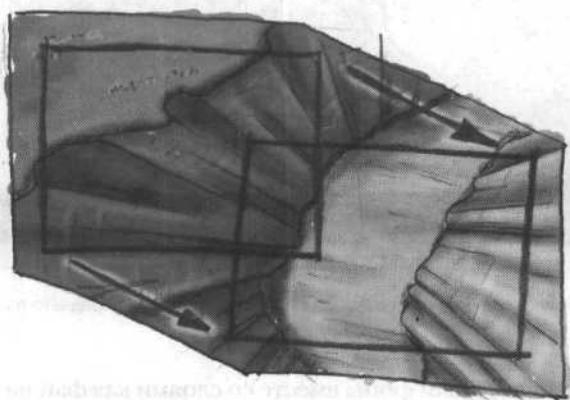


Рис. 27.6 + Фон должен быть достаточно широким для перемещения камеры вниз и вправо

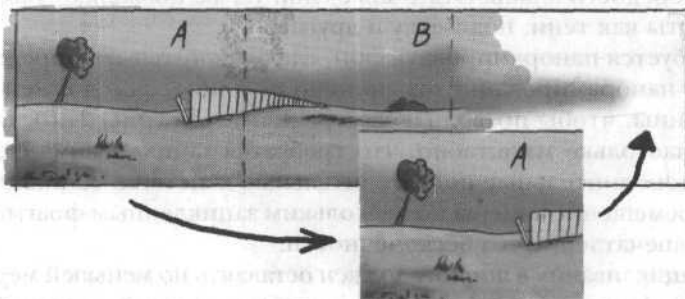


Рис. 27.7 + Для зацикливания фона левый его край должен в точности совпадать с правым

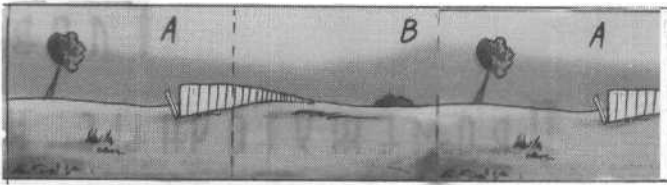


Рис. 27.8 ✦ Область А была скопирована и вставлена справа от области В

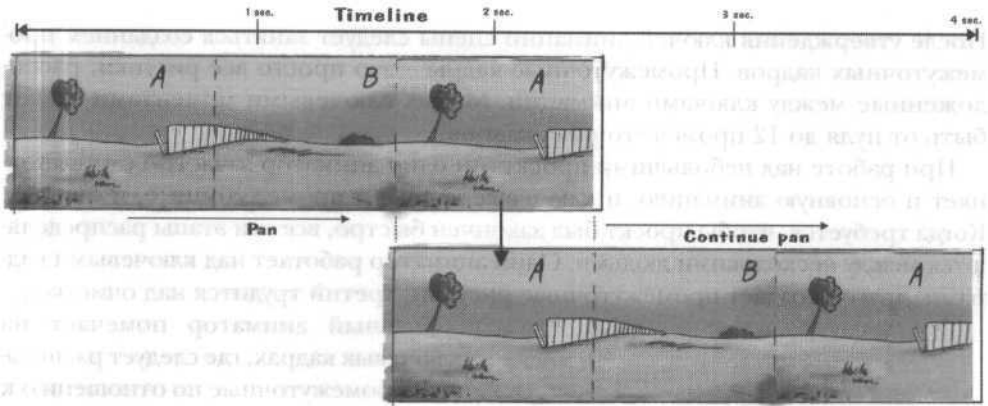


Рис. 27.9 ✦ Каждый раз, когда камера доходит до конца фонового рисунка, вновь вставляйте фон, чтобы область А слева совпала с областью А справа, и продолжайте движение камеры

ГЛАВА 28

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ КАДРЫ

После утверждения ключей анимации сцены следует заняться созданием промежуточных кадров. Промежуточные кадры – это просто все рисунки, расположенные между ключами анимации. Между ключевыми моментами может быть от нуля до 12 промежуточных кадров.

При работе над небольшими проектами один аниматор зачастую сам выполняет и основную анимацию, и ключевые кадры, и промежуточные, и очистку. Когда требуется, чтобы проект был закончен быстро, все эти этапы распределяются между несколькими людьми. Один аниматор работает над ключевыми кадрами, другой создает промежуточные рисунки, третий трудится над очисткой.

Главный аниматор помечает на ключевых кадрах, где следует располагать промежуточные по отношению к ключевым (рис. 28.1 и 28.2). Не все промежуточные рисунки следует располагать непосредственно посередине между ключевыми. Например, на рис. 28.2 показано расположение трех промежуточных рисунков между ключевыми кадрами 3 и 7. На рис. 28.3 показано, как именно следует рисовать согласно этой схеме.



Рис. 28.1 + Ключевой кадр со схемой расположения промежуточных рисунков

Различные схемы расположения промежуточных рисунков позволяет анимации избежать одинаковой скорости.

Чем дальше друг от друга расположены изменяющиеся элементы рисунка, тем быстрее движется персонаж или объект на экране. Чем ближе они находятся друг к другу – тем медленнее движется персонаж.

Ограниченная анимация означает, что использование промежуточных рисунков сведено к минимуму и персонаж прыгает от одной ключевой позы к другой, либо двигается лишь одна часть персонажа, например рот или одна рука. В большинстве фильмов Flash или таких мультфильмах, как «Yogi Bear», используются перечисленные приемы. Однако даже в ограниченной анимации используются промежуточные кадры: это могут быть просто рисунки движения одной руки, а не всего персонажа (рис. 28.4).

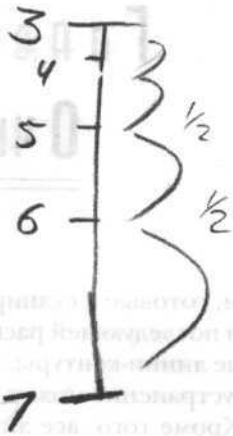


Рис. 28.2 + Схема промежуточных рисунков для падающего мяча



Рис. 28.3 + Расположение падающего мяча согласно этой схеме

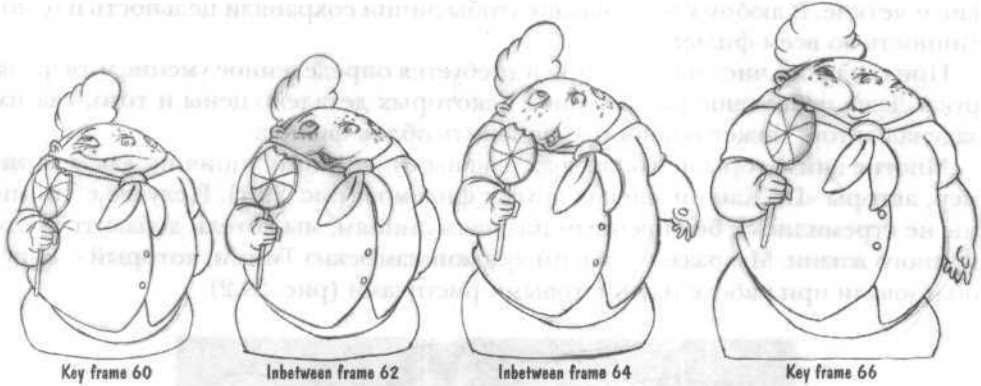
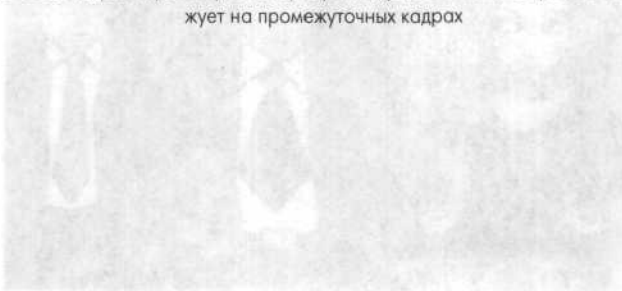


Рис. 28.4 + Ключевые кадры и промежуточные рисунки идущего Тимми. Обратите внимание, что Тимми жует на промежуточных кадрах



Глава 29

Очистка

Чистовиками называют окончательные рисунки, готовые к сканированию. На чистовике все линии должны быть замкнуты для последующей раскраски. Если какие-то области будут не заключены в замкнутые линии-контуры, при раскраске цвет залетит весь экран, поиск разрывов и их устранение может занять немало времени и замедлить этап раскрашивания. Кроме того, все линии должны быть одной толщины и текстуры должны присутствовать на всех рисунках. Отличия в толщине или структуре линий создаст неопрятный вид фильма. Некоторые аниматоры предпочитают более грубые линии, другие – более тонкие и четкие. В любом случае важно чтобы линии сохраняли цельность и однотипность во всем фильме.

При создании чистовых рисунков требуется определенное умение и твердая рука. Даже небольшое расхождение некоторых деталей сцены и того, как их задумал автор, может полностью изменить облик фильма.

Многие аниматоры не гонятся за плавными, четкими линиями, как, например, авторы «Dr. Katz» и многих других фильмов (рис. 29.1). В случае с Тимми мы не стремились к безупречным плавным линиям, мы хотели добавить в них немного жизни. Мы раздали нашим художникам эскиз Тимми, который они использовали при работе над чистовыми рисунками (рис. 29.2).



Рис. 29.1 ✦ Создатели Dr. Katz использовали грубые линии для своего фильма, тем не менее, персонаж выглядит живым даже при минимуме анимации

Художники, создающие чистовики, также следят за правильной нумерацией каждого кадра. В крупных студиях этим занимаются специальные проверяющие,

просматривающие каждый кадр на предмет замкнутых контуров и правильной нумерации. Конечно, независимые аниматоры не могут позволить себе такой роскоши.

Наши художники проверяют чистовики с помощью устройства для карандашного теста. Они также просматривают кадр за кадром все рисунки, чтобы проверить, не упустили ли они какую-либо деталь. При создании анимации очень легко пропустить некоторые детали на отдельных кадрах. Недостающие элементы легче обнаружить с помощью карандашного теста (рис. 29.3).

Подсветку и тени, созданные на одном слое с персонажами, следует прорисовать красным карандашом. Красный цвет будет отсканирован как черный, но художник, отвечающий за раскрашивание, сможет сверяться с эскизом и знать, какая часть рисунка является тенью.

Многие аниматоры рисуют тени на отдельном слое, что в большинстве случаев не является необходимостью. Прорисовка тени на одном с персонажем слое позволяет сэкономить время при сканировании (рис. 29.4).



Рис. 29.2 ✦ Эскиз Тимми, который мы раздали художникам в качестве образца для прорисовки линий



Рис. 29.3 ✦ Художник Карл Хэглунд из A&S Animation проводит карандашный тест для поиска пропущенных элементов

Многие аниматоры рисуют тени на эскизах. Даже если используется синий карандаш, при сканировании тени проявятся в цифровом изображении и замедлят процесс раскрашивания. Когда анимационные кадры прорисовываются начисто на отдельном от грубого наброска листе, это не является проблемой, если в чистовиках тени не рисуются (рис. 29.5).

При создании некоторых проектов чистовики рисуются непосредственно поверх предварительных набросков. В этом случае синий цвет должен быть достаточно слабым, чтобы сканер не распознал его. При необходимости добавить тени следует использовать либо копию кадра, либо другой набросок с пометками.

Чистовики должны сохранять дух оригинальных набросков, содержать только замкнутые контуры и не иметь лишних штрихов или теней, которые могут отобразиться при сканировании.

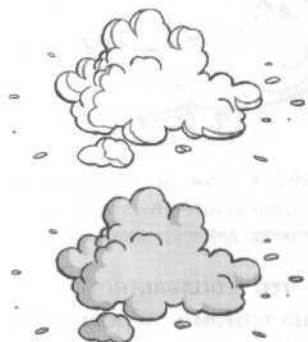


Рис. 29.4 ✦ Красные линии при сканировании становятся черными и используются для указания очертаний теней

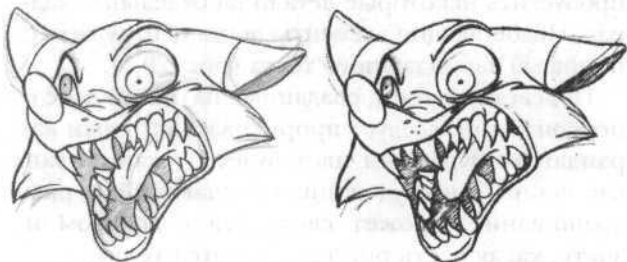
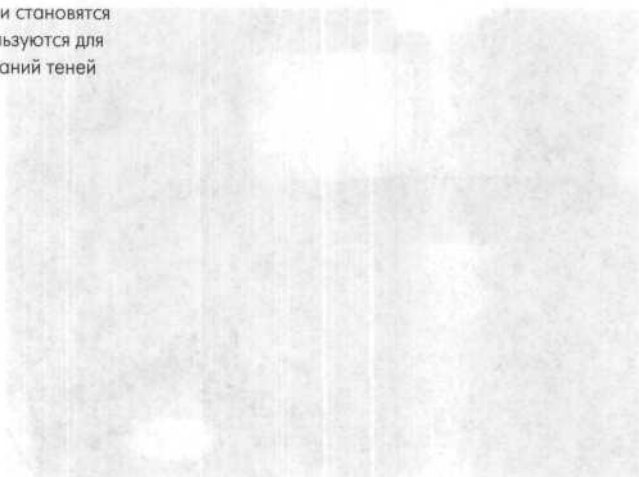


Рис. 29.5 ✦ Даже при использовании синего карандаша для теней при сканировании он иногда проявляется как черный, что замедляет процесс раскрашивания



ГЛАВА 30

(СКАНИРОВАНИЕ)

Качество цифровых изображений кадров вашей анимации напрямую зависит от качества сканирования. Неправильные настройки порога, яркости или контраста могут создать пробелы в линиях рисунков или наоборот превратить их в сплошную мазию. Поэкспериментируйте со сканером, чтобы подобрать оптимальные настройки. На качестве сканирования может сказаться даже разная твердость карандашей или качество анимационной бумаги (рис. 30.1).

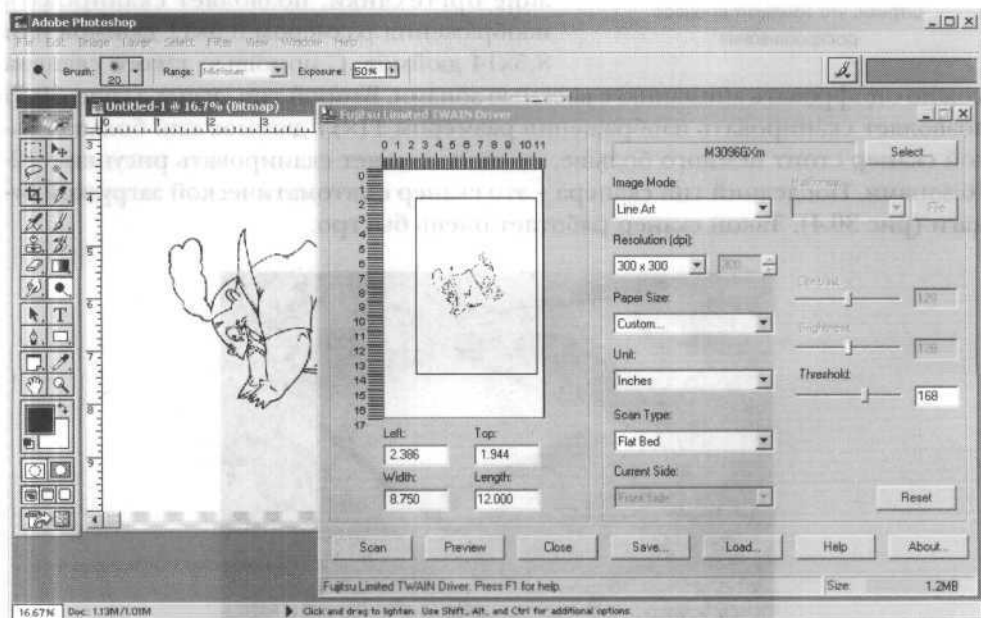


Рис. 30.1 ♦ Сканирование Тимми в широкоформатном сканере Fujitsu 3096 GX

Большинство анимационных программ позволяют сканировать рисунки в черно-белом режиме и затем преобразовывать их в векторные или растровые линии. Сканировать в черно-белом режиме следует для того, чтобы у всех линий был идеальный одинаково черный цвет.

Как уже упоминалось ранее, тени часто рисуют красным карандашом. При сканировании они становятся черными, но художник, отвечающий за раскрашивание, сможет свериться с бумажным оригиналом и знать, где следует рисовать тени.

Светло-синие линии обычно не сканируются, но если установки сканера слишком темные, даже они могут проявиться. Лучше всего избавиться от всех ненужных линий на чистовиках, чтобы избежать необходимости редактирования изображений после сканирования (рис. 30.2).



Рис. 30.2 ✦ При сканировании могут проявиться ненужные дополнительные штрихи, что замедлит процесс раскрашивания

Программы вроде Animo или Toonz позволяют настроить параметры сканирования, а также предлагают средства для замыкания прерванных контуров, очистки изображения и настройки толщины линий. Можно сохранить все настройки для разных художников, чтобы все их рисунки выглядели одинаково.

Есть три типа сканеров, которые вы можете использовать. Обычный офисный сканер, который можно купить в любом магазине оргтехники, позволяет сканировать изображения размером 8,5×11 дюймов или 8,5×14 дюймов. С помощью такого сканера

можно оцифровать анимацию с восемью зонами. Второй тип сканера (рис. 30.3) позволяет сканировать изображения размером 11×17 дюймов или больше. Такой сканер стоит немного больше, но он позволяет сканировать рисунки с 12-16 зонами. Последний тип сканера – это сканер с автоматической загрузкой бумаги (рис. 30.4). Такой сканер работает очень быстро.

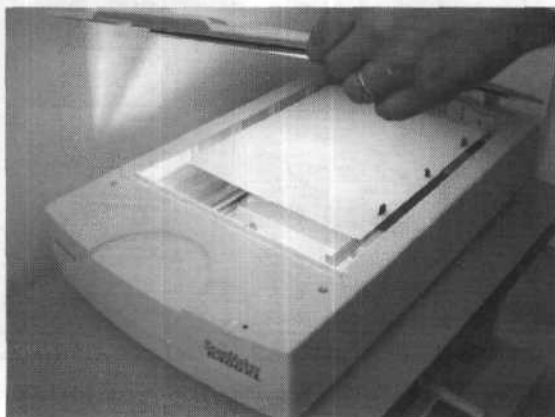


Рис. 30.3 ✦ Настольный сканер с приклеенной штифт-планкой

Ни одна крупная студия не обходится без такого сканера. Советуем вам проконсультироваться с поставщиком используемого вами программного обеспечения относительно того, какая модель сканера наиболее совместима с имеющимися у вас программами.

Одним из используемых в нашей студии сканеров является Fujitsu M3096 GX. На сканирование одного рисунка у него уходит менее трех секунд.



Рис. 30.4 ✦ Сканиер Fujitsu M3096 GX с автоматической подачей бумаги

Эта модель пользуется большим спросом в анимационных студиях. Сканиеры с автоматической подачей бумаги иногда размазывают рисунки, нарисованные углем. Кроме того, при сканировании бумаги с отверстиями для штифт-планки необходимо наклеить на крышку сканера черную ленту, чтобы эти отверстия были видны на отсканированном изображении (рис. 30.5).

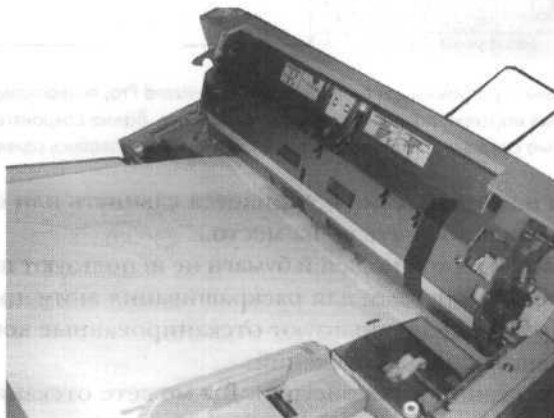


Рис. 30.5 ✦ Черная лента на сканере для сканирования отверстий под штифт-планку

Также в нашей студии мы используем сканеры Microtek ScanMaker 6400XL и 9600. Для них мы прикрепляем штифт-планку на стекло, чтобы все рисунки были расположены одинаково. Более совершенные сканеры позволяют настраивать параметры сканера и сохранять контур области сканирования, которые обычно помечены красным пунктиром (рис. 30.6).

Очень важно, чтобы штифт-планка или область сканирования оставались на одном месте, иначе сканируемые изображения будут расположены в разных позициях. Если есть возможность сохранить выбранную область сканирования, сделайте это. Обведите карандашом или ручкой положение штифт-планки

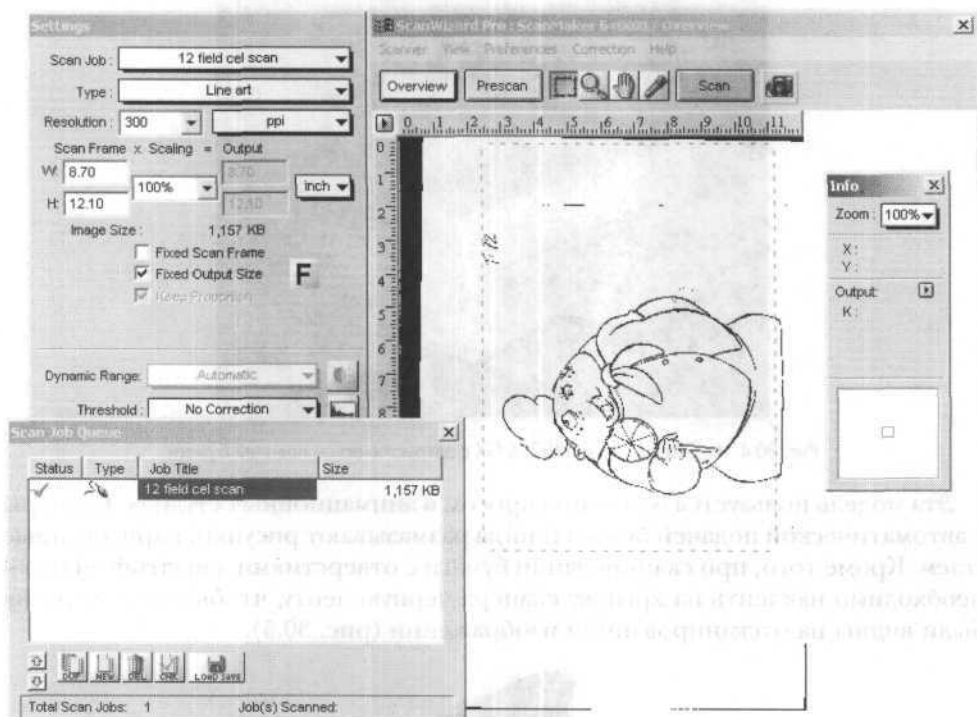


Рис. 30.6 ✦ Интерфейс программы для сканирования Scanwizard Pro, позволяющей сохранить такие настройки, как положение маркера, разрешение, порог и так далее. Важно сохранять эти параметры, чтобы положение каждого отсканированного изображения оставалось одинаковым

на стекле сканера на случай, если ее придется сдвинуть или снять – потом вы всегда сможете снова приклеить ее на место.

Сканеры с автоматической подачей бумаги не используют штيفт-планку, так же как и большинство программ для раскрашивания анимации не требуют их использования. Программы используют отсканированные контуры отверстий в бумаге для выравнивания изображений.

Есть два способа сканировать рисунки. Вы можете отсканировать рисунки, сохранить их в файлах и затем импортировать в программу для дальнейшей работы с ними. Такой способ часто используется, если сканер и программа для раскрашивания находятся на разных компьютерах. Можно также сканировать рисунки непосредственно в программу для раскрашивания.

При сохранении отсканированных файлов не забудьте об их нумерации, чтобы впоследствии каждый файл был импортирован в правильном порядке. AXA и Digicel одинаково обрабатывают имена файлов, как и многие другие программы.

Файл с первым рисунком можно назвать L1F001, следующий файл может быть назван L5F001. L в данном случае означает Level, или уровень, F – Frame, или кадр. Таким образом, имя файла с первым рисунком будет означать уровень

1, кадр 1. Программы для раскрашивания импортируют такие файлы и автоматически расставят их в нужном порядке в режиссерском листе.

Нумерация рисунков должна всегда соответствовать кадру их первого появления в сцене. Иными словами, если рисунок на уровне 2, кадр 12 повторяется на уровне 2, кадр 16, следует назвать файл с этим рисунком L2F012. Затем поместите номер рисунка (12) в поле кадра 16 на режиссерском листе (рис. 30.7). Таким образом вы покажете художнику, что необходимо скопировать рисунок из кадра 12 и вставить его в кадр 16. Такая нумерация позволяет предотвратить появление множества ошибок при работе с режиссерским листом.

N	FRAME	DIALOGUE	8	7	6	5	4	3	2	1
	1							X	X	
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
	7									
	8									
	9	STARTS								
	10								10	
	11									
	12								12	
	13									
	14								14	
	15									
	16								16	
	17									
	18								18	
	19									
	20								20 20	

Рис. 30.7 ♦ Первый экземпляр повторяющегося рисунка называется по номеру кадра, чтобы избежать путаницы

Программы Digicel и AXA позволяют импортировать файлы с расширением .bmp и .tif. Программы Toonz и Animo работают только со своими собственными форматами. К счастью, к этим программам прилагается конвертер, позволяющий преобразовать ваши отсканированные рисунки в подходящий формат.

При сканировании непосредственно в анимационные программы можно установить параметры нумерации по умолчанию, например 1 s или 2 s (рис. 30.8).

Некоторые программы, вроде Animo или Toonz, позволяют задать параметры времени при серийном сканировании. Можно предопределить, какие изображения в какие кадры следует сканировать (рис. 30.9 и 30.10).

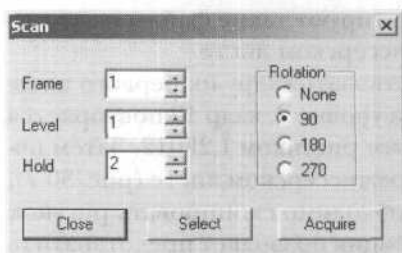


Рис. 30.8 ✦ Окно сканирования в Digicel, позволяющее ввести номер текущего кадра и уровень для сканирования и автоматической нумерации. Если выбрано 2 s, программа будет знать, что каждый отсканированный рисунок соответствует кадру через один, то есть 1, 3, 5 и так далее. Любой рисунок за рамками этой структуры нумерации можно отсканировать и вставить в нужное место, просто изменив параметры программы сканирования.

Крупноформатные сканеры очень удобно использовать при сканировании больших фонов. В A&S Animation большинство фоновых рисунков создается на бумаге формата 27,5×42,5 см. Масштабные фоны можно также сканировать по частям и затем составлять вместе на компьютере (рис. 30.11).

При работе над сериалом «Уроки природы для Тимми» мы сканировали изображения непосредственно в Digicel. До того как мы приобрели высокоскоростной сканер Fujitsu, мы использовали обычный сканер, сохраняли изображения и затем импортировали их в Digicel на отдельном компьютере. Мы смогли несколько ускорить процесс и компенсировать медленную работу сканера, используя два компьютера и двух сотрудников, работающих одновременно.



Рис. 30.9 ✦ Модуль сканирования в Toonz с параметрами сканирования и predetermined списком кадров

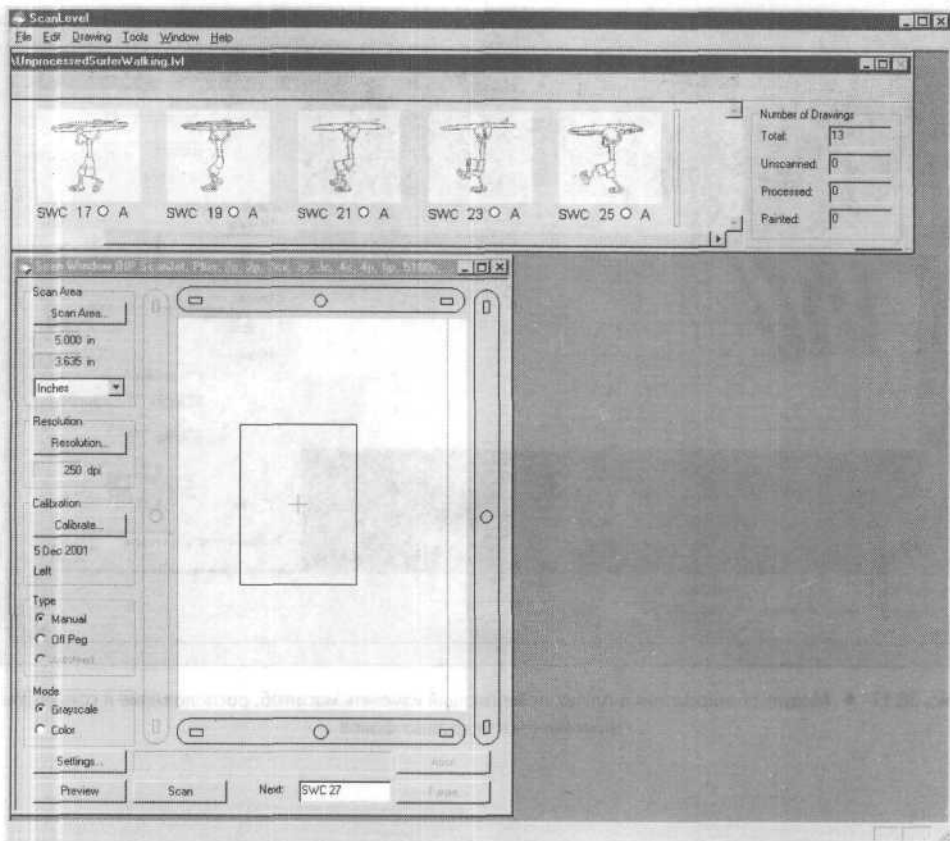


Рис. 30.10 ✦ Модуль сканирования в Animo

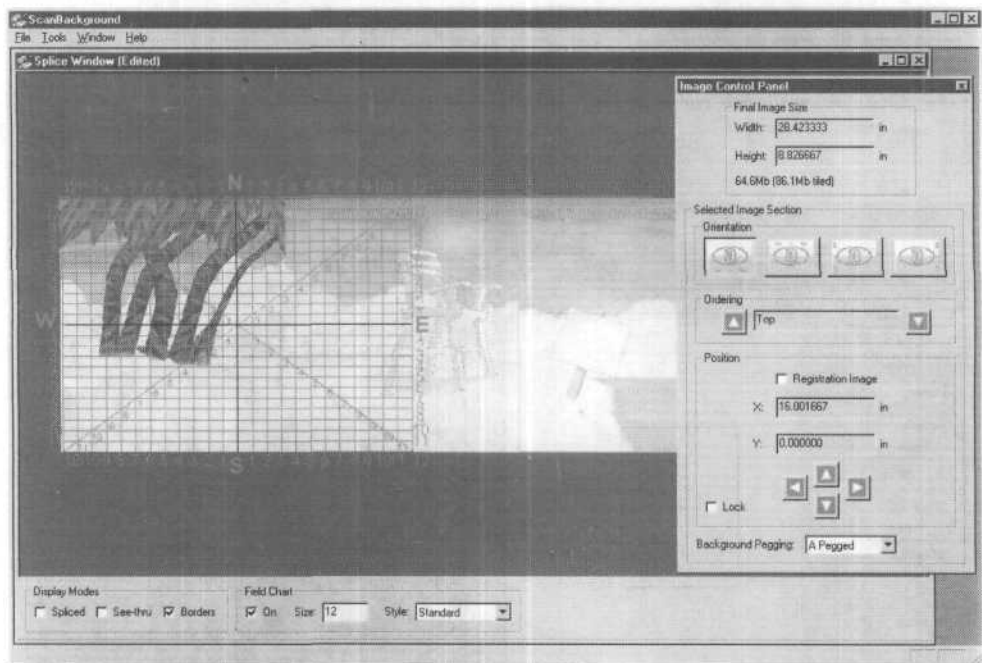


Рис. 30.11 ✦ Модуль сканирования в Animo, позволяющий изменять масштаб, расположение и совмещать отдельные части крупных фонов

ЦИФРОВОЕ РАСКРАШИВАНИЕ

Раньше единственным способом создания анимационного фильма было нанесение краски на пленку. Цвета приходилось наносить по одному за раз на оборотной стороне пленки. После этого пленки должны были высохнуть, и они занимали все свободное пространство. Несмотря на прозрачность пленки, было нежелательно использовать более 6–7 слоев, так как изображения на нижних слоях все же выглядели чуть более темными, чем на верхних (рис. 31.1).

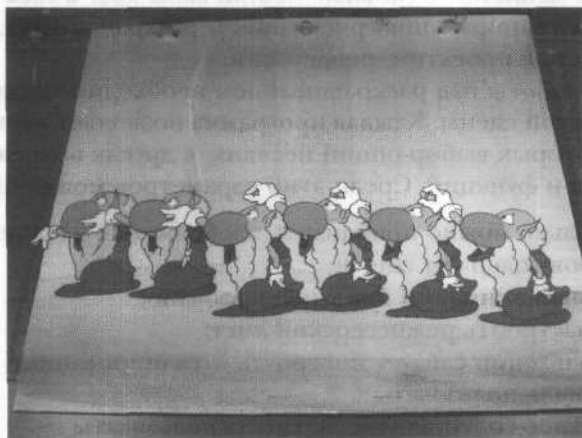


Рис. 31.1 ✦ Обратите внимание, что изображение на нижнем слое (слева) слегка темнее, чем на верхнем (справа)

Затем появились программы для цифрового рисования, они предоставили нам более быстрые способы раскрашивать рисунки. Теперь стало возможным сохранить качество карандашных рисунков в окончательном проекте, и отпали ограничения на количество используемых слоев.

Благодаря компьютерным программам мы можем просто отсканировать рисунки и раскрасить их на компьютере. Мы можем залить целые области цветом, всего один раз щелкнув мышкой. Мы можем изменять цвет линий, корректировать рисунки, перемещать и масштабировать компоновочный план, создавать пользовательские палитры и экспортировать готовый результат во множество видеоформатов или в последовательность изображений.

Кроме того, все подобные программы позволяют создавать и использовать режиссерский лист для отслеживания всех сцен и кадров.

Имеющиеся сейчас на рынке программы для раскрашивания анимации лишь незначительно отличаются друг от друга. Основные различия между ними заключаются в особенностях интерфейса, функциях управления проектом, движении камеры и возможностях композитинга, а также в том, сохраняются ли изображения в побитовом формате или преобразовываются в векторную графику. Векторные изображения имеют гораздо меньший размер файлов и не зависят от разрешения экрана. Можно изменять их размер без потери качества, однако векторные изображения могут терять некоторые мелкие детали изначальных рисунков при их преобразовании.

Различные процессы в таких программах разбиты на разделы, называемые модулями. Многие дорогие программы позволяют вам приобрести только необходимые модули, что позволит снизить расходы. Например, вам не потребуется устанавливать модуль для проработки движения камеры или для композитинга на компьютер сотрудника, отвечающего за раскрашивание.

Практически все программы называют имеющиеся модули по-разному, но суть их от этого не меняется. Основные модули включают в себя модуль для карандашных тестов, сканирования, рисования и раскрашивания, камеры, композитинга, управления проектом, рендеринга.

Перед началом работы над раскрашиванием необходимо задать некоторые параметры для каждой сцены. Каждая программа позволяет настроить разные параметры, в некоторых выбор опций невелик, в других возможна настройка множества свойств и функций. Среди этих параметров может быть:

- насколько сильно можно приблизить изображение в сцене;
- сколько кадров содержит сцена;
- сколько уровней анимации будет использовано;
- как следует настроить режиссерский лист;
- в каком направлении следует повернуть отсканированные изображения;
- какие палитры использовать;
- какое форматное соотношение экрана использовать;
- яркость линий в отсканированных рисунках;
- и многие другие параметры (рис. 31.2 и 31.3).

После установки параметров для каждой сцены можно приступать к сканированию изображений непосредственно в программу или импортировать готовые файлы с отсканированными рисунками. Если эти файлы были пронумерованы согласно используемому программой формату, импортированные изображения будут автоматически расставлены по соответствующим кадрам и уровням. Например, файл с именем L3F005 будет импортирован в уровень 3, кадр 5, даже если используемая вами программа не распознает подобный формат, такая нумерация и система имен файлов поможет разобраться с тем, какой файл куда вставлять.

При сканировании непосредственно в программу можно настроить все свойства и установить параметры импортирования изображений. Например, вы можете указать программе, что следует автоматически импортировать

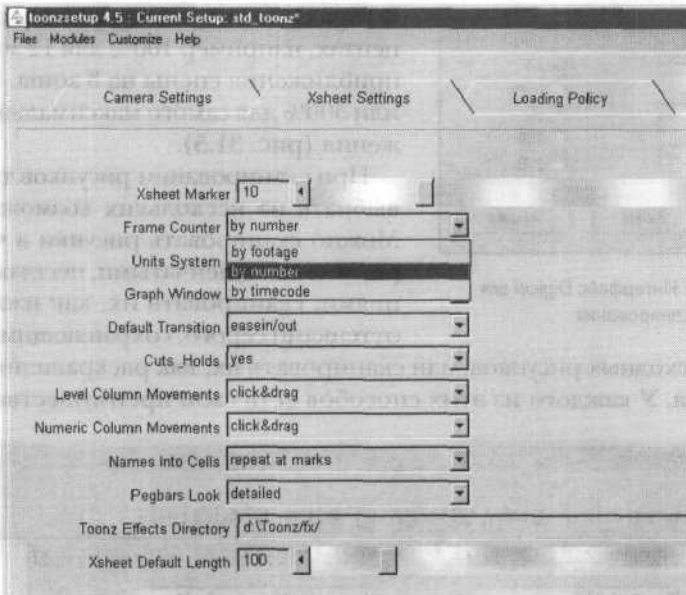


Рис. 31.2 ✦ Окно настройки параметров в Toonz позволяет задать свойства для каждой сцены

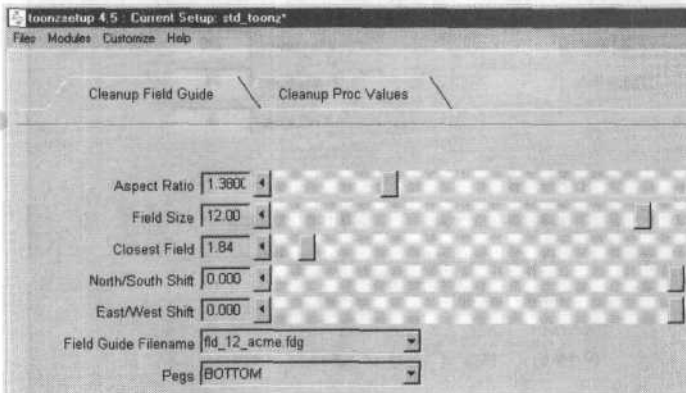


Рис. 31.3 ✦ Еще одно окно свойств в Toonz, позволяющее установить размер зон и расположение изображений

отсканированные рисунки в режиме 2s (один рисунок на каждые два кадра), как показано на рис. 31.4. Можно также изменить параметры в любой момент, если нумерация рисунков была изменена.

После настройки сцены не забудьте указать, когда следует приближать или удалять кадры. Учитывая эти сведения, программа отсканирует нужные рисунки с более высоким разрешением, чтобы при увеличении масштаба качество рисунков не ухудшилось. Каждая программа по-своему обрабатывает эту информацию. В AXA следует изменять параметры dpi для использования приближения.

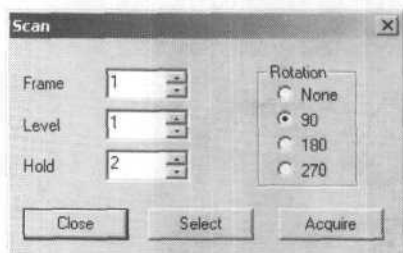


Рис. 31.4 + Интерфейс Digitel для сканирования

В Digitel можно указать размер сцены в процентах, например 100% для 12 зон, 150% для приближения сцены на 3 зоны, 200%, 250% или 300% для самого максимального приближения (рис. 31.5).

При сканировании рисунков также можно выбрать из нескольких возможных опций. Можно сканировать рисунки в черно-белом режиме со ступенчатыми, несглаженными линиями, сканировать их, как изображения с оттенками серого, сохраняющими плотность

и качество исходных рисунков, или сканировать их, как раскрашенные вручную изображения. У каждого из этих способов есть свои преимущества.

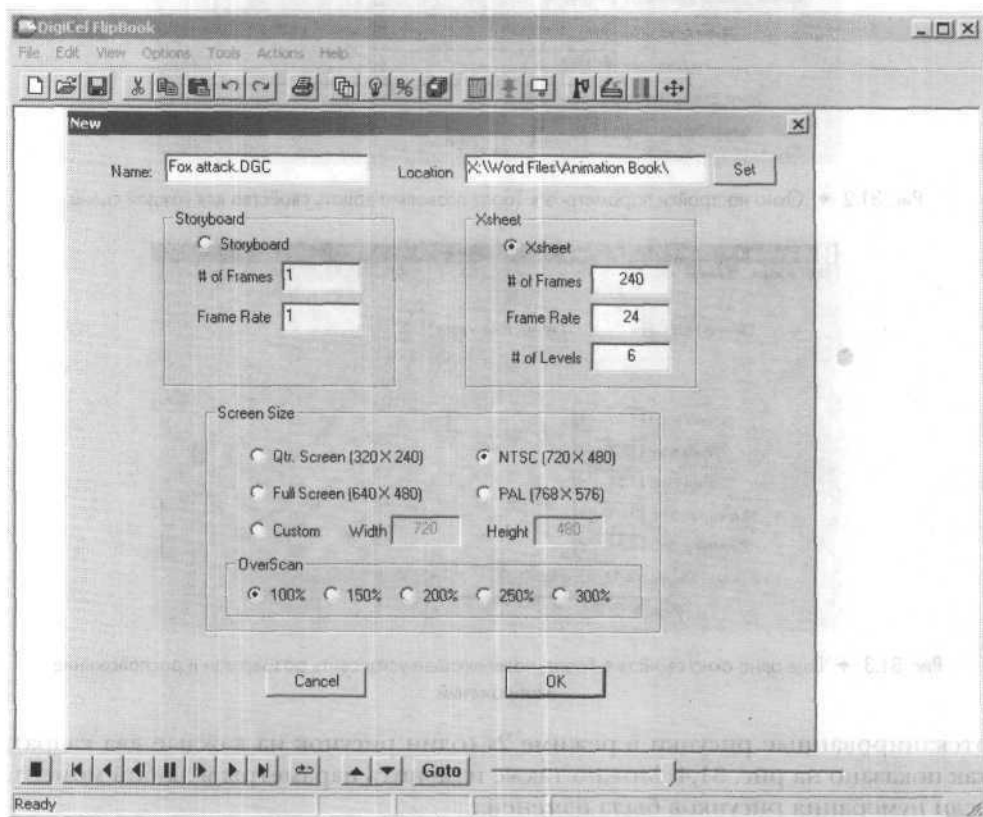


Рис. 31.5 + Окно настройки Digitel

Если вы сканируете карандашные рисунки, в которых зачастую контрастность и яркость линий неоднородна, лучше сканировать изображения в виде черно-белых рисунков, благодаря чему все линии будут одного черного цвета.

При импортировании этих изображений в программу для рисования, линии будут сглажены и выровнены, эффект ступенчатости пропадет.

Все линии будут одного ровного цвета.

Сканирование с оттенками серого, с другой стороны, придает изображениям больше жизни. Все оттенки черного в линиях сохраняются. Однако в этом случае высока вероятность того, что при сканировании проявится и масса посторонних и ненужных штрихов и деталей. Тогда придется перед раскраской очистить каждое изображение.

После того как изображения импортированы в программу, можно копировать и вставлять кадры, повторяющиеся в сценах. Программа автоматически обновит все копии повторяющегося кадра. Иными словами, если рисунок из кадра 1 повторяется в кадрах 9 и 15, необходимо раскрасить лишь кадр 1, программа сама обновит кадры 9 и 15.

В любое время вы можете проверить любую сцену, воспроизведя ее прямо в программе. Проигрывание черно-белых нераскрашенных сцен также часто называется карандашным тестом. Это позволяет вам убедиться в том, что анимация выглядит так, как вы задумали. В Digicel можно копировать и перетаскивать кадры из одного места в другое прямо во время воспроизведения, что позволяет немедленно видеть сделанные изменения.

Непосредственно раскрашивание кадров является самой простой и интересной частью всего процесса. При открытии модуля рисования вам потребуется создать собственную палитру или открыть имеющуюся. В некоторых программах можно пометить цвета палитры, но не во всех (рис. 31.6). Если в вашей программе пометить цвета палитры нельзя, придется использовать для этого бумагу и ручку. На рис. 31.7 приведена созданная нами таблица, позволяющая не забыть, для какого элемента используется каждый цвет в палитре, а также пометить значения RGB для каждого цвета. Это важно сделать на случай, если произойдет компьютерный сбой и информация о палитре будет утеряна. Можно также сохранить палитру для дальнейшего использования, сделав скриншот.

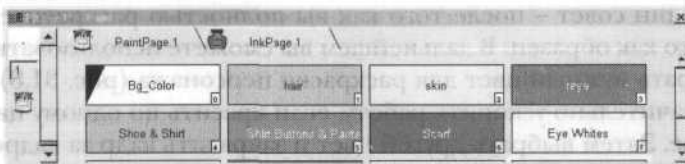


Рис. 31.6 + Палитра для раскраски Тимми в Toonz

С помощью клавиши «Print Screen» на персональном компьютере можно захватить изображение на всем мониторе и вставить его из буфера обмена в любом графическом редакторе, а затем сохранить. При комбинации клавиш **Alt+Print Screen** захватывается только изображение активного окна на экране. На Mac с OS 9 нажмите **Shift-Apple-3**. На Mac с OS X вам придется использовать программу GRAB. Стоит потратить некоторое время и сохранить палитру таким образом, так как впоследствии вы будете использовать ее гораздо чаще, чем думаете.

PROJECT: *Lessons* 11K color 57
25
18

CHARACTER: *Timmy in Scout outfit*

SCENE: *FILE NAME - 'Timmy.PAL'*

Int	Head	Flesh	Eye	Shoe	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt	Shirt
15	29	245	243	154	176	149	176	176	176	176	176	176	176	176	176	176	176	176	176	176
25	145	217	176	93	162	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149
138	29	181	97	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181	181
150	171	149	270	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
205	59	150	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244	244
207	79	123	36	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104

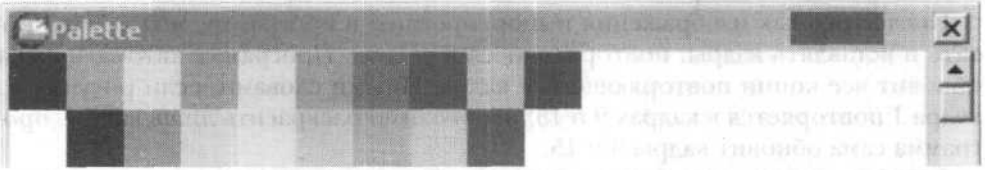


Рис. 31.7 + Таблица со сведениями о том, какой цвет палитры используется для различных элементов рисунка.

Для каждого объекта мы советуем создавать собственную палитру, даже если они будут использовать многие одинаковые цвета. Если впоследствии вам потребуется изменить какой-то цвет объекта, вам придется всего лишь изменить этот цвет в палитре объекта, и цвет будет заменен на новый во всех уже раскрашенных кадрах. Если же вы, к примеру, будете использовать один цвет для носков героя и белков его глаз, и захотите сделать его носки красными, то и его глаза тоже станут красными. В нашей студии обычно мы создаем палитру персонажей таким образом, что в верхнем ряду располагаются основные цвета персонажа, а в нижнем – дополнительные цвета, используемые для теней, или когда персонаж находится в темноте. При таком расположении цветов вы потратите гораздо меньше времени на поиск нужного цвета, если потребуется закрасить персонаж, находящийся в тени. Если цвет рубашки для тени находится под основным цветом рубашки, его можно найти гораздо быстрее.

Вот еще один совет – после того как вы полностью раскрасите один кадр, сохраните его как образец. В дальнейшем вы сможете использовать его, чтобы быстро выбрать нужный цвет для раскраски персонажа (рис. 31.8).

Можно значительно ускорить работу, если красить по одному цвету за раз в каждом кадре. Затем выбрать другой цвет и закрасить кадр за кадром все соответствующие области. Чем меньше значков вы задействуете во время работы, тем быстрее вы продвигаетесь вперед.

Вот еще один совет: выберите для фона яркий цвет, которого нет в вашем персонаже, – это поможет вам обнаружить прорехи. Белый цвет для этого не очень подходит, так как цветовая гамма большинства персонажей также включает белый цвет.

По мере раскрашивания вы можете обнаружить некоторые недостающие элементы, например отсутствующую пуговицу или веснушки. Вместо того чтобы исправлять исходные рисунки и повторно сканировать их, можно устранить подобные мелочи непосредственно в самой программе. Анимационные



Рис. 31.8 + Цветовая модель персонажа в Digicel. Модель можно использовать вместо палитры

программы позволяют также использовать просмотр нескольких кадров в режиме шлейфа. Выбранный кадр отображается полным цветом, а окружающие его кадры по мере удаленности отображаются все более слабым и прозрачным цветом. Выделите несколько кадров перед и после нужного кадра и дорисуйте недостающие детали, сверяясь с окружающими кадрами (рис. 31.9 и 31.10).

Некоторые программы предлагают функцию автоматического заполнения цветом, однако ее значение в разных программах отличается. В некоторых приложениях автозаполнение означает заливку всего персонажа одним цветом, для того чтобы быстро проверить всю сцену. Другие программы под автозаполнением подразумевают автоматическое закрасивание персонажа, основываясь на первом раскрашенном кадре. Если ваш персонаж движется динамично и размашисто, эта функция не очень пригодится, но при постепенном движении персонажа она может быть весьма удобна. Однако следует помнить, что иногда бывает труднее найти неправильно закрасненную область, чем самостоятельно раскрасить все кадры.

Можно также изменить цвета линий для всей сцены или только для определенных кадров. При использовании инструмента для окраски линий, будет изменен только цвет самих линий, а остальные цвета персонажа не будут затронуты. Это средство очень полезно, так как при его использовании не создаются новые линии, и не страдает раскраска персонажа (рис. 31.11).



Рис. 31.9 ✦ Эффект шлейфа в Toonz



Рис. 31.10 ✦ Эффект шлейфа в Digital Flix

Есть два способа создания теней и освещенных участков персонажа. Можно просто рисовать их на том же слое, что и персонаж, или рисовать их на отдельном



Рис. 31.11 ✦ Изменение цвета линий в Digitool. Обратите внимание на выбранный инструмент. Изменение цветов линий не затрагивает раскраску персонажа

слое. Если вы рисуете на том же слое, то вы просто заполняете области тени и их контуры одним цветом (рис. 31.12). В большинстве программ также можно сгладить контуры теней.

Более мощные программы также позволяют автоматически замкнуть прерванные линии. С помощью параметров можно настроить программу для автоматического завершения линий, прерванных на определенную длину. Эта опция может быть бесполезной при наличии множества мелких деталей и линий. Многие программы позволяют просто щелкнуть в местах разрывов линий и самостоятельно замыкают их.

В процессе раскрашивания персонажей необходимо следить за множеством мелочей, таких как настройки сканера, импортирования, палитр, экспортирования, режиссерские листы, производственные заметки и множество других деталей. Единственным способом уследить за всем этим является использование всевозможных форм, так как все эти параметры будут позабыты по истечении определенного времени и после перенастройки программы для других проектов (см. Приложение 1).

При создании серий «Уроки природы для Тимми» мы пользовались программами Digitool и AXA. Тогда сканер и компьютер с программами для раскрашивания



Рис. 31.12 ✦ Рисунок и раскрашенный кадр с тенями

находились на разных компьютерах, поэтому мы сканировали, сохраняли файлы и затем импортировали их в программу. Мы всегда сканировали с более высоким разрешением, чем требовалось, что давало нам возможность при необходимости приближать кадры. Сейчас мы сканируем непосредственно в программу с помощью скоростного сканера Fujitsu. Для каждого персонажа мы используем отдельную палитру и рисуем их на отдельных слоях.

В каждой папке с материалами сцены, которые мы передаем художнику, содержатся эскизы, режиссерский лист и форма с информацией для сканирования. Важно записывать параметры импортирования и экспортирования каждой сцены, чтобы качество изображений совпадало. Затем аниматор помещает в эту папку окончательные рисунки для сканирования и раскрашивания (рис. 31.13).

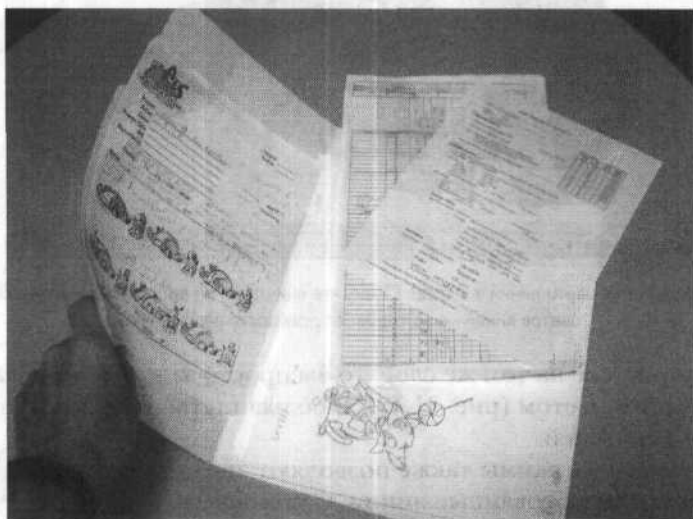


Рис. 31.13 + Папка сцены с рисунками, режиссерским листом и формой настройки сканирования

Все большее количество программ предлагают возможность преобразовать отсканированные изображения в векторную графику для дальнейшего использования во Flash-роликах. Благодаря этому преобразованию файлы становятся гораздо компактнее и их проще использовать в Интернете.

Помимо перечисленных нами существует масса других программ для раскрашивания, обо многих из них написано в Приложении 4. Мы выбрали Digicel и AXA, так как краткий курс обучения пользования ими составляет менее часа, а мы часто нанимаем помощников для раскрашивания рисунков (рис. 31.14).



Рис. 31.14 ♦ Интерфейс программы CTP

Глава 32

КОМПОЗИТИНГ И ЭКСПОРТИРОВАНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ СЛОЕВ

Единственный раз, когда вам потребуется экспортировать из программы раскрашивания отдельные слои анимации без фонов, – это при композитинге слоев анимации и фонов в соответствующей программе, например в Adobe After Effects или Commotion Pro. Если вы намереваетесь осуществлять композитинг непосредственно в программах для раскрашивания, переходите к главе 33.

Я предпочитаю выполнять композитинг в Adobe After Effects по двум причинам: из-за всех имеющихся в моем распоряжении эффектов и из-за того, как программа обрабатывает движения камеры. Для работы в After Effects потребуется отделить слои в программе для раскраски. В качестве других популярных программ композитинга можно привести Shake, Commotion, Combustion и Digital Fusion (рис. 32.1). Согласно данным о продажах, наиболее популярной программой для композитинга является After Effects. Ее использование может помочь небольшим студиям, приглашающим сотрудников со стороны, так как большинство специалистов знакомо с этой программой.

Если вы хотите переместить один слой или применить эффекты только к нему, необходимо его экспортировать отдельно. Точно так же необходимо экспортировать по отдельности и слои, между которыми вы хотите сместить фокус камеры (обычно с переднего плана на задний или наоборот).

Перед экспортированием убедитесь в правильных настройках изображения. Если вы собираетесь увеличивать экспортируемое изображение, оно должно быть больше, чем окончательный размер видео кадра (рис. 32.2).

При экспортировании слоев анимации для композитинга в другую программу следует экспортировать их как 32-разрядные последовательные TGA-файлы. Соответственно, ваши файлы будут называться, например так: лиса001.tga, лиса002.tga и так далее. Каждую группу экспортированных файлов удобно хранить в отдельном каталоге.

При экспортировании изображений из программы раскрашивания можно экспортировать один файл для каждого кадра, содержащий все уровни анимации, или можно экспортировать различные группы слоев. Можно экспортировать

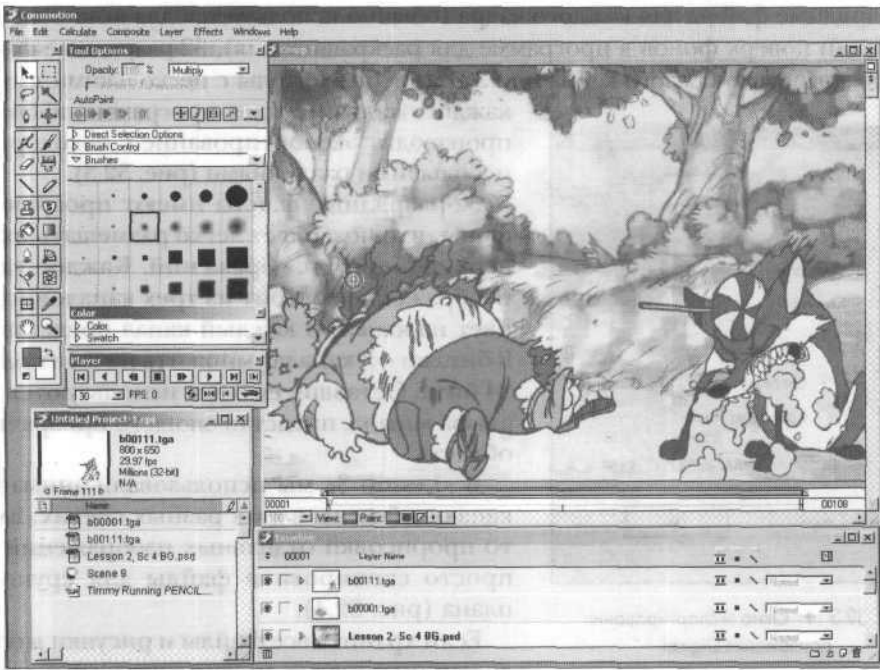


Рис. 32.1 + Интерфейс программы для композитинга Commotion Pro

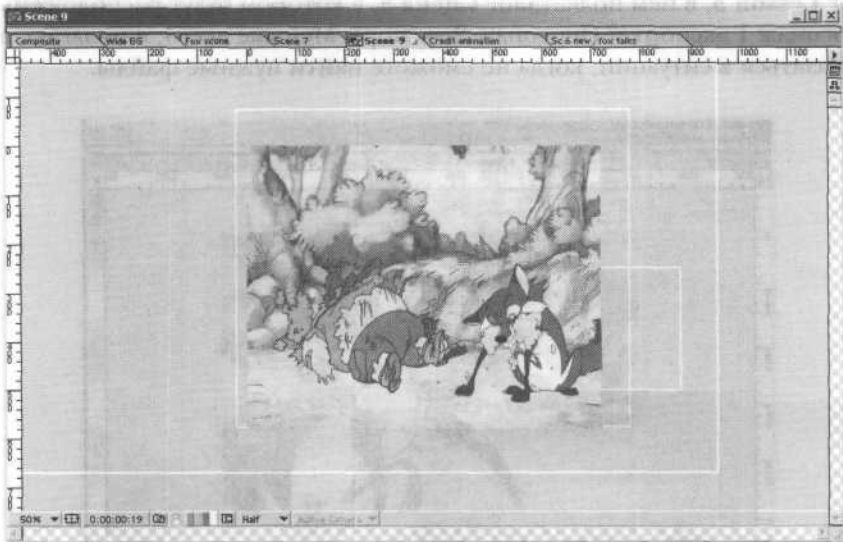


Рис. 32.2 + Обратите внимание на белые рамки, выходящие за пределы изображения. Они обозначают границы различных элементов, превышающих по размеру данный кадр. Это позволяет камере перемещаться по изображению.

24-разрядные файлы для каждого кадра (обычно используется для композитинга анимации поверх фонов в программе для раскрашивания), 32-разрядные файлы для каждого слоя каждого кадра или 32-разрядные файлы с несколькими слоями

каждого кадра. Каждая программа по-своему производит экспортирование с некоторыми небольшими различиями (рис. 32.3).

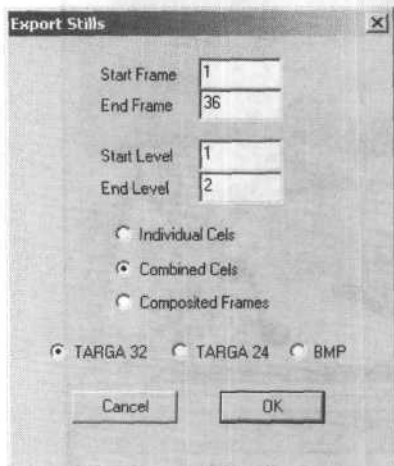


Рис. 32.3 ♦ Окно экспортирования приложения Digicel

каждого кадра. Каждая программа по-своему производит экспортирование с некоторыми небольшими различиями (рис. 32.3). 32-разрядные файлы имеют прозрачные фоны, что позволяет легко размещать их поверх фоновых изображений. Каждое такое изображение состоит из трех каналов (один цвет на канал) и каждый канал представлен 8 битами – 3 канала умножить на 8 бит равно 24 бита. Оставшиеся 8 бит используются для альфа-канала, представляющего прозрачную область.

В «Lesson 3» мы использовали анимацию капающей пены в двух разных сценах. Вместо прорисовки отдельных изображений мы просто скопировали файлы для крупного плана (рис. 32.4).

Если хранить все файлы и рисунки в определенном порядке, можно сэкономить много времени и нервов. Сохраняйте файлы в каталогах с логичными названиями, используйте в названиях файлов сцен порядковые номера. Например, создайте каталог **Lesson 3**, в нем подкаталог **Сцена 5**, в котором будут расположены папки Персонаж 1 экспорт и Персонаж 2 экспорт. Меньше всего, я полагаю, вы хотите оказаться в ситуации, когда не сможете найти нужные файлы.

Если хранить все файлы и рисунки в определенном порядке, можно сэкономить много

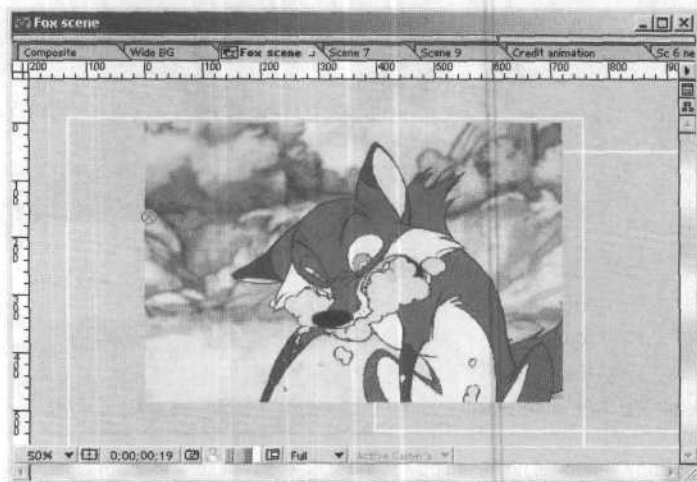


Рис. 32.4 ♦ Для крупного плана лисы использовались те же рисунки пены, что и для общего плана, показанного на рис. 32.2

Глава 33

Движение камеры и спецэффекты

После раскрашивания кадров следует проработать движения камеры и добавить спецэффекты. Для перемещения камеры в двухмерной анимации рисунки должны по высоте или ширине превышать размер телевизионного кадра.

Советуем вам совместить слои с персонажем и фонами в одну композицию, перед тем как добавлять движения камеры. Иными словами, если ваш персонаж идет, и вы хотите, чтобы камера следовала за ним, прежде скомпонуйте идущего персонажа и фоновые изображения. Затем добавьте движение камеры (рис. 33.1). В ином случае вам придется отдельно прорабатывать движение камеры для каждого элемента сцены.

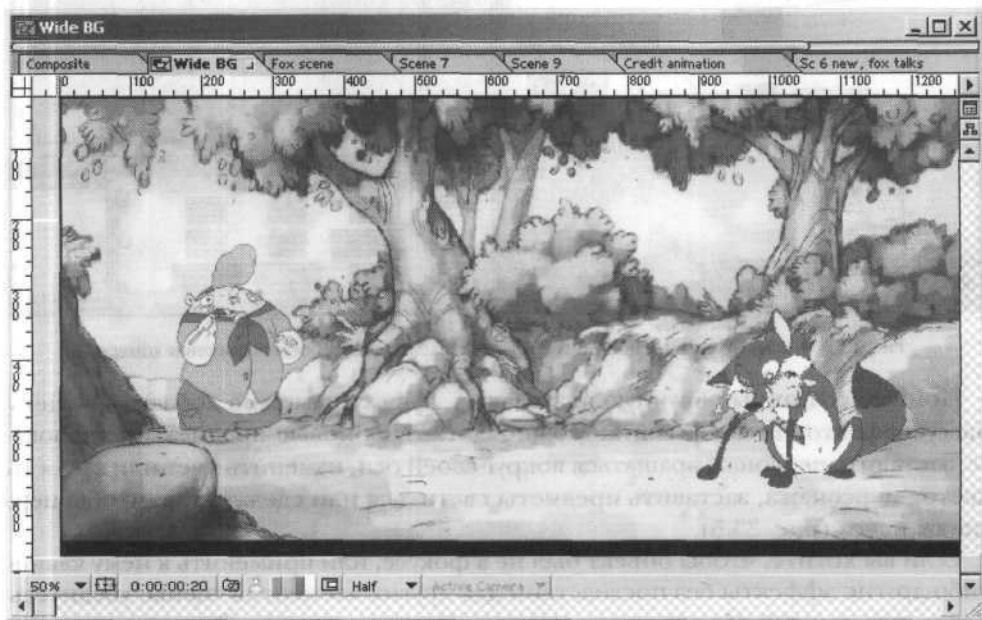


Рис. 33.1 ♦ Благодаря широкому рисунку камера перемещается вслед за Тимми, по мере того как он движется в направлении лисы

Каждая программа композитинга работает немного по-своему, в чем-то отличаясь от других, но все они позволяют сгруппировать объекты. Также движения камеры можно добавить в программах для раскрашивания. Некоторые программы позволяют использовать только прямолинейное перемещение камеры, другие позволяют задавать более сложные траектории, с помощью кривых Безье (рис. 33.2, 33.3 и 33.4). В некоторых программах также можно приближать или удалять изображение и даже вращать камеру.

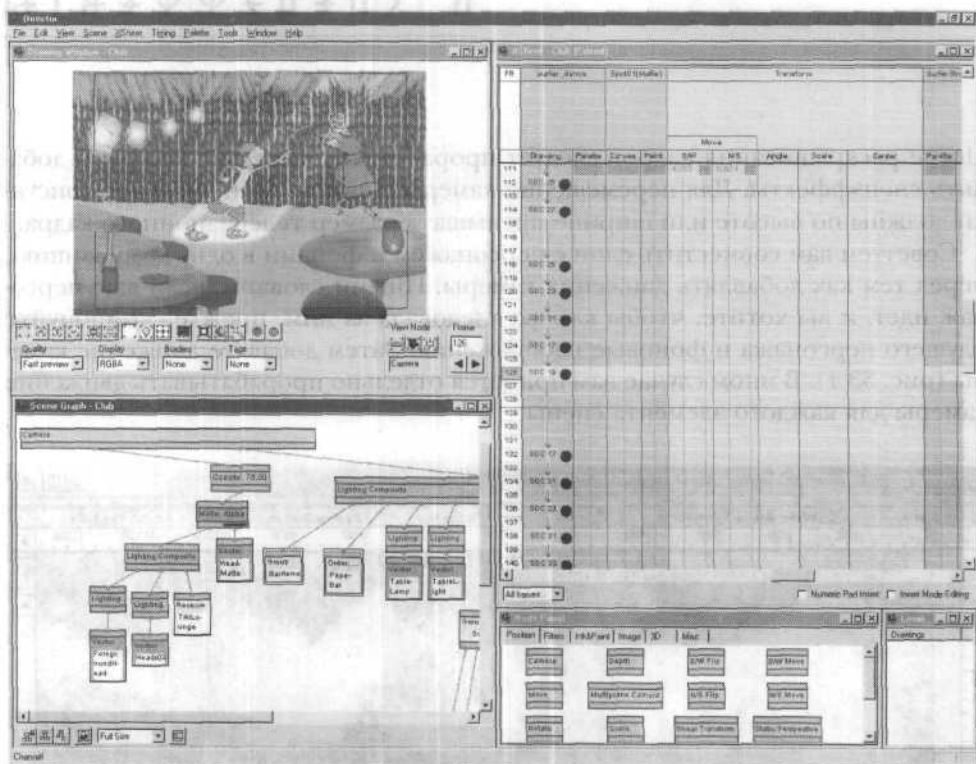


Рис. 33.2 ♦ Модуль Director программы Animo, позволяющие добавлять движения камеры

Помимо созданных вручную визуальных эффектов можно добавить в сцену массу эффектов композитинга. Можно сделать фоновые предметы не в фокусе, заставить персонаж вращаться вокруг своей оси, изменить цвет или яркость цветов персонажа, заставить предметы светиться или сделать так, чтобы персонаж исчез (рис. 33.5).

Если вы хотите, чтобы объект был не в фокусе, или применить к нему какие-либо другие эффекты без последствий для других элементов сцены, убедитесь в том, что данный объект находится на отдельном уровне. Это позволит вам применить любые эффекты только к одному элементу.

Например, в «Lesson 3» мы хотели, чтобы силуэты Тимми и лисы во время первого нападения стали слегка темнее и потеряли цветовые детали из-за клубов

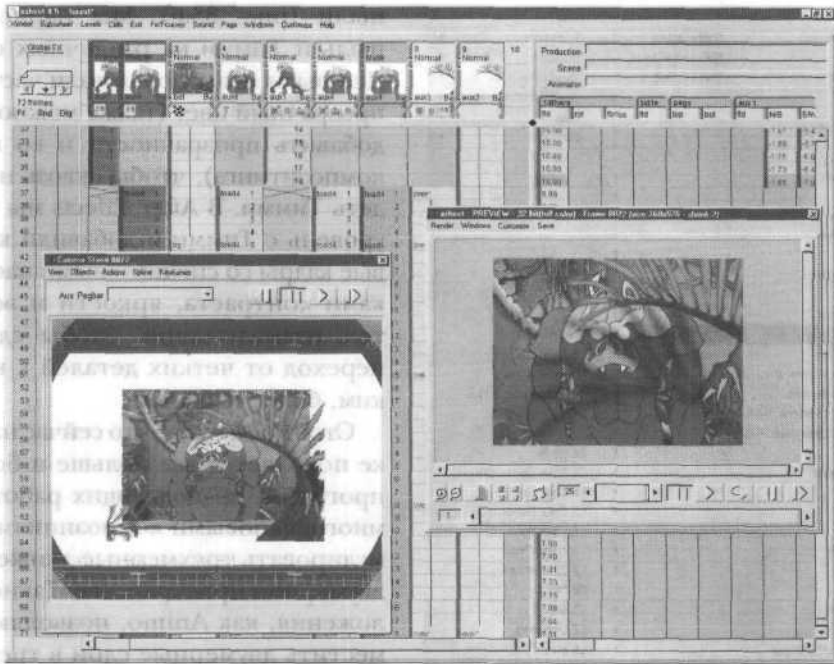


Рис. 33.3 ♦ Модуль работы с камерой программы Toonz

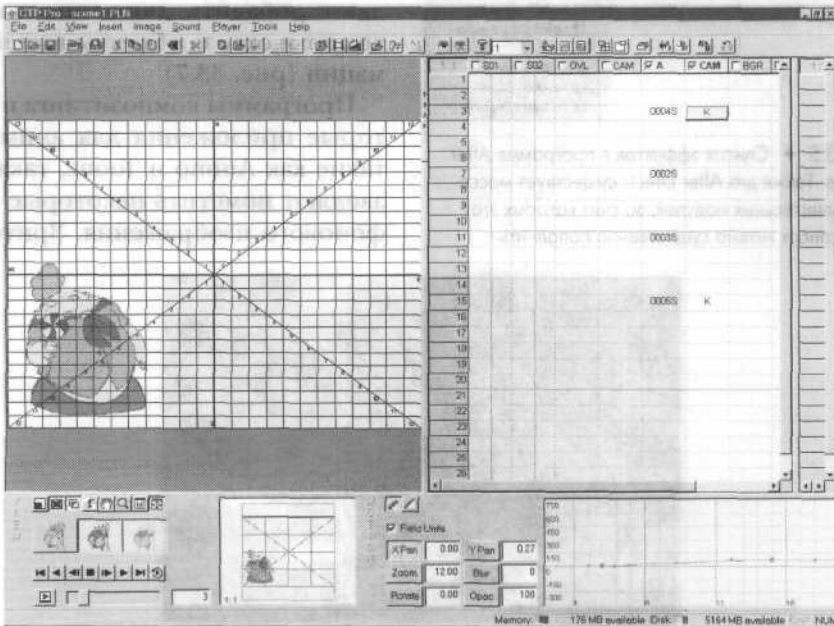


Рис. 33.4 ♦ Планировщик сцен в СТР. Обратите внимание на доступные эффекты: панорамирование по осям X и Y, масштабирование, изменение фокуса, вращение, затемнение и другие

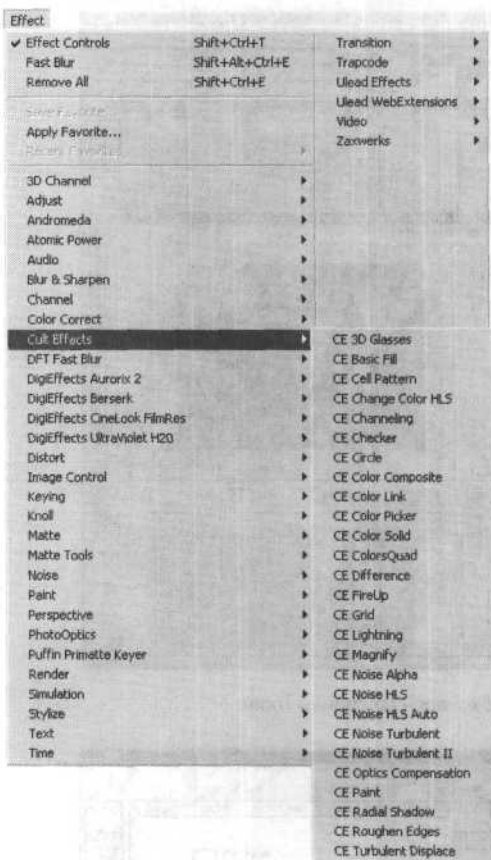


Рис. 33.5 ✦ Список эффектов в программе After Effects. Также для After Effects существует масса дополнительных модулей, за счет которых этот список можно существенно пополнить

пыли (рис. 33.6). Мы нарисовали пыль и Тимми на различных слоях. Для пыли мы использовали частично прозрачный цвет (также можно было добавить прозрачности и во время композитинга), чтобы сквозь нее видеть Тимми. В After Effects мы взяли уровень с Тимми и добавили ключевые кадры со специальными настройками контраста, яркости и эффектом размазывания, чтобы сделать переход от четких деталей к нечетким, более плавным.

Стоит отметить, что сейчас на рынке появляется все больше и больше программ, позволяющих работать с многоплановыми композициями, симулировать трехмерные движения в двумерном пространстве. Такие приложения, как Animo, позволяют поместить двумерные слои в трехмерное пространство. При работе с компоновочным планом они позволяют добавить движения камеры вокруг и сквозь объекты вашей анимации (рис. 33.7).

Программы композитинга и некоторые приложения для анимации, такие как Animo и Toonz, также позволяют пометить некоторые части фонового изображения. Зрительно

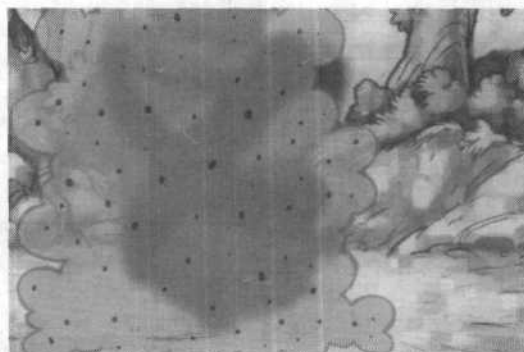


Рис. 33.6 ✦ Кадр из «Lesson 3». Нападающая на Тимми лиса и пыль прорисованы на отдельных слоях, что позволило сделать пыль полупрозрачной

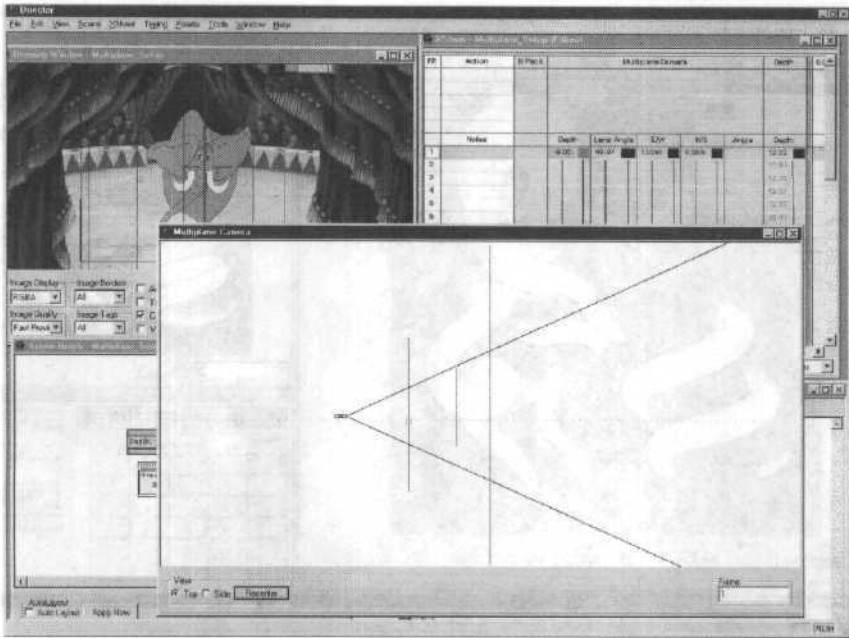


Рис. 33.7 ✦ Некоторые функции в Animo. Тонкие вертикальные линии в окне работы с камерой означают различные двумерные рисунки сцены, а именно кулисы, слона и фон. Черные линии, образующие угол, означают угол зрения камеры. При движении камеры двумерная сцена будет казаться объемной

при этом персонаж находится позади них. Например, если фоном является лес, можно сделать так, что ваш персонаж пройдет позади некоторых деревьев (рис. 33.8).

Наибольшие различия между анимационными приложениями заключаются в возможностях и интерфейсе модуля по работе с движениями камеры. Тогда как все приложения работают, используя ключевые кадры, некоторые программы не отображают визуально элементы ключевых кадров и не предоставляют возможности перемещать их или легко манипулировать ими. Некоторые приложения позволяют просто определить позиции ключевых кадров в вашей анимации, тогда как другие могут показать реальный путь движения камеры и позволяют вам перемещать ее.

В нашей студии мы используем программы для композитинга для всех перемещений камеры. Мы используем анимационные программы для раскрашивания кадров и проверки времени. Большинство эффектов и передвижений добавляются в After Effects. Все наши новые сотрудники знакомы с After Effects, а так как мы являемся маленькой студией, это позволяет нам сэкономить на обучении персонала.

В сцене 5 Тимми идет по дорожке в лесу и останавливается рядом с истекающей пеной бешеной лисой. Движение камеры в этой сцене очень важно, так как оно позволяет зрителям обнаружить лису. Фон в сцене достаточно широк, чтобы позволить виртуальной камере панорамировать движение Тимми (рис. 33.1).

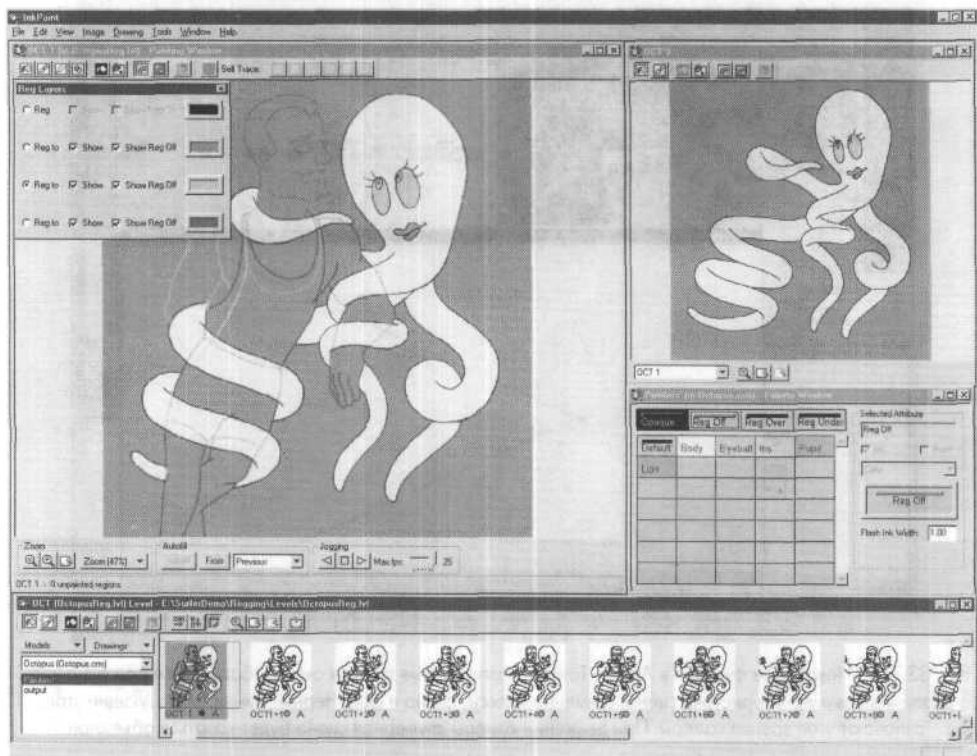


Рис. 33.8 ✦ Окно Animo, на котором можно наглядно видеть, как некоторые фрагменты осьминога отображаются позади другого персонажа

Для того чтобы перемещать камеру согласно движению Тимми, мы использовали After Effects для создания вложенных композиций, иными словами, для размещения одной полной композиции внутри другой (рис. 33.9). Обратите внимание на пунктирную линию в середине кадра. Она указывает путь движения камеры. Мы создали одну широкую композицию, включающую в себя весь фон, лису и шагающего по дорожке Тимми. Затем мы взяли крупную композицию и поместили ее внутри композиции с размерами окончательного кадра. После этого мы переместили первую композицию перед камерой, чтобы следовать за идущим Тимми. After Effects позволяет настраивать путь перемещения камеры и скорость ее движения.

Кроме того, число эффектов, которые вы можете добавить к анимации, практически безгранично. Можно изменить баланс белого, добавить подсветку, шум, повернуть объекты, добавить выпуклые линзы, изменить тональность цветов, добавить тени, исказить изображения, добавить рельефность и многое другое в зависимости от используемого приложения и установленных дополнительных модулей. Модули – это небольшие программы, которые устанавливаются и работают в других крупных приложениях. Например, мы используем модуль Knoll Lens Flare для After Effects и других программ композитинга. При-



Рис. 33.9 ✦ Широкая композиция шагающего по дорожке Тимми вложена в композицию размером 720x486 для окончательного просчета

ложения для раскрашивания анимации позволяют использовать такие эффекты, как замену цветов, размазывание изображения, вращение объектов и многие другие, но, все-таки, наибольшее число эффектов доступно в программах композитинга. Многие студии используют несколько программ, как для композитинга, так и для анимации, для реализации определенных эффектов, в зависимости от того, какое приложение лучше подходит для каждой конкретной задачи. В любом случае, необходимо планировать этапы создания анимации и использовать различные слои для разделения элементов и последующего добавления к ним необходимых эффектов.

Глава 34

Окончательный композитинг изображений

После того как вы соединили все элементы, добавили движение камеры и визуальные эффекты, пора переходить к просчету сцен для дальнейшей обработки в программах для монтажа.

Формат рендеринга ваших сцен для последующего монтажа зависит от используемой вами системы монтажа. В нашей студии мы пользуемся видеокартой Targa 3000 и Premiere 6 RT для окончательного монтажа (рис. 34.1). Эта карта позволяет работать с несжатым видео в реальном времени. Поэтому мы komponуем сцены в After Effects, не используя сжатие для наилучшего качества изображения (рис. 34.2). При экспортировании видеофайла приложение будет использовать видеокодек, установленный в вашей системе.



Рис. 34.1 ♦ Пакет Adobe Premiere 6.0 RT на видео-карте Targa 3000

Можно также просчитать последовательность несжатых кадров. Последовательность кадров нельзя воспроизвести в реальном времени в приложениях для монтажа, но они совместимы с большинством систем (рис. 34.3). Наиболее популярными форматами для последовательных изображений являются 24-разрядные файлы формата TIF и 24-разрядные файлы формата TGA (Targa). Можно принести эти файлы на компакт-диске в любую специализированную компанию, а там эти файлы импортируют, переведут в видео-формат, выполнят окончательный монтаж и выведут на пленку.

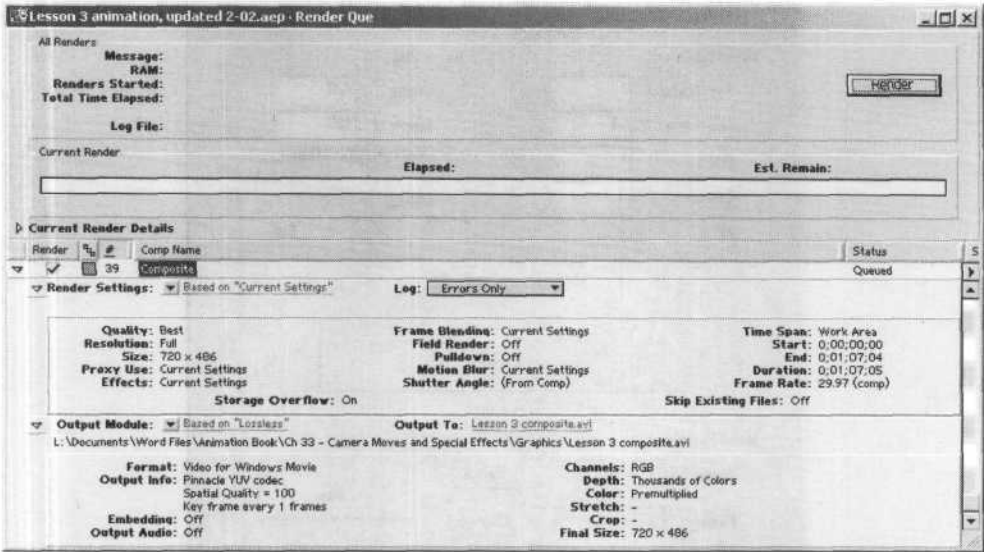


Рис. 34.2 ✦ After Effects Render Que. В окне **Composition/make Movie** можно задать параметры вывода для Render Que

Если вы осуществляете композитинг в приложении для анимации, вы сможете обрабатывать по одной сцене за раз. Большинство программ для раскрывания также позволяют обработать сразу множество сцен в пакетном режиме (рис. 34.4 и 34.5).

Для сохранения наилучшего качества советуем вам не использовать сжатие. Для сохранения последовательностей кадров чаще всего используются форматы TIF, TGA или PICT. Несжатое видео можно сохранить в формате MOV или AVI. Если вы будете работать со сжатым видео-файлом, качество пострадает еще сильнее, когда вы будете сжимать готовые проекты после окончательного монтажа.

Очень важно правильно именовать последовательность изображений, первым кадром должен быть 0001, а не 0002 или 0003. Многие программы для монтажа не смогут импортировать последовательность файлов, если она не начинается с кадра 1. Также желательно, чтобы имена файлов не превышали 8 символов.

Name	Size	Type	Modified
b00001.tga	84 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00002.tga	84 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00003.tga	84 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00004.tga	84 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00005.tga	85 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00006.tga	85 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00007.tga	88 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00008.tga	89 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00009.tga	89 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00010.tga	92 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00011.tga	92 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00012.tga	78 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00013.tga	78 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00014.tga	82 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00015.tga	82 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00016.tga	79 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00017.tga	79 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00018.tga	80 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00019.tga	80 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00020.tga	85 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00021.tga	85 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM
b00022.tga	92 KB	TGA File	2/7/2002 5:49 PM

Рис. 34.3 ✦ Часть списка несжатых последовательных файлов TGA

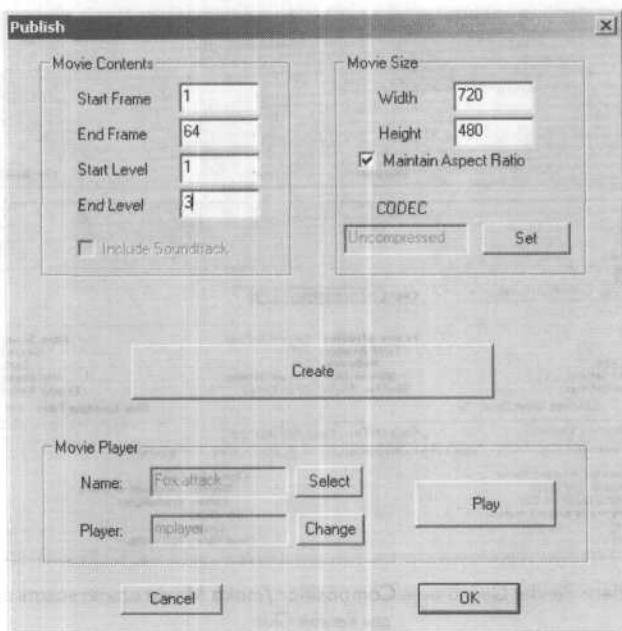


Рис. 34.4 ✦ Экспортирование видео-файла из Digital с помощью функции **Publish**. Здесь можно задать размер кадра, размер файла, используемые уровни анимации и видео-кодек

Например, пользователи Mac, на которых не установлена Virtual PC, позволяющая работать с файлами, носящими длинные имена, могут обработать лишь первые 8 символов имени файла. Поэтому советуем использовать для имен шаблон XXXX0001. Например, для файлов Тимми можно использовать имена TIMMY0001.tga или sc3-0001.tga (сцена 3, кадр 1). Если вы работаете на Mac, не забудьте добавить расширение файла из трех букв, например .tga или .tif, так как PC не смогут импортировать графические файлы без расширения.

Если ваша программа композитинга не может задать файлам нужные имена, придется переименовать их вручную, что не является самым лучшим выходом в данной ситуации. Следует использовать одну из множества программ, способных осуществить такую операцию за одно мгновение. Например, для Mac можно использовать программу A Better Finder Rename, для PC можно воспользоваться программой Rename It (рис. 34.6).

Если вы создали фильм с частотой кадра 24 fps и хотите вывести его для видео или ТВ, придется преобразовать в частоту 30fps (это справедливо только для стандарта NTSC. Для стандарта PAL/SECAM частота должна быть 25 fps). Можно растянуть фильм в программе композитинга и просчитать последовательность кадров с 30 fps; и можно просчитать последовательность для 24 fps и растянуть время в программе для монтажа до 125% (рис. 34.7) или просчитать ваш проект в MOV или AVI и применить развертку 3:2. Благодаря этому ваш фильм будет преобразован в поля (верхнее и нижнее, или поле 1 и поле 2), которые будут соединены в пропорции 3:2, что увеличит длину проекта

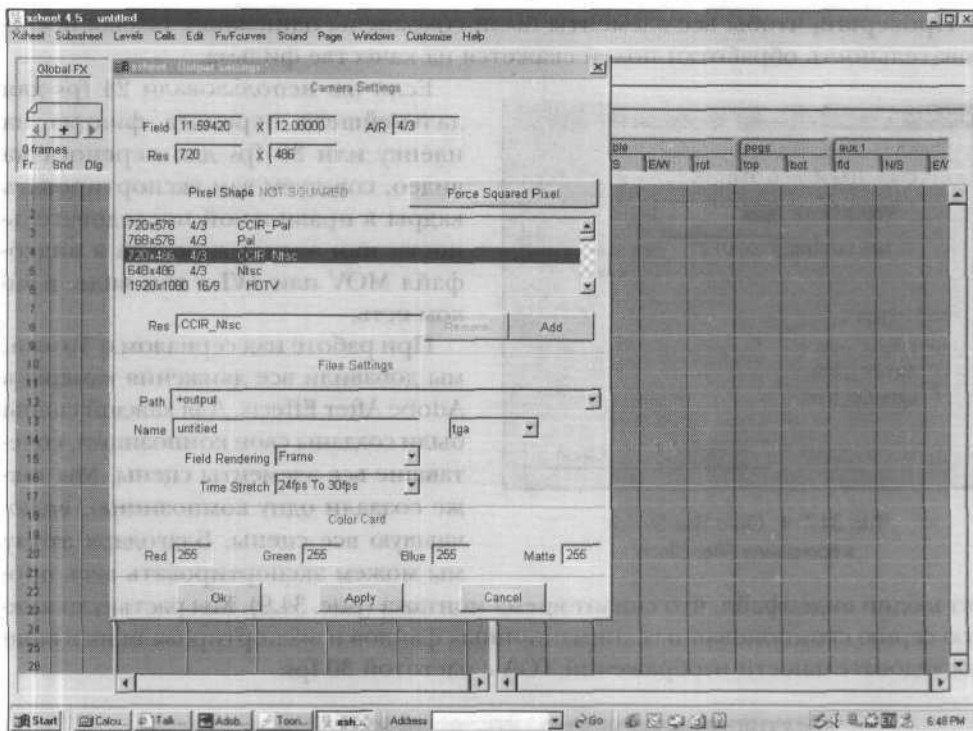


Рис. 34.5 ✦ Окно настроек для экспортирования видео-файлов приложения Toonz. Данные параметры задаются одновременно и для модуля режиссерского листа

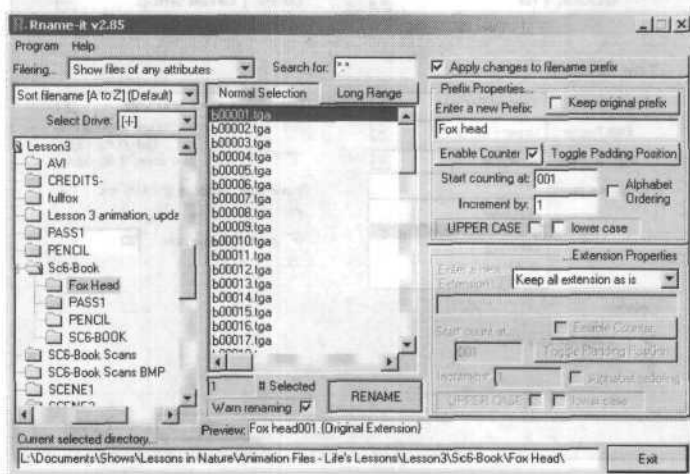


Рис. 34.6 ✦ Для переименования файлов можно использовать Rename It или другие подобные программы (рис. 34.8). Просчет кадров с полями может осуществляться либо с первым верхним полем, либо с первым нижним.

Проверьте, чтобы все элементы были сохранены одинаково, разная последовательность обработки полей скажется на качестве фильма.

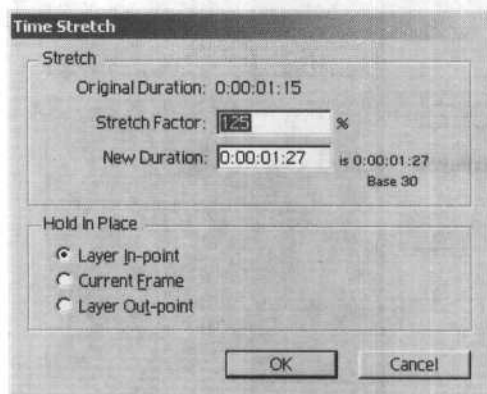


Рис. 34.7 + Окно Time Stretch в программе After Effects

При работе над сериалом о Тимми, мы добавили все движения камеры в Adobe After Effects. Для каждой сцены были созданы свои композиции, сочетавшие все элементы сцены. Мы также создали одну композицию, включившую все сцены. Благодаря этому мы можем экспортировать весь проект в один видеофайл, что снизит время монтажа (рис. 34.9). Мы растянули каждую серию скомпонованных анимационных файлов и экспортировали их в виде последовательности изображений TGA с частотой 30 fps.

Если вы использовали 24 fps для дальнейшего переноса фильма на пленку или 30 fps для переноса на видео, советуем вам экспортировать кадры в правильной последовательности или экспортировать в видеофайл MOV или AVI в том виде, в каком есть.

При работе над сериалом о Тимми, мы добавили все движения камеры в Adobe After Effects. Для каждой сцены были созданы свои композиции, сочетавшие все элементы сцены. Мы также создали одну композицию, включившую все сцены. Благодаря этому мы можем экспортировать весь проект в один видеофайл, что снизит время монтажа (рис. 34.9). Мы растянули каждую серию скомпонованных анимационных файлов и экспортировали их в виде последовательности изображений TGA с частотой 30 fps.

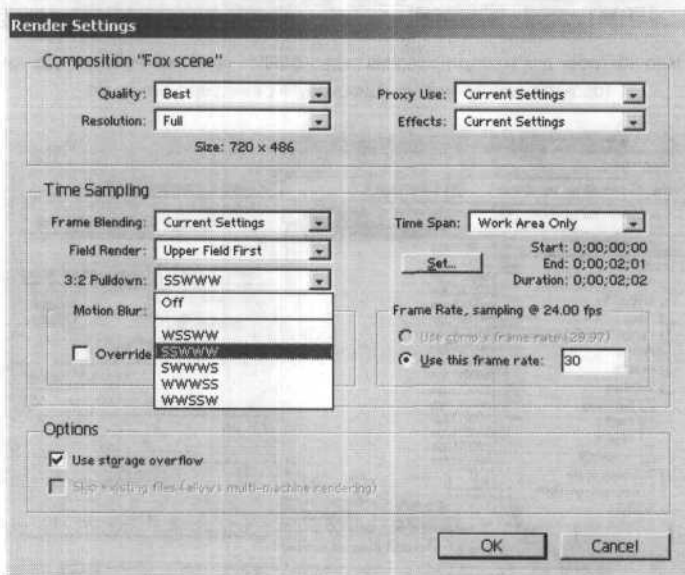


Рис. 34.8 + Окно настройки просчета в After Effects

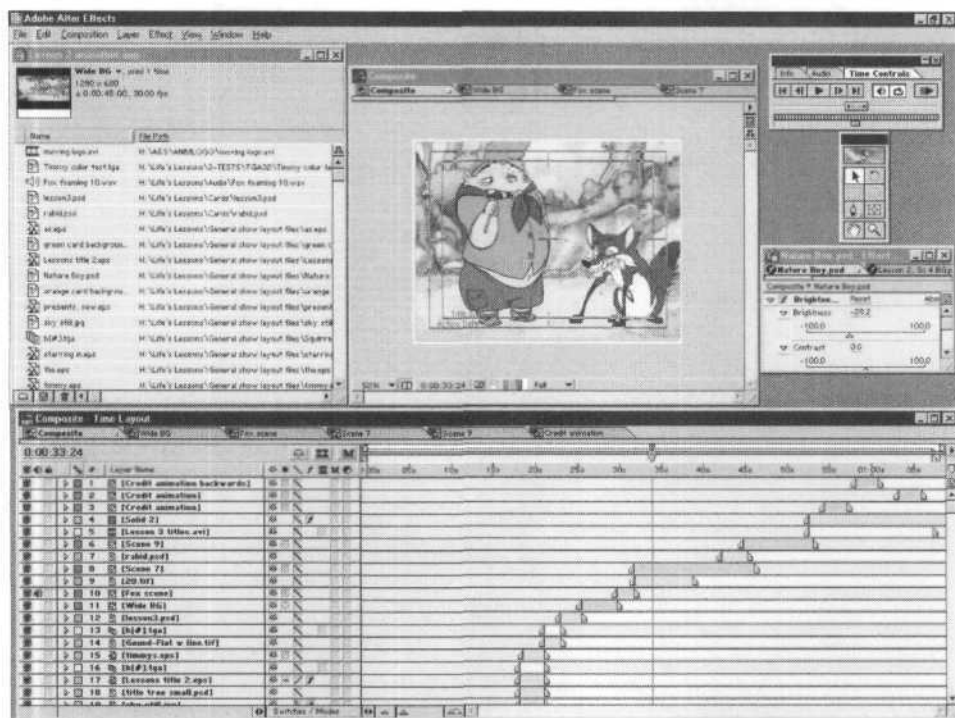


Рис. 34.9 ✦ Временная линейка в After Effects для «Lesson 3»

Глава 35

Заставки

Для большинства проектов необходимо использование предшествующих фильму заставок, отображающих его название. Зачастую, как и в «Уроках природы для Тимми», заставка состоит из нескольких титульных кадров. Эти кадры должны отражать стиль и дух всего проекта. Заставкой может быть простой текст на черном фоне, может быть анимационный эпизод, как в сериале «Симпсоны», – ею может быть все, что угодно, но начальные титры должны сочетаться со всем фильмом (рис. 35.1). При создании начальной заставки для сериала о Тимми мы хотели придать им облик и дух старых обучающих фильмов, и сделать так, чтобы они представили нашего героя. Мы решили использовать статичные заставки, где движется только белка. Кадры, представляющие Тимми, помогают зрителям настроиться на определенный лад и понять, какой же он глупыш (рис. 35.2).

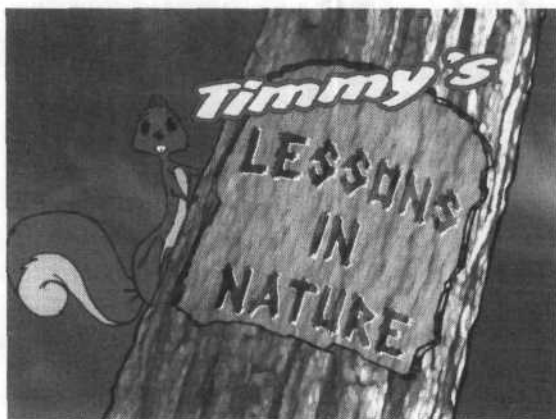


Рис. 35.1 + Открывающий кадр «Уроков природы для Тимми» с анимированной белкой

Большинство титульных кадров мы создали в Adobe Photoshop. Мы использовали изображения размером 720×540 пикселей. Размер нашего видео составлял 720×486, но так как пиксели NTSC D1 прямоугольные, а пиксели Photoshop квадратные, следовало учесть это при выборе размера изображений.

Анимированная последовательность титров была создана в After Effects.

Программы для обработки векторной графики, такие как CorelDraw или Adobe Illustrator, не работают с пикселями, они не зависят от разрешения. При

использовании этих программ для создания кадров заставки, убедитесь, что вы используете правильные пропорции экрана (рис. 35.3).

После завершения работы над изображением, экспортируйте его в формат файла, поддерживаемый вашей программой. Мы обычно экспортируем в формат TGA или TIF, не используя сжатие. Несмотря на гораздо более компактный размер файлов JPEG, их использование хотя и допустимо, но может сказаться на качестве готового продукта.

Все важные графические или текстовые элементы должны находиться внутри границ безопасных зон или областей (рис. 35.4). Обычно телевизоры слегка увеличивают видеобразное и отрезают края, причем все телевизоры отрезают разные по размеру участки показываемого изображения.

Поэтому весь текст необходимо размещать в пределах границ, безопасной для титров (**Title safe**) зоны, значимые графические элементы или движения следует помещать в пределах границ безопасной для действий (**Action safe**) зоны. Программы композитинга и монтажа позволяют видеть границы обеих этих зон.

Также важно правильно рассчитать время отображения вступительных титров и заставки. Следует убедиться в том, что зритель успеет прочесть с экрана весь текст, но также не стоит и слишком долго показывать начальные титры, чтобы зрителю не стало скучно.

Попрактиковавшись, вы лучше прочувствуете необходимое время отображения вступительных титров. Можете просто засечь с помощью секундомера, сколько времени требуется вам, чтобы прочесть весь текст, и отталкиваться от этого.

Благодаря современным технологиям мы можем проделывать поразительные вещи с изображением. Конечно, велико искушение сделать ослепительные кадры заставки, с множеством слоев и визуальных спецэффектов. Многие телевизионные программы могут похвастаться чрезвычайно сложными заставками, на создание которых было потрачено немало времени. Но сама возможность делать все эти сложные заставки не означает необходимость этого для каждого проекта. Возможно, вам больше подойдет простой белый текст на черном фоне с закадровой музыкой или голосом.

Наш выбор пал на простые изображения, которые очень хорошо подошли по стилю ко всему фильму и на их создание ушло совсем немного времени. Для

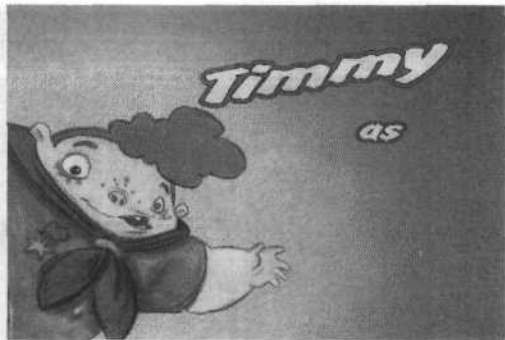


Рис. 35.2 + Кадр, представляющий Тимми

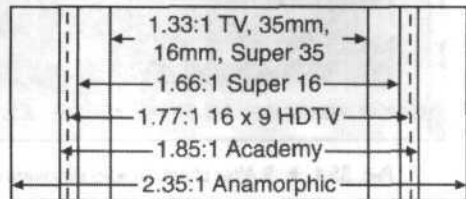


Рис. 35.3 + Пропорции различных форматов

создания кадра с названием эпизода для «Lesson 3» (рис. 35.5) мы использовали Photoshop. Фоновую текстуру мы получили, сфотографировав деревянный ящик, который нашли во дворе студии.

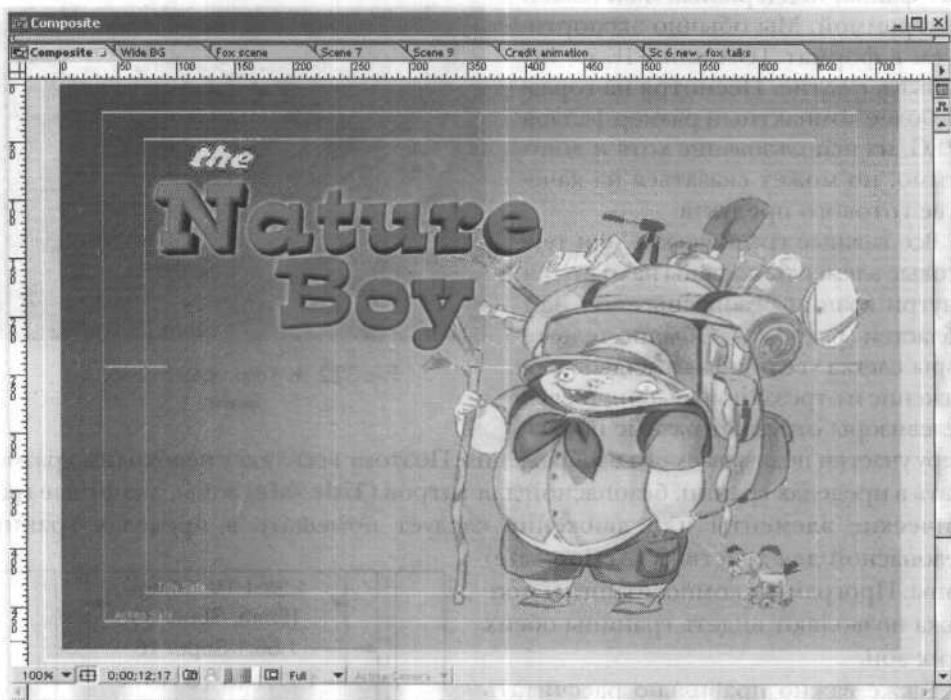


Рис. 35.4 ✦ В After Effects можно включить отображения границ зон Action Safe и Title Safe

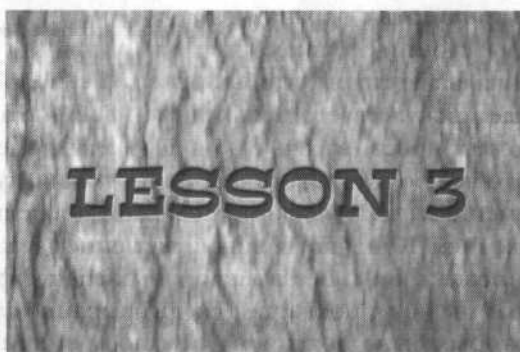


Рис. 35.5 ✦ С помощью Photoshop мы создали кадр с названием эпизода, используя фото деревянного ящика, к которому добавили эффект масляной краски

ГЛАВА 36

СВЕДЕНИЯ О СОЗДАТЕЛЯХ

Обычно титры с упоминанием всех создателей фильма создаются одним из четырех способов: можно разметить их на одном титульном изображении, можно создать их в программе для монтажа, в специальной программе для работы с титрами или же в программе композитинга.

Если необходимо упомянуть лишь несколько имен создателей, можно просто создать один кадр и добавить его в программе монтажа или композитинга. Если имен больше, скорее всего вы будете использовать бегущую строку или прокрутку.

В большинстве программ монтажа можно создать простой прокручивающийся список с титрами. В Premiere выберите инструмент для прокручивающегося списка **Rolling titles** и растяните размер списка до желаемого (рис. 36.1). Затем введите текст, откройте окно **Title/Roll Options** и выберите нужные опции. Скорость прокрутки титров зависит от отведенного для их показа времени.

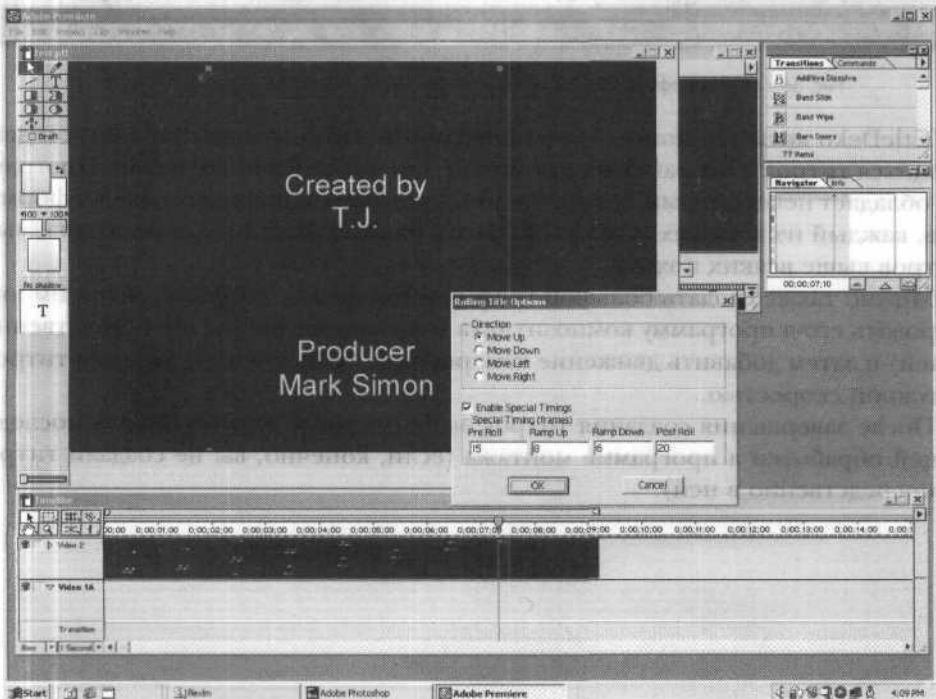


Рис. 36.1 ✦ Прокрутка титров в Premiere

Есть множество программ для создания титров, например TitleDeko, Chyron, Insciber, Boris Graffiti. Они предлагают множество опций и большее разнообразие шрифтов, стилей и эффектов, чем программы для монтажа (рис. 36.2).



Рис. 36.2 ♦ Интерфейс TitleDeko Pro, установленной в качестве модуля в Premiere

TitleDeko является популярной программой для создания статичных и движущихся титров. Она работает как модуль для Adobe Premiere и Avid. Программа обладает невероятным количеством встроенных шрифтов, стилей и форматов, каждый из которых можно настроить на свой вкус. Качество получаемых титров выше всяких похвал.

Можно также создать большой графический файл с титрами. Затем импортировать его в программу композитинга (или создать титры непосредственно в ней) и затем добавить движение камеры (рис. 36.3) для отображения титров с нужной скоростью.

После завершения создания титров экспортируйте видеофайл для последующей обработки в программе монтажа (если, конечно, вы не создали титры непосредственно в ней).

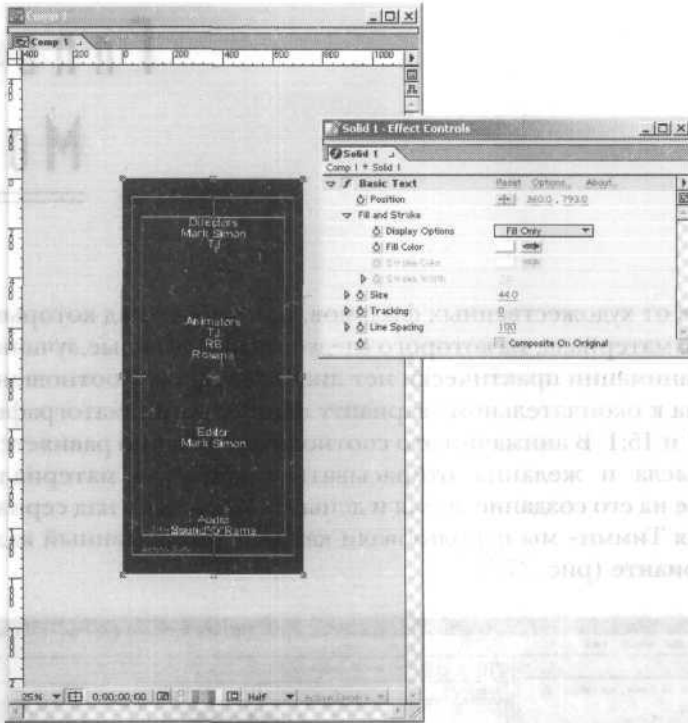


Рис. 36.3 + В After Effects можно анимировать вертикальное изображение с титрами

ГЛАВА 37

МОНТАЖ

В отличие от художественных фильмов, при работе над которыми есть масса отснятого материала, из которого следует выбрать самые лучшие кадры при монтаже, в анимации практически нет лишних кадров. Соотношение отснятого материала к окончательному варианту фильма в кинематографе варьируется между 3:1 и 15:1. В анимации это соотношение обычно равняется 1:1. Обычно нет смысла и желания отбрасывать какой-либо материал, учитывая потраченное на его создание время и деньги. При работе над сериалом «Уроки природы для Тимми» мы использовали каждый нарисованный кадр в окончательном варианте (рис. 37.1).



Рис. 37.1 † Adobe Premiere является очень популярной программой для нелинейного монтажа, одинаково хорошо работающей на PC и Mac

При монтаже вы можете решить, что некоторые моменты в отдельных сценах следует сделать длиннее или короче, возможно, некоторые кадры в конце или начале сцены следует показать подольше, для создания подходящего настроения. Возможно, в этом нуждаются кадры с титрами. Все эти несущественные дополнения можно сделать непосредственно в программе монтажа или композитинга.

При работе над «Lesson 3» во время монтажа мы слегка поэкспериментировали с тем, как долго Тимми смотрит на лису и как долго лиса думает, прежде чем наброситься на Тимми. Мы удалили и добавили некоторые одиночные кадры, чтобы добиться правильного настроения. Иногда, большое значение имеет один-единственный кадр.

Также, иногда бывает необходимо изменить порядок сцен, чтобы история выглядела более цельной или чтобы сгустить драматическую обстановку. Это происходит гораздо чаще, чем вы можете себе представить, поэтому не бойтесь менять порядок сцен при необходимости. С помощью программ для нелинейного монтажа сделать это можно легко и быстро.

Так как большая часть рисованной анимации сейчас создается с помощью цифрового оборудования, скорее всего для монтажа вы тоже будете использовать специальные программы. Среди таких программ можно отметить Adobe Premiere (наиболее популярную из-за цены и простоты использования), Speed Razor, Incite, Avid и другие.

Во время монтажа мы объединяем все элементы фильма, титры, анимацию, звук, музыку, диалоги и так далее. Если ваш фильм предназначен для телевидения, следует также добавить вначале цветные полосы и звуковой сигнал, чтобы можно было проверить цвет и уровень звука перед вещанием, а также обратный отсчет, ведущий к началу фильма. Во многих программах для монтажа можно добавить цветные полосы и звуковой сигнал к мастер-копии проекта при окончательной записи на видеопленку (рис. 37.2).

Если вы намерены создать звуковое сопровождение для фильма в другой программе или если созданием звука для вашего фильма занимается отдельная студия, необходимо закончить работу над окончательным вариантом фильма, прежде чем приступить к работе над звуком. Для создания окончательного варианта звукового сопровождения потребуются знать время всех сцен и самого проекта целиком. Обычно вы получаете звук в одном файле формата AIF или WAV и помещаете его в программу нелинейного монтажа, где накладываете на ваш проект.

При работе над сериалом про Тимми мы самостоятельно редактировали звук для первых двух эпизодов в программе монтажа, для третьего эпизода мы привлекли студию звукозаписи. При редактировании звука в программе монтажа

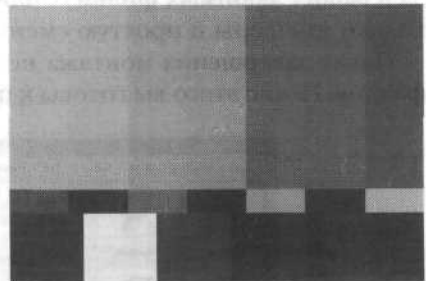


Рис. 37.2 + Цветные полосы

используется много дорожек с разными накладываемыми звуками, например с диалогами, музыкой, звуковыми эффектами. Большинство программ позволяют работать как минимум с 99 дорожками. При этом важно сбалансировать громкость каждой дорожки, чтобы все диалоги были отчетливо слышны и звук не искажался.

Одним из признаков малобюджетных проектов является недостаточно качественная синхронизация движений губ персонажей. Мы советуем вам отнестись к синхронизации губ с должным старанием, так как результат стоит потраченного времени.

В большинстве случаев вам не придется беспокоиться о настройке цветовых уровней, так как все цифровые изображения идеально совпадают друг с другом в этом смысле. Однако если вы комбинируете анимацию и видео с живыми актерами или куклами, возможно, потребуется подрегулировать уровни цветов. Изменение цветов при видеосъемке происходит обычно из-за неправильной установки баланса белого или из-за изменения автоматических настроек камеры в ходе съемки в связи со сменой освещения. Лучше всего отключить автоматические опции камеры перед съемкой после настройки баланса белого для данной сцены.

Программы монтажа предлагают множество различных стилей переходов, от простой смены кадров и микшера до различных вычурных эффектов, вроде жалюзи, переворачивающихся страниц, вращающихся кубов и так далее. Тем не менее, мы полагаем, что наилучшим выбором является микшер и простая смена кадров. Слишком вычурные переходы зачастую выглядят дешево и делают ваш проект похожим на учебный фильм, а не на высококачественный развлекательный продукт. Обратите внимание на используемые приемы перехода в ваших любимых фильмах или телевизионных программах, и вы заметите только микшеры и простую смену кадров (рис. 37.3).

После завершения монтажа не забудьте сохранить резервную копию ваших файлов. После этого вы готовы к переносу проекта на видео или на кинолентку.

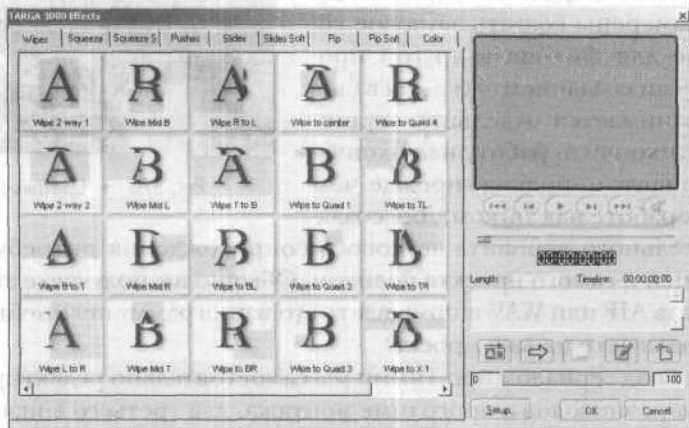


Рис. 37.3 + Программы для монтажа предлагают множество различных стилей переходов

Глава 38

СОЗДАНИЕ МУЗЫКИ И ЗВУКОВОГО ОФОРМЛЕНИЯ

Музыка и звуки являются окончательными штрихами, которые оживляют ваш фильм. Правильно подобранная музыка и звуки могут помочь создать определенный настрой у зрителя, дополнить вашу историю и создать ощущение реальности происходящего (рис. 38.1).

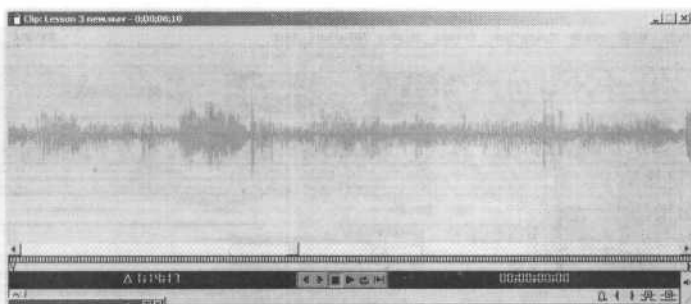


Рис. 38.1 ← Звуковой файл для «Lesson 3»

Если вы в состоянии позволить себе работать со студией звукозаписи, необходимо будет предоставить им для работы окончательный вариант вашего анимационного фильма. Убедитесь в том, что этот вариант больше не будет изменяться или редактироваться, так как любое изменение продолжительности фильма или отдельных его сцен сведет на нет весь труд звукорежиссеров. Узнайте в студии, в каком формате они предпочитают получить фильм. Это может быть файл MOV низкого разрешения или простая видеокассета VHS. По окончании работы они дадут вам аудио-файл, который вы наложите на вашу анимацию в программе для монтажа.

При работе над третьим эпизодом сериала «Уроки природы для Тимми» мы договорились со студией Sound'O'Rama о создании музыки и звуковых эффектов (рис. 38.2). Мы предоставили им окончательный вариант фильма в виде файла MOV с разрешением 320×240 dpi. Они показали нам несколько образцов музыки, подходящей по стилю к тому, что мы хотели услышать. Затем они написали окончательную музыку, которая сопровождает действия нашего фильма. Они добавили все звуковые эффекты, от щелбания белки в открывающих

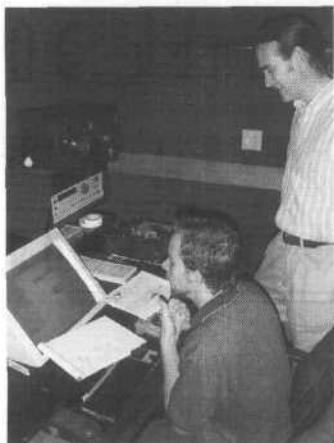


Рис. 38.2 ♦ Стивен Бак и Кей Си Лэднер трудятся над звуковыми эффектами для «Lesson 3»

титрах до нападения бешеной лисы. Во время работы над звуком я несколько раз ходил в студию и вносил свои комментарии: что-то звучало именно так, как я этого хотел, другие звуки требовали дополнительной доработки. В конце концов, после завершения работы над звуком, студия предоставила нам звуковой стерео-файл в формате WAV, который мы наложили на нашу анимацию в Premiere (рис. 38.3).

Как уже упоминалось, звуки для первых двух эпизодов нашего сериала мы создавали сами. Для этого мы использовали программу SmartSound. У SmartSound также есть и профессиональная версия, предлагающая, помимо возможности создавать оригинальную музыку, массу дополнительных опций, например импорт видео. Качество получаемой музыки безукоризненно, пользоваться



Рис. 38.3 ♦ Окно программы ProTools со звуками для «Lesson 3». ProTools позволяет проиграть видео вместе со звуковым сопровождением

программой очень легко. На прилагаемом компакт-диске содержится демонстрационная версия SamrtSound (рис. 38.4).

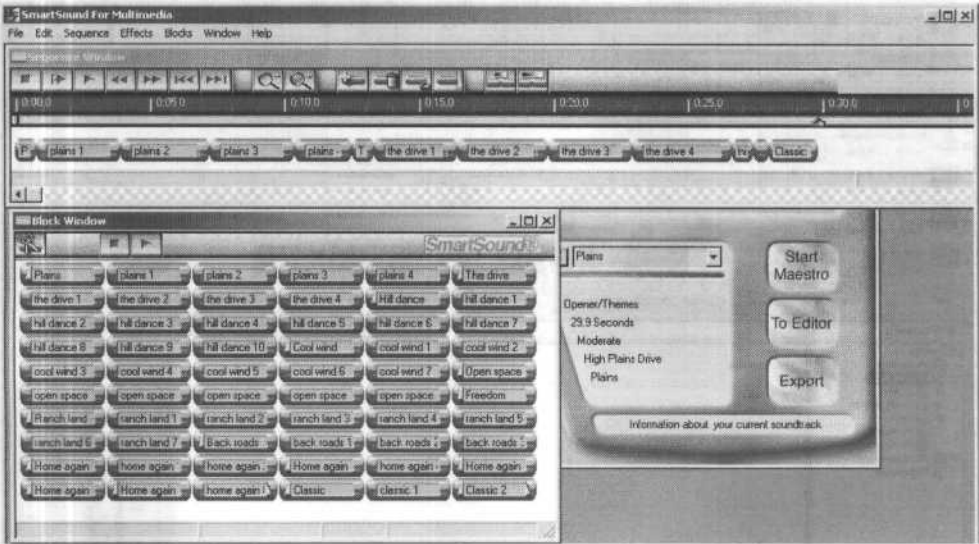


Рис. 38.4 + SmartSound. Быстрая, качественная полупрофессиональная программа для создания музыки

Еще одной популярной программой для создания музыки является Acid. С помощью Acid можно собрать воедино множество инструментов и добиться желаемого звучания. Acid часто используется для Internet-проектов и презентаций, когда требуется создание музыкальных петель. Демонстрационную версию Acid также можно найти на прилагаемом компакт-диске (рис. 38.5).

Для «Lesson 3» музыку написал Кэйс Аль-Атракчи из Sound'O'Rama с помощью приложения для создания музыки Digital Performer. Мы вместе с ним просмотрели наш фильм, слушая его музыку. Я внес свои комментарии относительно настроения музыки, он сказал о своих ощущениях. В результате общих усилий Кэйс слегка подправил музыку, чтобы она следовала действию и отражала спокойные и более напряженные моменты. С помощью Digital Performer Кэйс ввел музыку в компьютер, последовательно наигрывая по одному инструменту за раз на миди-клавиатуре. Программа записала музыку, которую впоследствии можно редактировать и экспортировать в виде одного файла (рис. 38.6 и 38.7).

Звуки для фильма можно найти в библиотеках студии звукозаписи, с которой вы работаете, или создать самостоятельно. Сейчас в продаже имеется масса различных библиотек звуков на компакт-дисках. Также можно найти некоторые бесплатные сэмплы в Интернете. Для анимации наибольшей популярностью пользуется звуковая библиотека Hanna Barbera Sound Effects на четырех компакт-дисках от компании Sound Ideas (www.sound-ideas.com). Все библиотеки поставляются с базами данных, позволяющими осуществлять поиск по

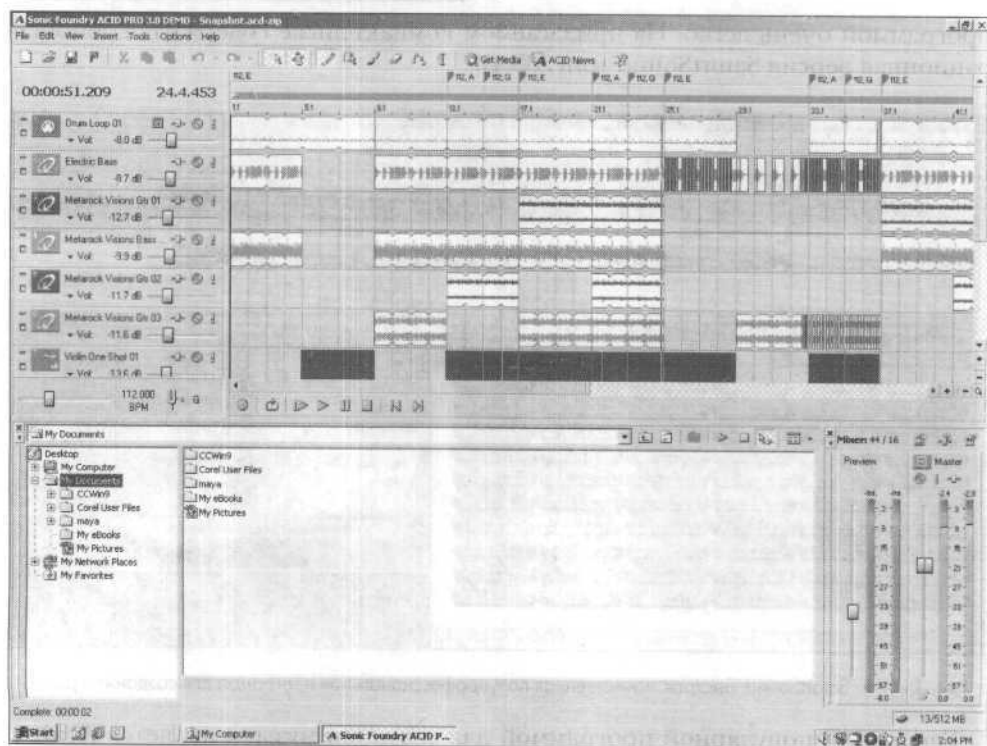


Рис. 38.5 ♦ Acid. Высококачественная программа для написания музыки и создания петель



Рис. 38.6 ♦ Кэйс Аль-Атракчи из Sound'O'Rama работает над музыкой для «Lesson 3»

описаниям звуков. Есть также и немалое количество Web-сайтов с бесплатными или недорогими звуковыми сэмплами: sfx_gallery.co.uk, www.hollywood-edge.com, www.hulabear.com, http://wavcentral.com, www.sounddogs.com, www.a1freesoundeffects.com/computer.html, www.soundfx.com. Вы также можете



Рис. 38.7 ♦ Интерфейс Digital Performer с музыкой для рекламного ролика

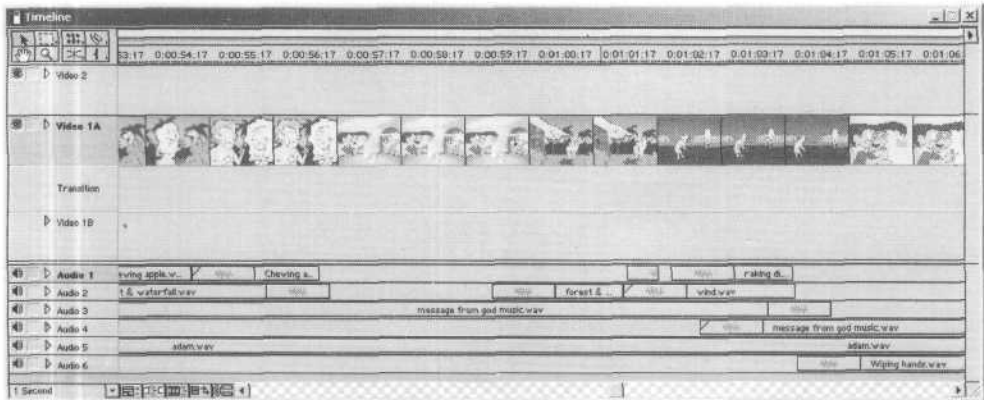


Рис. 38.8 ♦ Для фильма «A Message From God» мы использовали шесть дорожек в Adobe Premiere

воспользоваться любой поисковой системой в Internet, введя словосочетание «звуковые эффекты».

Самостоятельное создание звуковых эффектов – занятие и веселое, и временами сложное. Например, нам был необходим звук мощного сочного шлепка. Мы использовали мякоть арбуза вперемешку с пудингом и другими ингредиентами, которые бросали на различные поверхности до тех пор, пока не добились нужного звука. Вне зависимости от того, каким образом вы записываете и создаете свои звуки, необходимо перевести их в цифровую форму. Также позаботьтесь о понятном имени файла и сохраните его в четко помеченном каталоге, чтобы впоследствии вы не забыли, что представляет из себя этот файл, и смогли использовать его в будущих проектах. Таким образом, вы потихоньку создадите свою собственную библиотеку звуков.

В Premiere мы добавляем музыку на одну дорожку, а на другие дорожки добавляем звуки (рис. 38.8). Затем мы воспроизводим весь проект и регулируем громкость всех дорожек.

После того как все звуки готовы, мы готовы к выводу фильма на кинолентку или видеолентку.



Рис. 38.8. Добавление звуковых эффектов в проект и дорожки



Рис. 38.9. Регулирование громкости звуковых дорожек в проекте

После того как все звуки готовы, мы готовы к выводу фильма на кинолентку или видеолентку.

Глава 39

Окончательный композитинг (с звуком и вывод на кино- или видеопленку)

Итак, ваш проект готов. Вся анимация завершена, музыка идеально подходит к фильму, все звуковые эффекты расставлены по местам. Окончательный композитинг обычно делается для того, чтобы заметить, что один кадр неверно раскрашен или есть какие-то проблемы со звуком. Но не волнуйтесь, такое случается лишь изредка, обычно все проходит гладко.

В третьем эпизоде «Уроков природы для Тимми», после того как мы уже вывели фильм на мастер-копию, мы заметили в одном кадре небольшую горизонтальную линию, которую забыли стереть с отсканированного изображения. Каким-то образом, эта линия не была замечена ни на одном из предшествующих этапов и добралась до окончательного варианта фильма. Пришлось вернуться назад, исправить кадр, повторно экспортировать сцену с кадром и вновь создать мастер-копию видеопленки. Ну что же, всегда имейте в запасе некоторое время на такие непредвиденные ситуации (рис. 39.1).



Рис. 39.1 ✦ Небольшая горизонтальная линия осталась незамеченной до самого завершения проекта

Но вот, наконец, ваш проект завершен. Однако, осталось принять некоторые важные решения. Какой формат использовать для вывода фильма? Видео-пленка или кинолента? Есть ли у вас необходимое оборудование или придется прибегать к услугам специализированных компаний? Как поступить со звуком?

Если вы собираетесь записать мастер-копию на видео-пленку, для этого лучше всего подходит в порядке убывания Digibeta, D1, DV, Betacam SP или SVHS. Для воспроизведения или копирования видео убедитесь, что фильм записан с частотой 30 fps. Все большее число создателей фильмов в наши дни отдают предпочтение формату Mini DV. Изображение в таком случае сжимается, но качество остается хорошим, плюс – это цифровой формат. Если вам потребуется пленка Betacam SP, например для отправки на фестиваль, вы всегда сможете сделать копию с DV в любой специализированной компании за небольшую плату (рис. 39.2).



Рис. 39.2 + Форматы пленок для мастер-копии. Слева направо: Betacam SP, Mini DV, SVHS

Наилучшее качество можно получить при непосредственном переносе из компьютера на мастер-пленку. Если у вас имеется необходимое оборудование, сделать это будет легко. Если такой возможности у вас нет, вам придется найти специализированную компанию и обговорить с инженером, в каком формате можно принести фильм, для его записи на пленку.

Обычно подобные компании принимают фильмы в виде последовательностей изображений с расширением .tga или .tif. Лучше просчитать изображения с размером, подходящим для формата, в котором вы собираетесь записать мастер-копию – NTSC, NTSC D1, DV и так далее. Однако, если вы подготовили фильм с разрешением 640×480, а программа для монтажа использует разрешение 720×486, она автоматически растянет изображение. Не забудьте, что последовательность изображений должна начинаться с кадра 0001, а не с 0000 или 0033, так как некоторые программы монтажа могут импортировать только последовательности, начинающиеся с 0001. Также постарайтесь, чтобы имена файлов не превышали восьми символов, например TEMP0001.tga. Компьютеры Macintosh, без установленной поддержки длинных имен файлов, воспринимают

только первые восемь символов имени файла. Если вы экспортируете с Macintosh, не забудьте добавить расширение файлов, вроде .tga или .tif, так как РС не воспринимают файлы без расширений.

Звук следует сохранить в формате AIF или WAV, он должен либо начинаться одновременно с первым кадром, либо с 2-секундной тишины перед первым кадром проекта. Рекомендуем сохранить звук в двух вариантах – как стерео-файл и как отдельные файлы для левого и правого канала. Некоторые системы монтажа используют отдельные файлы каналов при импортировании.

Всегда используйте мастер-пленку для создания других копий в специализированных компаниях. Это будет быстрее и дешевле, чем многократное экспортирование проекта в разные форматы или для создания нескольких копий.

При выводе цифрового фильма на кинопленку есть несколько вариантов. Все компании, занимающиеся переносом цифровых фильмов на кинопленку, располагают различным оборудованием, предъявляют разные требования и работают по разным расценкам. Поговорите с ними, прежде чем посылать свой проект, чтобы убедиться, что вы отправляете ваш фильм в наиболее подходящем для них формате. (В Приложении 2 приведен список компаний, занимающихся переносом цифровых фильмов на кинопленку).

Идеальным разрешением для кинопленки является 2К или приблизительно 2000 строк. Требования к предоставляемым файлам различаются у всех компаний. Некоторые из них требуют размеров файла в 975×1805 пикселей для 35мм. Другие могут попросить 1106×2048 пикселей. При переносе на пленку лучшее качество получается при использовании файлов с высоким разрешением. Лучше отправлять в такие компании последовательность изображений TIF, TGA или PICT, а не файл AVI или MOV. Следует использовать 24 fps, так как именно с такой скоростью показываются все кинофильмы. Файлы можно предоставить на любом носителе, которые совместим с системой компании, например на жестком диске, подключаемом через USB, SCSI или Firewire, а также на DVD-диске, компакт-дисках, Exabyte и так далее. Аудио-файлы следует предоставлять на DAT или DA 88, хотя многие компании все еще предпочитают файлы AIF или WAV. В аудио-файлах или на пленке должен иметься код SMPTE и сигнал за две секунды до первого кадра фильма. Файлы AIF и WAV должны быть синхронизированы с последовательностью изображений, начиная с кадра 1.

Также при переносе с пленки на киноленту возможно повысить разрешение изображения. В принципе специализирующиеся на этом компании могут работать практически с любыми форматами: чем выше качество фильма на видеопленке, тем лучше он будет выглядеть на киноленте. Рекомендуется всегда создавать мастер-копию на пленке цифрового формата и избегать аналоговых технологий.

Следует помнить, что для переноса с видео на кинопленку следует использовать 24 fps. Если вы использовали 30 fps, при переносе на ленту придется совершать операцию обратной развертки 3:2, что скажется на ухудшении качества

и повысит ваши расходы. Также следует иметь в виду необходимость сохранять одинаковый порядок обработки полей и постоянную частоту кадров. Пленка должна иметь код SMPTE, сигнал за 2 секунды до начала трансляции звука, цветные полосы и аудио-сигнал. Также постарайтесь, чтобы фильм содержал только полные кадры, и не был разбит на поля (в видео каждый кадр разбит на два поля, каждое из которых содержит половину разрешения изображения). Не волнуйтесь, если вы не можете обеспечить все эти требования – специализированные компании всегда смогут помочь вам.

Расценки компаний также варьируются в зависимости от того, в каком виде вы приносите проект и какова его продолжительность. Стоимость переноса с видеопленки на киноленту может колебаться в пределах от 0,17 до 5 долларов за кадр. После того как вы получили негатив, вам придется оплатить печать пленки и позаботиться о ее перевозке, так как весит пленка немало. Также следует учесть и возможные дополнительные расходы, которые могут возникнуть, если вы захотите использовать какую-либо запатентованную технологию для записи звука, например SRD, THX, DTS или другую.

Советуем вам не стесняться и задавать вопросы специализирующимся компаниям относительно предпочтительного формата для предоставляемого вами фильма. Их работа будет гораздо более легкой, если клиент подготовлен и приносит фильм в подходящем для их оборудования формате. Учитывая постоянное изменение технологий, не стоит делать предположений при подготовке проекта, лучше уточнить все детали.

После того как вы получили негатив, вам придется оплатить печать пленки и позаботиться о ее перевозке, так как весит пленка немало. Также следует учесть и возможные дополнительные расходы, которые могут возникнуть, если вы захотите использовать какую-либо запатентованную технологию для записи звука, например SRD, THX, DTS или другую.

После того как вы получили негатив, вам придется оплатить печать пленки и позаботиться о ее перевозке, так как весит пленка немало. Также следует учесть и возможные дополнительные расходы, которые могут возникнуть, если вы захотите использовать какую-либо запатентованную технологию для записи звука, например SRD, THX, DTS или другую.

После того как вы получили негатив, вам придется оплатить печать пленки и позаботиться о ее перевозке, так как весит пленка немало. Также следует учесть и возможные дополнительные расходы, которые могут возникнуть, если вы захотите использовать какую-либо запатентованную технологию для записи звука, например SRD, THX, DTS или другую.

Татьяна

Татьяна

ЧАСТЬ V

ЧТО ДАЛЬШЕ?



Многие люди не осознают, что после того как они завершили работу над проектом, их фильм автоматически защищен авторскими правами. Согласно действующему закону, следует, что произведение искусства защищено авторским правом с момента его создания. За отсутствием дополнительных договоров или контрактов, например трудового соглашения, по которому все авторские права на проект принадлежат компании, а не наемным сотрудникам, авторские права на любой продукт всегда принадлежат его создателю.

Для защиты вашего творения не обязательно добавлять к нему значок авторских прав – ©. Тем не менее, этот символ поможет оградить ваш труд от так называемых случайных нарушений авторских прав, когда нарушители утверждают, что не знали о том, что продукт защищен авторским правом.

Надежную защиту предлагает регистрация торговых знаков, однако эта процедура стоит недешево. Торговый знак защищает слова, символы, звуки, изображения, слоганы, а также сочетания слов и изображений, являющихся отличительными признаками товаров или услуг, и обычно используемые для рекламы. Торговый знак защищает имя или облик товара. Можно зарегистрировать в качестве торговой марки имя и/или облик созданного персонажа.

Стоимость регистрации одного торгового знака составляет 245 долларов. Есть 42 класса торговых знаков, относящихся к различным сферам – например, телекоммуникации, табачные изделия, образование, реклама, одежда, игры и так далее. Для каждого класса взимается разная стоимость торгового знака.

Глава 41

ФЕСТИВАЛИ

Есть множество причин, по которым рекомендуется принимать участие во всевозможных фестивалях. Здесь предоставляется великолепная и уникальная возможность увидеть и показать анимационные фильмы, часть которых никогда не станет достоянием широкого круга зрителей. Фестивали позволяют поклонникам и профессионалам анимационной индустрии узнать о том, кто чем занят и над какими проектами трудится. Фестивали также позволяют проявить себя и получить импульс для дальнейшего творчества (рис. 41.1).



Рис. 41.1 ✦ Открытие Бристольского международного фестиваля анимации 2002 года, в котором принимали участие эпизоды 1 и 3 из сериала «Уроки природы для Тимми»

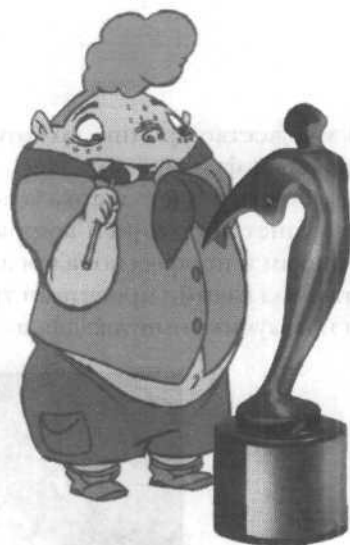
Победа на фестивале значит гораздо больше, чем простой сертификат, который будет висеть на стене. Победа дает вам возможность показать свою работу представителям крупных студий. «На каждом фестивале, я открываю для себя хотя бы одного аниматора, с которым мы затем в той или иной форме сотрудничаем», – говорит Линда Сименски из Cartoon Network. Участие в фестивалях позволяет вынести свою работу на всеобщее обсуждение. Благодаря фестивалям можно получить признание, проверить свои идеи и попробовать продать их.

С сериалом «Уроки природы для Тимми», мы участвовали во многих фестивалях, на которых получили награды, включая первое место на фестивале

Worldfest в Хьюстоне в 2001 году и награду Telly 2002 года. К сентябрю 2002 года Тимми успел принять участие в 19 фестивалях. Также благодаря фестивалям Тимми увидели некоторые представители крупных компаний, которые впоследствии связались с нами для обсуждения создания целого сериала на основе наших короткометражек (рис. 41.2 и 41.3).



Рис. 41.2 ♦ Золотая премия для «Уроков природы для Тимми» на фестивале Worldfest в Хьюстоне



A&S Animation, Inc. 2002

Рис. 41.3 ♦ Тимми выиграл премию Telly в 2002 году

Победа на некоторых фестивалях также позволяет вам выдвинуться на соискание премии Оскар (список фестивалей можно найти в Интернете).

Многие фестивали позволяют присылать для предварительного просмотра и видеокассеты, но если вас отобрали для участия, потребуется кинолента. Ознакомьтесь с требованиями фестиваля, прежде чем отправить свой фильм и оплатить стоимость своего участия в нем.

Обычно она колеблется от 20 до 50 долларов, большинство фестивалей берет порядка 35 долларов за участие в одной категории. Многие зарубежные фестивали совершенно бесплатны для участников. Некоторые рассматривают только определенные типы фильмов, поэтому нет смысла рассылать свое творение всем подряд. Для участия обычно требуется выслать VHS-кассету с фильмом, оплаченную квитанцию за участие, краткую биографию режиссера, заполненные формы участника и небольшое описание фильма. Если ваша работа будет допущена к участию в фестивале, потребуется выслать копию фильма на носителе более высокого качества, например на киноленте, Betacam SP, Digibeta или каком-либо другом.

Помимо этого следует обратить внимание на то, какие права на вашу работу требуют организаторы фестиваля. Убедитесь, что они запрашивают лишь

«неисключительные» права. Так как есть некоторые фестивали, которые совершенно недвусмысленно сообщают вам, что принимая участие в фестивале, вы передаете все права на фильм им. Не советуем отдавать авторские права на свой фильм лишь в обмен на участие в фестивале.

Некоторые фестивали оплачивают расходы на дорогу к месту проведения фестиваля и обратно победителям, но это скорее исключение. Почти все фестивали позволяют режиссерам выступить перед или после показа их фильмов. Участие в фестивале также дает возможность познакомиться со многими другими аниматорами и завязать другие нужные деловые знакомства, так как на фестивали приезжают представители крупных студий и телеканалов для поиска новых талантов. Именно на фестивалях независимые создатели могут познакомиться и пообщаться с воротилами шоу-бизнеса и гигантами анимации (рис. 41.4).



Рис. 41.4 ♦ Чак Джонс с женой Мэриан рядом с Кэтлин Хэни и Хантером Тоддом, главой фестиваля Worldfest Houston

Создание самого великого или смешного анимационного фильма окажется напрасным трудом, если его никто не увидит. Показ работы на фестивале позволяет многим увидеть ваш фильм, а вам узнать мнение аудитории. Кроме того, приятно посмотреть свой фильм на большом экране (рис. 41.5).



Рис. 41.5 ♦ Приемный холл фестиваля California Sun International Animation Festival, проводимого в Музее телевидения и радио в Беверли Хиллс

Глава 42

Интернет

Громадные перспективы для анимации открываются благодаря Интернету. Возможно Интернет-бум уже в прошлом, но тем не менее использование глобальной сети по-прежнему дает массу возможностей. Сейчас в Интернете гораздо меньше сайтов, посвященных анимации, чем в 1999 году, однако на любом из них можно найти фильм, который может в одночасье стать хитом (рис. 42.1).

Фильм «405», созданный Брюсом Брэнитом, стал самым загружаемым интернет-фильмом всех времен, он был скачан более 4 миллионов раз. Фильм стал хитом буквально за ночь, при том он не был расположен на каком-то известном крупном сайте. Он стал популярным лишь благодаря отличному сюжету и великолепным визуальным эффектам. Благодаря этому успеху Брюс стал востребован во многих коммерческих проектах (рис. 42.2).

Так как в Интернете возможно все, многие представленные там фильмы предназначены для взрослой аудитории и, по сути, Интернет является почти единственным средством для такой продукции.

И снова стоит отметить, что прежде чем отправлять свою работу на сайт или подписывать с сайтом какое-либо соглашение, внимательно ознакомьтесь с условиями размещения вашего фильма. Наилучшим вариантом является требование сайта предоставить ему «неисключительные» права, что означает сохранение за вами всех авторских прав и возможность продать свой фильм когда и кому угодно. Многие сайты для размещения вашего проекта требуют предоставить им полные права на фильм, что оставит вас на обочине, если фильм станет хитом. Однако, хит есть хит, даже в таком случае вы скорее приобретете, чем потеряете, так как успех вашего проекта поможет вам прославиться и заключить выгодный контракт (рис. 42.3).

Как и в любой сделке, вы можете обговорить, какие права остаются за вами, а какие переходят к владельцам сайта. Не бывает таких контрактов, которые нельзя изменить. Если кто-то по настоящему хочет получить ваш проект, всегда можно найти компромисс. Но не забывайте, что чем менее вы известны, тем сложнее будет получить выгодный для вас контракт.

Когда вы предлагаете сайтам разместить свой фильм, убедитесь, что вы выбрали нужный объект. Выберите сайты, с фильмами того же класса, что и ваш. Это может показаться очевидным, но зачастую люди просто не обращают внимания на данный вопрос.

Для интернет-анимации необязательно использовать программу Flash, однако этот формат наиболее часто встречается в сети. Даже очень длинные

A&S Animation, Inc. - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://www.humfords.org/gallery.htm

A&S ANIMATION
ANIMATION · DEVELOPMENT
STORYBOARDS · COMMERCIALS

ABOUT US
COMPANY
PRINCIPALS
CREDITS
SAMPLES
GALLERY
MOTION CAPTURE
SHOWS
DEVELOPMENT
BOOKS
PRESS
AWARDS
JOBS
STORYBOARDS
CONTACT US

Gallery

Never before in the history of cinema, has a collection so grand...um...never mind. We'll just let these images speak for themselves. This collection of images are from animated series, commercials and videos we have produced.

Lesson 1 Web QuickTime
Hwqn1.mov
200 x 150 2.5MB

Lesson 1 Web DivX small
Hwdivx1.avi
200 x 150 2.3MB

Lesson 1 Web DivX big
Hwdivx1.avi
320 x 240 3.6MB

Timmy's Lessons in Nature - Episode 1:
Avoid Snakes - Timmy uses a stick to say "howdy" to a rattler.

My Wife is Pregnant QuickTime
pregn1a.mov
210 x 178 3.9MB

My Wife is Pregnant DivX
pregdivx1.avi
210 x 158 3.5MB

My Wife is Pregnant - Episode 2:
Surprise! Twins are coming.

Рис. 42.1 + Web-сайт студии A&S Animation с некоторыми созданными нами фильмами

Flash-фильмы имеют довольно компактный размер файла. Используя высокоскоростной модем можно довольно быстро загрузить и воспроизвести такие файлы. Если размер вашего фильма невелик, его просмотрит большее количество пользователей. Преимуществом потокового видео перед Flash является лучшая детализация, однако размер имеет значение. Чем меньше – тем лучше. Фильм, продолжительностью более пяти минут может оказаться слишком большим для потокового воспроизведения (рис. 42.4).

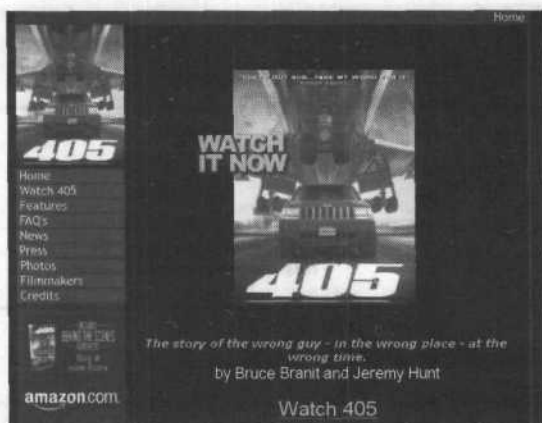


Рис. 42.2 ✦ Web-сайт фильма «405» – www.405themovie.com

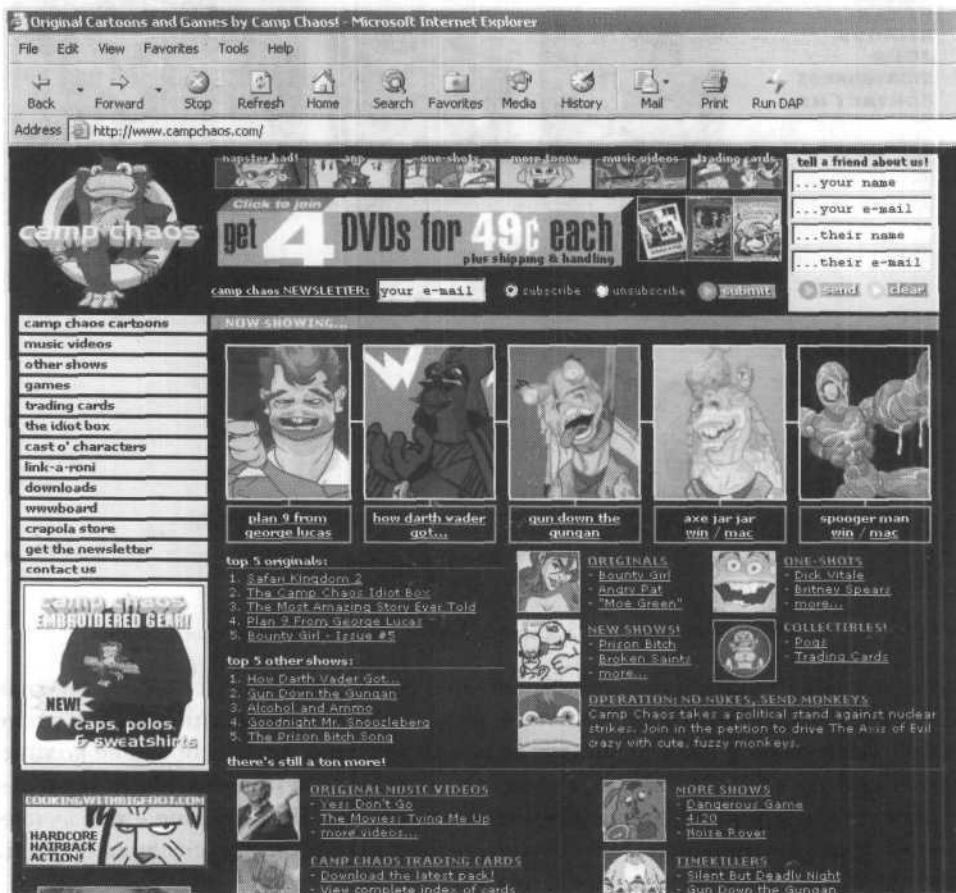


Рис. 42.3 ✦ Web-сайт Camp Chaos с фильмами и on-line-играми – www.CampChaos.com

FLASH



Рис. 42.4 ♦ Первый эпизод сериала «Уроки природы для Тимми»

ПРОДАЖА ФИЛЬМА СТУДИИ, ТЕЛЕВИЗИОННОЙ СЕТИ ИЛИ ДИСТРИБЬЮТОРУ

Подготовка к продаже и презентация анимационного фильма слегка отличается от продажи других видов телевизионной продукции. Так как анимация является визуальным продуктом, продается она тоже за счет визуальных образцов, тогда как многие телевизионные сериалы и передачи предлагаются к продаже в виде сценария или текста.

Телевизионные компании или студии обычно оценивают не только саму концепцию шоу, но и энтузиазм создателя. Для производства анимационного сериала требуется немало времени и усилий, поэтому потенциальные покупатели должны быть уверены, что у создателя хватит энергии и энтузиазма довести дело до конца.

Для продажи концепции анимационного сериала можно использовать короткометражный фильм, отражающий замысел и общий дух сериала. Такие хиты, как «Симпсоны» (The Simpsons) и «Крутые девчонки» (The Powerpuff Girls), начинались с короткометражек. На самом деле, для проверки шоу, в создании которых они заинтересованы, Cartoon Networks вначале предлагает создать 7-минутный фильм.

Мэтт Стоун и Трэй Паркер создали первый эпизод «South Park» как открытку с рождественскими поздравлениями для руководителя студии. В результате они заключили контракт с Comedy Central (рис. 43.1).

Необязательно создавать полноцветный готовый фильм. Зачастую бывает достаточно набросков персонажей в движении, иными словами, подойдет все что угодно, отражающее облик и концепцию шоу – от набросков до готового фильма (рис. 43.2). «Я люблю, когда присылают много рисунков, рисунки персонажей, совершающих те или иные действия. Просто при виде их должно быть смешно», – говорит Линда Сименски из Cartoon Network.

Мы использовали короткометражки «Уроки природы для Тимми» как основу для создания получасовых эпизодов сериала «The Troop». Короткометражки представляют общий облик фильма и главного героя – Тимми. Мы создали презентацию на одном листе, которая представляет остальных героев шоу и



Рис. 43.1 + Мэтт Стоун и Трэй Паркер выступают на NATPE в 1999 году

объясняет его концепцию (рис. 43.3, 43.4 и 43.5). При презентации нашей концепции получасовых эпизодов мы показываем короткометражки и на словах объясняем идеи получасовых серий, дополняя рассказ эскизами второстепенных персонажей.

Когда мы представляли идею «The Troop», то отметили, что было бы неплохо показывать наши короткометражки про Тимми между другими шоу и сериалами. Так как создание первого получасового эпизода «The Troop» может занять не меньше года, такой прием позволил бы познакомить зрителей с Тимми. Такие приемы часто используются телекомпаниями. Например, Nickelodeon показывали короткометражки «Jimmy Neutron» перед показом полнометражного фильма, который затем был трансформирован в сериал.

Завершенные короткометражные фильмы могут также послужить отличными примерами и основами для создания более длинных фильмов или серий. Если в вашей короткометражке есть сюжет, ее можно использовать для создания сериала. Еще одним примером популярного анимационного сериала является «Bob and Margaret», который также начинался как короткометражка.

Также в мире анимации происходит немало различных событий, на которых можно попробовать продать ваши идеи с помощью готовых короткометражек. Идеи могут быть у многих, но презентация готовой работы выделит вас из массы. Готовая работа подтверждает вашу способность создавать фильмы и отображает качество ваших концепций.

Основная конвенция в США, где встречаются покупатели и продавцы, называется NATPE или National Association of Television Programming Executives



Рис. 43.2 + Набросок персонажа по имени Patton для фильма «The Troop», получасовой версии «Уроков природы для Тимми».

Timmy's

See Timmy saddle a moose.

Watch Timmy pet a porcupine. Timmy is a moron.

LESSONS IN NATURE

Mother Nature laughs last.

26 One Minute
Hilarious
Animated Lessons.
In Production.

Dialogue free
for international
appeal.



Produced by A&S Animation, Inc. 8137 Lk Crowell Circle Orlando, FL 32836 407-370-2673

© 2000 A&S Animation, Inc. All rights reserved. www.FunnyToons.tv

Рис. 43.3 + Лицевая сторона презентации сериала «Уроки природы для Тимми»

(Национальная ассоциация директоров телевизионных программ). Конвенция проходит каждый год в январе месяце в Новом Орлеане или Лас-Вегасе



LESSONS TO BE LEARNED

1. **Avoid Snakes.** Timmy uses a stick to say "howdy" to a rattler.
2. **Avoid Rabid Animals.** Timmy gets chummy with a rabid fox.
3. **Avoid Skunks.** It's bottoms up when Timmy researches skunks.
4. **Avoid Dark Holes.** Nature Boy prods around in a hole that fights back.
5. **Avoid Dark Holes.** Timmy sticks his head into the hollow of a tree and finds out that killer bees can fly out your butt.
6. **Don't Feed the Animals.** A grizzly bear and Timmy share a No-No.
7. **Don't Feed the Animals.** Timmy is the Happy Meal on the field mouse menu.
8. **Avoid Wasp Nests.** Much to Timmy's surprise an allergy to wasp stings really does mean you can blow up to 3 times your size.
9. **Beware of Animals With Their Young.** Nature Boy learns that a mother's love equals a Cujo attack on anyone who gets too friendly with her babies.
10. **No Flash Photography.** Nature boy gets batty.
11. **Keep A Safe Distance.** Timmy invades a buffalo's comfort zone.
12. **Beware of Babies.** Timmy learns the painful difference between bobcats and house cats.
13. **Wild Animals Are Not For Riding.** Timmy saddles a moose.
14. **Make Noise While Hiking.** Timmy learns why animals don't throw surprise parties.
15. **No Running In The Herd.** Not even Nature Boy's Nike's can keep pace with the caribou.
16. **Wild Animals Are Not Good Pets.** Nature Boy finds out why gators aren't called Spot.
17. **Do Not Scare Animals.** With one smooch of a porcupine, Timmy wins the body piercing contest.
18. **Don't Touch Baby Animals.** Timmy finds out that cute, little chicks have big, bad mamas.
19. **Look Before You Leap.** Timmy learns that once in the air - don't look down.
20. **Look Before You Leap.** The "shallow water" sign isn't just a ploy to keep Timmy from swimming.
21. **Don't Play With Fire.** Nature Boy stares down the business end of a blow torch and gets toasted.
22. **No Littering.** A finicky bear fines Timmy two legs and an arm for littering.
23. **Avoid unknown plants.** Timmy eats mushrooms and sees pretty colors.
24. **No Cow Tipping.** Timmy learns he should run when the cow falls.
25. **Avoid Fire Ants.** Timmy finds out that the only thing worse than a fire ant bite is...well, nothing.
26. **No Monkeying Around.** Timmy becomes the chimps' best friend when he brings a lice lunch.



Produced by A&S Animation, Inc. 8137 Lk Crowell Circle Orlando, FL 32836 407-370-2673

© 2000 A&S Animation, Inc. All rights reserved. www.FunnyToons.tv

Рис. 43.4 + Обратная сторона презентации сериала «Уроки природы для Тимми» с дополнительной информацией

30 minutes of animated ineptitude for pre-teens.

Starring Timmy, from the award winning shorts

LESSONS IN NATURE

Always Be Perfect



Mix a moronic troop of Boy Rangers trying to survive an unforgiving Mother Nature, sabotage by a local, backwoods, bad-boy threesome, and humiliation by the beyond-perfect Girl Rangers and you get...



THE TROOP



Produced by A&S Animation, Inc. 8137 Lk Crowell Circle Orlando, FL 32836 407-370-2673 Contact: Mark Simon

© 2000 A&S Animation, Inc. All rights reserved. www.LessonsInNature.tv

Рис. 43.5 + Лицевая сторона презентации сериала «Отряд»

(рис. 43.6). Для участия в ней необходимо быть членом NATPE. С каждым годом, по мере посещения этой конвенции, вы будете знакомы все с большим количеством людей и тем лучше станут ваши связи в этой области (рис. 43.7).

Еще одним местом в США, где можно пообщаться с коллегами, является саммит Kidscreen, устраиваемый журналом «Kidscreen». Это мероприятие гораздо меньше по масштабу, но на него съезжаются все продюсеры и дистрибьюторы детских фильмов и передач.



Рис. 43.6 ✦ Конвенция NATPE

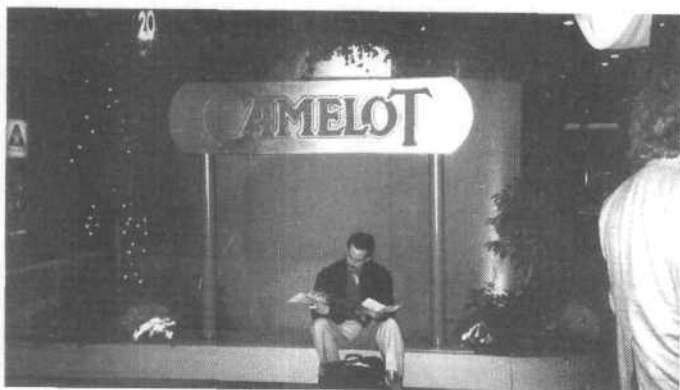


Рис. 43.7 ✦ Марк Саймон планирует следующую встречу на NATPE в Новом Орлеане, в 1999 году. Обычно на NATPE я делаю около 20-30 встреч в день относительно своих шоу

В Европе самой крупной отраслевой конвенцией является MIP-TV. MIP (Marche International des Films et des Programmes par la TV, la Video, le Cable et le Satellite, что на русском означает Международный рынок фильмов и видео-программ для телевидения, видео, кабельных и спутниковых каналов), который проходит в марте или апреле в Каннах, а MIPCOM, осенняя версия конвенции, проходит в октябре там же. Эта конвенция не такая помпезная, как подобные американские мероприятия, но она более насыщена в деловом плане. Плата за участие немного выше, чем для NATPE, но расходы на эту поездку с лихвой можно окупить за счет новых контрактов.

Многие студии и дистрибьюторы на таких мероприятиях скорее заботятся о продаже собственных шоу, а не о покупке новых. Поэтому, даже если вы не смогли предложить кому-либо свои идеи или фильмы во время конвенций, не отчаивайтесь, так как благодаря им вы завязали новые знакомства и сможете попытаться продать свое шоу после завершения мероприятия.

Помните, что готовые проекты в вашем портфолио всегда лучше просто идей. Если ваш фильм получил премию на каком-либо фестивале – это поднимает ваш уровень.

Анимационные студии обычно не снимают полнометражных фильмов с режиссерами, состоящими у них в штате. Короткометражки также редко служат основой для полнометражного фильма. Обычно такие проекты либо создаются внутри студии, либо за основу берется какой-либо успешный и популярный сериал.

Не забывайте, что немалую роль для успешной продажи фильма или идеи играет ваша уверенность. Телевизионная сеть, заключая с вами контракт, должна быть уверена, что вы сможете поддержать уровень проекта на высоте на протяжении всех серий. Одна короткометражка вряд ли вселит в них эту уверенность. Несколько серий с одинаковым качеством плюс ваша личная уверенность, энергичность и энтузиазм помогут им поверить в вас и ваш творческий потенциал.



Ваша уверенность – это то, что заставляет людей верить в вас и ваш проект. Это то, что заставляет их хотеть увидеть ваш фильм.

Ваша уверенность – это то, что заставляет людей верить в вас и ваш проект. Это то, что заставляет их хотеть увидеть ваш фильм.

Ваша уверенность – это то, что заставляет людей верить в вас и ваш проект. Это то, что заставляет их хотеть увидеть ваш фильм.

Глава 44

ПОРТФОЛИО

Каждый вновь созданный вами фильм или рисунок должен быть лучше предыдущего. Портфолио должно быть постоянно развивающимся проектом, который непрерывно следует дополнять и обновлять (рис. 44.1).



Рис. 44.1 ✦ Кадр из «Lesson 3». Персонаж и фон являются достойными для размещения в портфолио

По мере добавления в портфолио новых работ удаляйте из него старые элементы более низкого качества. Портфолио не должно быть слишком большим. Лучше показать несколько гениальных рисунков, чем множество посредственных.

При работе над любым анимационным проектом всегда можно добавить в портфолио несколько рисунков персонажа, ключевых кадров, промежуточных рисунков, чистовиков и компоновочных планов. Помимо анимации желательно добавить эскизы живых персонажей. Портфолио никогда не может считаться законченным, оно всегда находится в процессе развития.

В портфолио рекомендуется добавить рисунки от руки, наброски, изображения людей, животных, объектов (рис. 44.2). Быстрые эскизы должны передавать

ощущение движения. К изображениям персонажей добавьте эскизы и наброски. Если вы не хотите заниматься дизайном персонажей или фоновых изображений, не включайте в портфолио рисунки персонажей и фонов. Если вы хотите работать над созданием раскадровок, вложите в портфолио примеры своих раскадровок. Звучит очевидно, но половина людей, присылающих мне свои резюме и желающих работать над созданием раскадровок, не вкладывают в портфолио примеры своих раскадровок.



Рис. 44.2 ♦ Рисунки Ти Джея. Обратите внимание на точную передачу движений объекта. Достаточно белого взгляда чтобы оценить талант аниматора

Необязательно придавать портфолио какой-то невероятный лоск или вычурность, поберегите свое время и деньги. Если вы талантливы, это будет видно по вашим работам. Не забудьте четко указать свое имя и контактный телефон внутри и снаружи портфолио, добавьте в него пару листов с уменьшенными копиями ваших работ и вашими координатами.

Никогда не отправляйте работодателям портфолио с оригиналами. Постарайтесь сделать копии, которые легко можно подшить в папки, в этом случае будет более велика вероятность, что компания сохранит ваше портфолио и, возможно, свяжется с вами в будущем. Позвоните в компанию примерно через неделю после отправки портфолио и узнайте, рассмотрели ли они его. Иногда на это требуется определенное время.

Также можно создать демонстрационную кассету. Ее содержание зависит от вашей роли в создании проекта.

Если вы работаете ключевым аниматором, запишите на кассету анимационные эпизоды. Нет нужды добавлять фоновую музыку или использовать хитроумные

приемы монтажа. Ведь вы же не это продаете. Добавьте диалоги и создайте демонстрационный фильм продолжительностью 2–3 минуты. Можно также записать на кассету карандашные тесты. На самом деле, карандашные тесты, промежуточные рисунки и чистовики скорее являются обязательными компонентами демонстрационной кассеты. Карандашные тесты являются единственным способом проверить настоящее качество линий (рис. 44.3).

Приложите к кассете краткое описание вашей работы в каждом кадре. Если вы трудились над падающими листьями, а не над главным персонажем, обязательно укажите это. Также не забудьте указать свое имя и координаты.

Демонстрационная кассета режиссера или продюсера должна содержать готовые сцены или короткометражки. Такие демо-версии должны подтвердить их способность завершить проект в выдержанном стиле и рассказать определенную историю, способную заинтересовать зрителя (рис. 44.4).



Рис. 44.3 ♦ Очень аккуратный рисунок. Это не чистовик, но он позволяет оценить качество линий и окончательного изображения



Рис. 44.4 ♦ Эскиз персонажа по имени Blaze из сериала «The Troop». При взгляде на него хочется рассмеяться

Многие художники требуют возвращать им демонстрационные кассеты, а зря! Такие кассеты являются вашей лучшей визитной карточкой.

Если компания вернет ее вам, она не сможет вспомнить о вас в будущем и связаться с вами при появлении интереса к вашему произведению. Создание демонстрационных кассет стоит совсем недорого, и лучше оставлять их у адресатов.

Таким образом, ваше резюме должно открыть дверь, а портфолио и демонстрационная кассета удерживать ее открытой или дать вам возможность подписать контракт. С их помощью вы рекламируете себя: заявляете, кто вы и что вы можете делать. Постарайтесь показать каждому клиенту или компании именно то, в чем они нуждаются.

ЧАСТЬ VI

ИНТЕРВЬЮ



КРЭЙГ МАККРЭКЕН, СОЗДАТЕЛЬ

«КРУТЫХ ДЕВЧОНОК»

Крэйг МакКрэкен является автором идеи, сценаристом и продюсером, обладающего премией Emmy анимационного сериала «Крутые девчонки» (The Powerpuff Girls) (рис. 45.1). Идеей для сериала стал фильм «The Whoopass Girls», созданный им в студенческое время, когда Крэйг изучал персонажную анимацию в Калифорнийском институте искусств (Cal Arts) в Валенсии, штат Калифорния. Его необычный фильм о супергероях был отмечен на фестивале анимаций в 1994 году. Во время обучения в Cal Arts Крэйг написал сценарий, создал восемь фильмов, пять из них были посвящены персонажу No Neck Joe. Талант Крэйга был замечен студиями Hanna-Barbera и Cartoon Network. Он работал в качестве художника-постановщика над сериалом «Лаборатория Декстера» (Dexter's Lab), получившим премию Emmy, и над первым сезоном «2 Stupid Dogs».

Я беседую с Крэйгом МакКрэконом о его творческой карьере.

Марк Саймон: Ты создал свои первые короткометражки, когда был студентом?

Крэйг МакКрэкен: Точно, на первом курсе в Cal Arts.

МС: Сколько фильмов ты тогда создал?

КМ: В первый год обучения сделал три фильма.

МС: Какой продолжительности?

КМ: Один был длиной в минуту, остальные два секунд по тридцать.

МС: Ты сам их сделал или тебе помогали другие студенты?

КМ: Я сделал их самостоятельно.

МС: Ты использовал оборудование института или все пришлось вручную рисовать и раскрашивать?

КМ: Все было нарисовано вручную. Обычно студенческие фильмы – это карандашные тесты, то есть просто рисунки на бумаге. Я хотел сделать что-то отличное, поэтому я сделал цветные фильмы. У меня не было времени на традиционную раскраску на целлулоиде, поэтому я просто нарисовал все чистовики, затем вырезал их, прилепил к целлулоиду и затем раскрасил с помощью маркера пленку. Поэтому первые эпизоды «No Neck Joe» относятся скорее

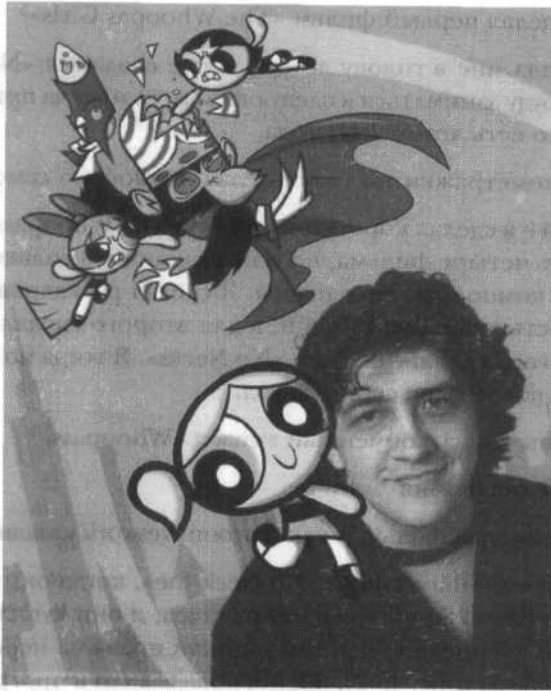


Рис. 45.1 + Крейг МакКрэкен и «Крутые девчонки»

к целлулоидной анимации, но, точнее говоря, являются комбинацией карандашных тестов и готовых цветных слайдов.

МС: Именно эти первые эпизоды «No Neck Joe» попали вначале на Spike & Mike (передвижной фестиваль анимации)?

КМ: Да. Они зашли к нам в конце года, когда все закончили работу над своими проектами и просмотрели получившиеся фильмы. Затем подошли ко мне и сказали, что им понравились мои фильмы, что они хотели бы их купить и готовы заплатить за производство еще двух эпизодов в течение лета. У меня не было работы на лето, поэтому я согласился. Таким образом, я сделал еще два эпизода, и получилось пять, после чего сериал был включен в фестиваль.

МС: Помогло ли участие в Spike & Mike твоей карьере?

КМ: Это оказало позитивное влияние в том смысле, что я получил поощрение за свои старания. Многие в Cal Arts сосредоточены на том, чтобы сделать хорошую демонстрационную кассету и получить работу в Disney, то есть стать помощником аниматора и дослужиться до аниматора. Я, на самом деле, никогда не хотел этого. Я хотел реализовывать собственные идеи, придавать форму своим шуткам, создавать свои фильмы со своими персонажами. Именно этим я и занимался в Cal Arts, не будучи уверен в успехе. То, что Mike & Spike купили мои фильмы и заплатили за создание продолжения, подбодрило меня, и я продолжил свою работу.

МС: Когда ты сделал первый фильм «The Whoopass Girls»?

КМ: Идея пришла мне в голову летом, после создания «No Necks». Я стал думать о том, чем буду заниматься в следующем году, и тогда пришел к идее «The Whoopass Girls», то есть летом 1991 года.

МС: Эти короткометражки ты тоже сделал полностью самостоятельно?

КМ: В общем, да – я сделал короткометражку «The Whoopass Girls» сам. В тот год я хотел сделать четыре фильма, но успел закончить только один, а для второго лишь сделал компоновочные планы. Я сделал раскадровки всех четырех эпизодов и полностью нарисовал один, а для второго сделал компоновочные планы. Они были гораздо длиннее чем «No Necks». Я тогда по незнанию думал, что смогу сделать все четыре серии за год.

МС: Какой длины был законченный эпизод «Whoopass»?

КМ: Где-то три с половиной минуты.

МС: Довольно длинный фильм. А как Cartoon Network узнали о твоём фильме?

КМ: Так как Spike & Mike купили «No Neck Joe», когда они посмотрели первый эпизод «Whoopass», он им тоже понравился, и они купили права на показ этого фильма. Мне по-прежнему принадлежали права на персонаж, а они раскрашивали все фильмы (рис. 45.2). Фильм показывали в программе фестиваля, так что презентация была хорошей. У меня был цветной студенческий фильм, и я мог показывать его всем нужным людям. Это лучше, чем просто подходить ко всем с написанными идеями фильма. Так что я отнес свой фильм в Hanna-Barbera и сказал, что хочу делать сериал. Они посмотрели мой фильм, и он им понравился. Как раз в то время они запустили программу World Premiere Toons, и мой фильм как раз вписывался туда. Компания тогда находилась в процессе слияния с Cartoon Networks. Это было в 1994 году. В 1993 году я договорился со студией Hanna-Barbera, а в 1994 году, мы приступили к созданию первой короткометражки для Cartoon Network (рис. 45.3).

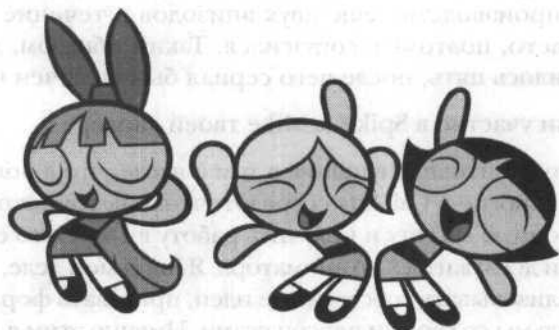


Рис. 45.2 + «Круглые девчонки»



Рис. 45.3 ♦ Логотип Cartoon Network

МС: Ты считаешь это своим первым прорывом?

КМ: По сути, да, так как это был мой первый крупный профессиональный опыт. Фильмы для Spike & Mike я все равно бы сделал в ходе обучения, просто мне за них еще и приплатили, так что я впервые работал в качестве наемного сотрудника. Работа из серии: «Мы хотим, чтобы ты поработал для нас, и покажем твой фильм по телевидению».

МС: Когда я разговаривал с Линдой (Сименски, из Cartoon Networks), она мне рассказала, как у них обстоят дела с бюджетом и как они финансируют художников. Когда тебе выделили средства, ты пользовался услугами какой-то студии или сам нанял сотрудников?

КМ: Мы в основном работали в студии Hanna-Barbera, но все же я нанял своих друзей, с кем мы вместе учились и с кем я уже тогда успел немного поработать.

МС: Например, Геннди?

КМ: Да, Геннди Тартаковски и Пол Радиш. Мы вдвоем сделали первые выпуски короткометражек «Лаборатория Декстера» и «Крутые девчонки». То есть мы сделали один эпизод «Декстера», затем эпизод «Девчонок», затем вновь эпизод «Декстера» и еще один эпизод «Девчонок». Мы вдвоем сделали четыре короткометражки. Мы отправили их для анимации за границу, как поступают создатели большинства телевизионных проектов. Но разработка, дизайн, раскадровка и сценарий были созданы нами (рис. 45.4).

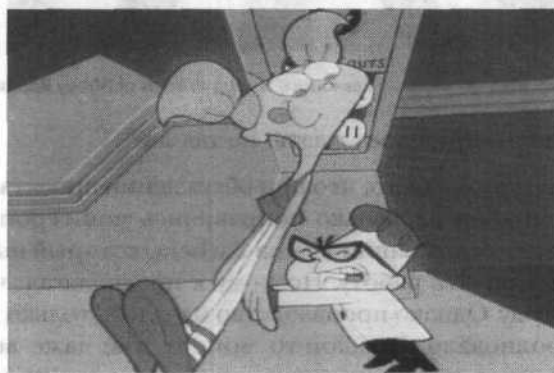


Рис. 45.4 ♦ «Лаборатория Декстера»

МС: Со времени создания первой короткометражки «Крутые девчонки» до момента начала работы над сериалом прошло немало времени. Из-за чего пришлось так долго ждать?

КМ: По сути, мы работали над короткометражками «Декстер» и «Девчонки» одновременно. Затем Cartoon Network показала оба проекта детям, и их реакция на «Девчонок» была довольно бурной: кому-то они очень понравились, кто-то их возненавидел. Реакция на «Декстера» была более ровной и большинству детей фильм понравился. Руководство Cartoon Network решило, что более безопасно и благоразумно запустить в производство сериал «Лаборатория Декстера» и сообщило нам о своем желании. Я выступил в роли художника-постановщика и одного из главных сценаристов. Мы сделали 52 получасовых эпизода. Спустя некоторое время представители компании подошли к нам и сказали, что на протяжении всех этих лет многие люди спрашивают у них, что стало с «Крутыми девчонками» и говорят о том, как им нравится эта концепция, поэтому они решили создать сериал и попросить нас поработать над ним. Таким образом, зеленый свет на производство сериала «Крутые девчонки» был дан в 1997 году, а я-то уже думал, что этого никогда не произойдет (рис. 45.5).



Рис. 45.5 + «Крутые девчонки», эпизод «Villains of Abbey Road»

МС: Довольно долго пришлось ждать, не так ли?

КМ: Да, особенно учитывая то, что при обсуждении проекта в 1993 году представительнице компании настолько понравились мои герои, что она тут же связалась с президентом компании Hanna-Barbera, который выразил свое одобрение и предложил начать работу. Поэтому я предполагал, что начну делать сериал уже в 1993 году. Однако производство началось только в 1997 году, и это меня несколько волновало. В какой-то момент мне даже вернули права на фильм и я ходил с ним в другие компании, предлагая начать производство, но они отказывались, ссылаясь на то, что концепция от части принадлежит

другой телекомпании и они не хотят с этим связываться. Думаю, это даже к лучшему, так как сериал был бы совсем другим, если бы создавался в другой студии.

МС: Я знаю, что Линда тебя всегда по-настоящему поддерживала.

КМ: Да, причем когда я учился в Cal Arts, один из моих преподавателей был знаком с Линдой, и однажды, когда она зашла к нам, он заставил меня показать ей свои работы. Линда тогда работала на Nickelodeon, и ей по-настоящему понравилось мое творчество.

МС: Ну надо же, вот ведь как бывает!

КМ: Ну да, в то время она работала на Nickelodeon, а они, знаешь ли, создают мультфильмы иначе, чем Cartoon Network.

МС: Первая короткометражка «Крутые девчонки» для Cartoon Network была основана на сюжете, который ты создал ранее?

КМ: Нет, это была полностью новая идея. Они попросили сделать 7-минутный фильм, и я сделал его, основываясь полностью на новом сюжете (рис. 45.6).

МС: Каково чувствовать себя создателем?

КМ: Потрясающе! Когда я учился в Cal Arts, многие хотели попасть на работу в компанию Disney и дослужиться до главного аниматора, я же всегда хотел создать свой телевизионный сериал. Я сомневался, что это когда-нибудь осуществится, но всегда мечтал об этом. Удивительно, что это сбылось. Компания позволяет тебе делать то, что ты хочешь, они поддерживают, поощряют тебя. «Итак, ты знаешь, как делать фильмы, вот и займись этим, – говорят они. – И ты можешь лучше узнать свою работу, постоянно расти, развивать свои навыки».

МС: Похож ли сериал на то, как ты представлял его себе?

КМ: Похож, и даже лучше! Он становится все лучше с каждым сезоном. Впервые идея сериала посетила меня десять лет назад, и то, каким стал сериал, превосходит все мои самые смелые предположения. Я стал лучше, моя команда стала лучше и, как я полагаю, сам сериал также стал лучше.

МС: Произошли ли какие-то изменения в составе твоих помощников?

КМ: Практически нет, по сути, мы работаем с теми же людьми, что и над «Лабораторией Декстера». То есть, конечно, у нас появились новые сотрудники, но большая часть команды осталась неизменной. На самом деле, я рад, что вначале мы создали «Декстера», так как мы по-настоящему научились делать мультфильмы в процессе и все эти знания мы применили затем к «Девчонкам».



Рис. 45.6 ♦
«Крутые девчонки»

Если бы мы получили добро на создание «Девчонок» в 1994 году, я не думаю что сериал стал бы таким удачным, так как у меня было недостаточно опыта.

МС: При работе над сериалами вы сами рисуете какие-то ключевые кадры или все отправляете зарубежным художникам, и они полностью создают фильм на основе раскадровок?

КМ: Обычно они делают всю работу на основе раскадровок. Затем они присылают нам уже готовый фильм. Сейчас, когда мы работаем над фильмом «Круглые дечонки», они присылают нам обратно компоновочные планы и мы сами рисуем все ключевые кадры, что позволяет гораздо лучше контролировать процесс.

МС: В чем, по-твоему, разница работы над короткометражкой, сериалом и полнометражным фильмом?

КМ: При создании короткометражного фильма ты с головой уходишь в него, а от этого возникает ощущение, что он – полностью твое детище. Каждый рисунок твой и все детали фильма созданы тобой. При создании сериала ты постоянно управляешь и манипулируешь разными фрагментами и работами других людей. Ты одновременно думаешь о сюжете для нового эпизода, тут же получаешь готовый фильм из-за рубежа, а затем должен поработать уже над другим фильмом и так далее. То есть это совершенно другой процесс. Я уже не рисую сам все изображения, большая часть моей деятельности заключается в утверждении и распределении работы между другими людьми. Я стараюсь сфокусироваться на раскадровках, мне кажется, это моя сильная сторона. Если раскадровки и сюжет слабенькие, неважно, как хорошо будет нарисован фильм, он все равно будет неинтересным. В общем, работа над телевизионным сериалом достаточно сильно отличается от создания собственной короткометражки. Создание полнометражной картины похоже на создание своей короткометражки, просто это очень большая короткометражка, так как мы можем проверить каждый рисунок и мы контролируем практически все аспекты производства. Поэтому мне нравится работать над фильмом, ведь я могу убедиться, что все выглядит безупречно.

МС: Когда, по твоим прогнозам, фильм выйдет на экраны?

КМ: Говорят, что в июле 2002 года. Пока что точная дата не установлена, но примерно в это время.

МС: То есть времени на создание фильма не так и много?

КМ: Да, для полнометражного фильма времени у нас совсем немного. Работы очень много, и мы стараемся успеть все сделать вовремя. Мы пока еще никогда не работали над столь крупным проектом. Когда компания дала нам зеленый свет на создание полнометражного фильма, мы слегка растерялись. То есть мы хотели сделать такой фильм уже давно, но когда дошло до дела, навалилось столько работы, что вначале мы растерялись, но сейчас все довольны.

МС: А чем, с технической точки зрения, производство полнометражного фильма отличается от сериала?

КМ: Ну, в целом с точки зрения анимации, процесс примерно такой же. Телевизионные серии создаются традиционным способом: снимаются на камеру и затем переносятся на пленку. При создании фильма мы компонуем фильм в цифровом виде в компьютере. То есть все будет нарисовано вручную, но затем помещено в компьютер. Все сцены будут сконструированы в цифровом виде, что означает, что у нас будет абсолютный контроль над всеми эффектами и всеми деталями. С помощью компьютера мы можем сделать гораздо более сложные кадры, чем обычным способом. Кроме того, мы все делаем сами, здесь в Лос-Анджелесе. Над каждым кадром работает масса народу, доводя его до совершенства. После того, как фильм будет готов в компьютере, мы выведем его на кинопленку. В общем, это довольно новый для нас процесс, и он дает нам больший контроль над фильмом, чем если бы мы просто отправляли раскадровки за границу и получили готовый фильм.

МС: Что тебе больше всего нравится в твоей работе?

КМ: То, что я реализую свои идеи, создаю фильмы и их показывают по ТВ. Мне нравится сидеть в комнате с другими людьми и придумывать сюжеты, а затем создавать по ним фильмы. Сам процесс создания чего-то и получения от этого удовольствия – вот что мне нравится.

МС: Каким проектом ты собираешься заняться после завершения работы над фильмом?

КМ: Компания хочет создать новые эпизоды «Крутых девчонок». У меня все еще есть кое-какие идеи и мне еще не надоела эта тема. Поэтому я продолжу работу над сериалом, пока полностью не выдохнусь. Есть, конечно, идеи и для других шоу, но мне кажется, что и этот сериал еще можно улучшить, доработать и развить (рис. 45.7).

МС: Что ты посоветуешь желающим продать свое шоу?

КМ: В целом, делайте свое дело. Постарайтесь показать свою точку зрения, собственную перспективу. Я думаю, что телевизионные компании больше всего привлекает что-то уникальное и оригинальное, а не производное от имеющихся сериалов, вроде: «Это мое видение «Крутых девчонок,» – или: «Вот моя версия «Декстера». Покажите им новый взгляд на мультфильмы, и я думаю, что они оценят это.

МС: Многие аниматоры хотят создать свой собственный фильм. Что бы ты посоветовал им?

КМ: Не переоценивайте свои силы. Реально оцените время, которое есть в вашем распоряжении, и свои возможности. Постарайтесь сделать что-нибудь реальное. В Cal Arts я всегда пытался сделать слишком много, в результате делаю мало. Лучше сделайте что-то, что вам по силам, а не замахивайтесь на крупный проект. Многие студенты в Cal Arts пытались сделать четырех- или пятиминутный фильм, в результате так никогда и не закончив его. Лучше придумайте хороший минутный сюжет и сделайте по нему полноценный минутный фильм.

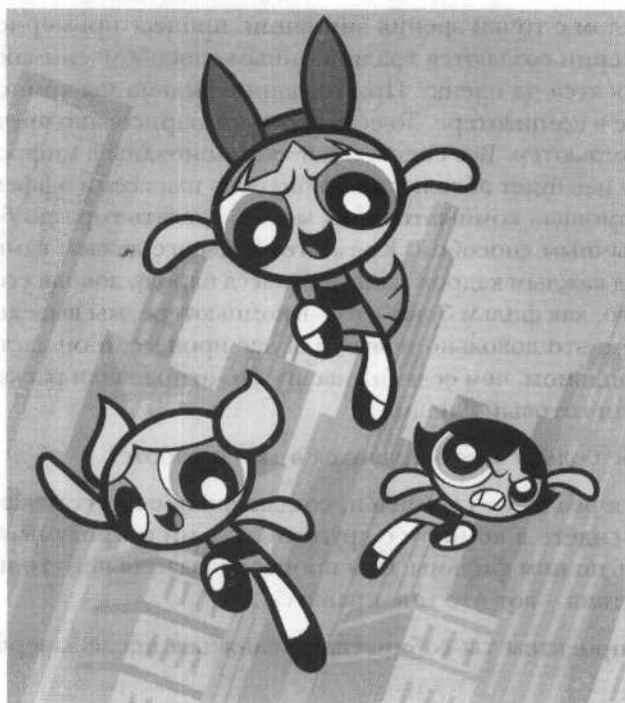


Рис. 45.7 + «Крутые девчонки»

МД: Это ты поощряешь «разношерстную» команду своих друзей?

КМ: В целом, я люблю всех людей. Попробуйтесь показать свою любовь и уважение к себе и к другим. Я думаю, что положительное отношение к себе и к другим — это то, что делает нас уникальными и особенными. Я не думаю, что кто-то должен быть идеальным. Просто будьте собой. Попробуйте не бояться быть кем-нибудь, кто не похож на вас.

МД: Можете ли вы помочь своим собственным друзьям? Каким образом?

КМ: Не переусердствуйте со своим влиянием. Разношерстная команда — это не значит, что вы должны быть идеальными. Попробуйте сделать что-то для своих друзей. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в помощи, попробуйте помочь. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в поддержке, попробуйте поддержать. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в любви, попробуйте любить. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в уважении, попробуйте уважать. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в признании, попробуйте признать. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в помощи, попробуйте помочь. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в поддержке, попробуйте поддержать. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в любви, попробуйте любить. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в уважении, попробуйте уважать. Если вы чувствуете, что кто-то нуждается в признании, попробуйте признать.

Билл Плимpton, независимый аниматор, номинированный на премию «Оскар»

Билл Плимpton (Bill Plympton) был номинирован на премию «Оскар» и является одним из самых плодовитых современных независимых аниматоров. Он обладает уникальным стилем и огромной армией последователей (рис. 46.1).

Билл родился в 1946 году в Портленде, штат Орегон. Он благодарит дождливый и пасмурный климат тех мест за развитие воображения и рано появившуюся любовь к рисованию. Первый анимационный опыт Билла в школе завершился неудачей, фильм был по случайности снят вверх ногами, что сделало его непригодным для просмотра.

В 1968 году он перебрался в Нью-Йорк и поступил в School of Visual Arts (Школа визуальных искусств). Билл подрабатывал, создавая иллюстрации для «The New York Times», «Vogue», «House Beautiful», «The Village Voice», «Screw», «Vanity Fair», и рисуя комиксы для «Viva», «Penthouse», «Rolling Stone» и «National Lampoon». В 1975 году он стал вести политическую колонку Plympton в газете «The Soho Weekly News», которая к 1981 году покупалась компанией Universal Press для печати более чем в 20 газетах.

Сняв первый короткометражный фильм «The Face» в 1988 году, Билл был выдвинут на соискание премии Оскар в категории «Лучший анимационный короткометражный фильм». Его первый полнометражный фильм «Мотивчик» (The Tune), снятый им в 1992 году, стал первой полнометражной анимационной картиной, созданной



Рис. 46.1 ♦ Билл Плимpton

одним человеком. С тех пор он создал более 26 короткометражных фильмов и 4 анимационных полнометражных картин, написал пять книг и два сценария к художественным фильмам.

Предлагаю вашему вниманию запись моей беседы с этим выдающимся автором.

Марк Саймон: Как вы решили заняться анимацией?

Билл Плимптон: Я полюбил этот вид искусства сразу, как увидел, года в 3 – 4. Я всю жизнь что-то рисовал и всегда хотел стать аниматором. Однако, с технической точки зрения, мне показалось довольно сложно работать с камерой, звуком, и так далее, в результате я стал иллюстратором. К анимации я перешел позднее.

Моим первым опытом работы в анимации можно считать фильм «Boomtown» (1983), сценарий которого написал Джоэл Спиффер. Он знал, что я художник, плюс – мы были с ним друзьями. Он спросил меня, не хочу ли я создать фильм, я согласился. Так я и стал аниматором. Несмотря на то, что я не получил за это никаких денег, я узнал много нового о том, как создается фильм. Позднее я использовал полученный опыт при создании собственного фильма «The Face». Этот фильм получил много премий и даже был выдвинут на соискание премии Оскар. Он был также показан в Аннеси (Фестиваль анимации в Аннеси, Франция), где на него обратили внимание MTV, Tourne' of Animation, Spike & Mike и многие другие (рис. 46.2).

МС: Какова была продолжительность «Boomtown»?

БП: Около 7 минут.

МС: А сколько длится «Твое лицо» (Your Face)?

БП: Порядка трех минут.

МС: Я помню его – отличный фильм. Как вы привлекали людей, помощников для работы над фильмами, особенно когда у вас еще были ограниченные финансовые возможности?

БП: Я платил им. Конечно, я не обещал им золотые горы, но достаточно приличную оплату мог гарантировать. Большинство из них были студентами разных художественных заведений, поэтому они работали не только из-за денег, но и для получения опыта. Они впоследствии могли упомянуть эти проекты в своих резюме и учились на практике, как создаются фильмы. Поэтому сотрудничество было взаимовыгодным. На самом деле, мне многие звонят и говорят: «Я хочу поработать над вашим фильмом бесплатно,» – или даже предлагают заплатить мне, за работу над моим фильмом.

Так что найти помощников не трудно, сложно найти по-настоящему преданных этому делу людей, одержимых анимацией (рис. 46.3).

МС: Как вы финансируете свои фильмы сейчас? Очевидно, что некоторые ваши предыдущие проекты были очень успешными в коммерческом смысле.

БП: Да, это так. Мои короткометражки очень популярны за рубежом.



Рис. 46.2 ✦ Кадр из короткометражки «The Wiseman», вошедшей в фильм «Мотивчик»



Рис. 46.3 ✦ Кадр из короткометражки «25 способов бросить курить» (25 Ways to Quit Smoking)

МС: В каком смысле?

БП: Их показывают по BBC, Canal Plus, по многим другим телевизионным каналам. Кроме того, короткометражки показывают в кинотеатрах, они получают различные премии на фестивалях. Есть еще видео и DVD. И не стоит забывать про американский рынок – видео, DVD, кабельное телевидение, некоторые эфирные каналы, вроде MTV, и так далее. Доход получает приличный, учитывая низкую стоимость создания моих фильмов. На создание фильма «Твое лицо» было потрачено около 3000 долларов, а к сегодняшнему дню фильм заработал уже более 30 000 долларов. В общем, короткометражки довольно успешны, чего нельзя сказать о полнометражных картинах. Даже не знаю, почему так происходит. Я надеялся, что они принесут больше денег. Стоимость создания полнометражного фильма составляет около 200 000 долларов, что очень мало для такого фильма. Наверное, дело в дистрибьюторе фильма, сложно заставить его заплатить мне деньги.

Но в целом, помимо этого, есть еще много других способов заработать деньги. Я продаю новые фильмы, выпускаю видео, продаю различные постеры, книги, сувениры и так далее.

МС: Да, например, как ваша последняя книга «Космические мутанты» (Mutant Aliens) (рис. 46.4), созданная по мотивам раскадровок для фильма.

БП: Совершенно верно, она продается довольно неплохо.

МС: Как насчет Интернета?

БП: С помощью Интернета я также неплохо зарабатываю. Немало своих фильмов я продал Atom Films по хорошей цене. Также продаю небольшие Flash-ролики за неплохие деньги.



Рис. 46.4 ♦ Кадр из фильма «Космические мутанты»

МС: То есть вы рисуете и на компьютере тоже, или просто используете свои нарисованные вручную изображения?

БП: Я просто даю Flash-художникам эскизы и расчеты времени, после чего они перерисовывают все с помощью графических планшетов и раскрашивают.

МС: А почему вы сами не используете цифровые технологии?

БП: По четырем причинам. Первое – это очень дорого. Мне придется нанять техников и купить кучу оборудования. Во-вторых, это медленно. От руки я могу за день нарисовать минутный ролик. Если я буду использовать компьютер, работа будет продвигаться гораздо медленнее. За месяц от руки я могу нарисовать короткометражку, например фильм «Eat» я сделал за месяц (рис. 46.5).



Рис. 46.5 ♦ Кадр из фильма «Eat»

Если бы я делал его на компьютере, мне потребовалось бы полгода и команда помощников, работающих сверхурочно. В-третьих, перенос с цифрового носителя на киноленту мне кажется довольно дорогим занятием. Если я хочу показать свой фильм в кинотеатре, придется перенести его на киноленту, а сама по себе процедура копирования с цифры на пленку выходит за рамки моего бюджета. Четвертая причина – мне не нравится сама по себе цифровая краска и компьютерная анимация. Мне нравятся нарисованные вручную filmy, они теплее и приятнее.

МС: Вы сами занимаетесь распространением своих фильмов?

БП: На крупные фестивали, вроде Каннского, в Санденсе или Аннесу я езжу сам, ведь там собираются все крупнейшие прокатчики. Они видят реакцию публики и покупают хорошие фильмы. Теперь, в принципе, я могу не делать этого. Как только я заканчиваю новый фильм, я показываю его агенту, который с радостью покупает его. Многие телевизионные каналы стоят в очереди, чтобы купить мой новый фильм, даже не глядя на него, что немного пугает: я продал несколько откровенно плохих фильмов, но так как это «фильм Билла Плимптона», компании готовы заплатить за него хорошие деньги только потому, что на нем стоит мое имя.

МС: Вы стараетесь уложиться в определенные временные рамки при создании короткометражек или они получаются такими, какими получаются?

БП: Обычно я стараюсь, чтобы они были не длиннее десяти минут. Все мои фильмы короче десяти минут, мне кажется, оптимальная продолжительность составляет от трех до семи минут.

МС: Ваш первый самостоятельный фильм был номинирован на получение премии «Оскар». Расскажите о своих ощущениях?

БП: Это было великолепно. Раньше я не совсем понимал, что к чему на этой церемонии. То есть я смотрел ее по телевизору, но когда вы оказываетесь там, среди звезд, это совсем другое дело. После этого меня стали называть не просто Билл Плимптон, а «номинированный на премию «Оскар» Билл Плимптон». Это по настоящему меняет всю жизнь.

МС: Здорово, каждый мечтает об этом, а у вас получилось. А как вы работаете, у вас домашняя студия или вы ходите на работу?

БП: Пока, к сожалению, студия находится в моем доме, что существенно затрудняет комфортное проживание в нем, так как все заставлено коробками с рисунками, световыми столами, книгами, видеокассетами и всяким другим подобным хламом. Как раз сейчас я подыскиваю помещение для студии, куда перевезу все эти вещи.

МС: Как вам удастся оставаться сфокусированным на производстве при работе над короткометражками в течение всего процесса, учитывая то, что вы работаете один?

БП: Ну, это для меня не проблема. Утром я просыпаюсь и уже вижу готовую сцену, над которой я тружусь. Просто если вы одержимы своей работой, по-настоящему любите персонажей, любите рисовать, то вы не потеряете интерес к проекту. Так что проблема не в этом, а в том, чтобы закончить фильм вовремя и продать его. Это более сложная часть (рис. 46.6).

МС: Что бы вы посоветовали независимым аниматорам и новичкам, желающим создать свой фильм?

БП: Пару вещей. Во-первых, создайте короткий фильм, ориентированный на фестиваль, например для Аннеси. Постарайтесь сделать его продолжительностью 3–5 минут.

Сделайте его коротким и дешевым. Постарайтесь уложиться в пределах 1000–2000 долларов за минуту. Сделайте его смешным. Всем нравятся смешные фильмы. Отправляйтесь на фестиваль и постарайтесь заключить контракт. Для недавних выпускников художественных школ я бы посоветовал устроиться на работу в крупную студию, неважно на какую должность, хоть создавать промежуточные кадры, хоть чистовики. Поработайте там пять – шесть лет, поднакопите денег и наберитесь опыта. Обзаведитесь связями, создайте хорошее портфолио. Если вы по-прежнему будете стремиться создать независимый фильм, увольняйтесь. Только убедитесь, что у вас достаточно денег, чтобы потратить год своей жизни на создание фильма. За это время, если все будет хорошо, вы успеете создать фильм и продать его (рис. 46.7).



Рис. 46.6 ✦ Кадр из фильма «Космические мутанты»

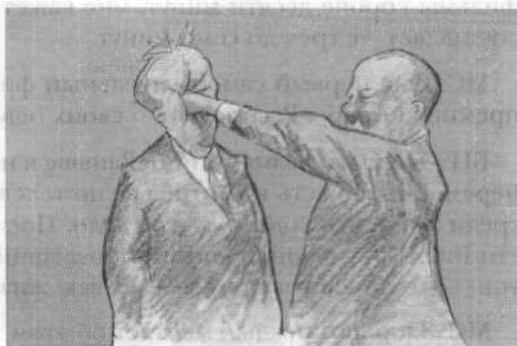


Рис. 46.7 ✦ Кадр из фильма «Push Comes to Shove»

Глава 47

Крэйг «Спайк» Дэккер, один из основателей фестиваля Spike & Mike's Sick & Twisted Festival of Animation

Крэйг «Спайк» Дэккер основал компанию Mellow Manor Productions в 1977 году вместе с Майком Грибблом, после чего они стали знаменитыми Spike & Mike. С помощью своей компании они организовали фестивали Spike & Mike's Classic Festival of Animation и Spike & Mike's Sick & Twisted Festival of Animation (рис. 47.1).

Компания Mellow Manor была названа в честь знаменитого дома в Риверсайд, штат Калифорния, где Спайк и Майк жили в коммуне вместе с другими хиппи. Несмотря на смерть Майка Гриббла в 1994 году, Спайк продолжает создавать и продюсировать фильмы высочайшего качества.

Изначальной целью создания Mellow Manor Productions была раскрутка малоизвестных групп и анимированных короткометражек в стиле ретро. В начале семидесятых Майк и Спайк занимались местной группой Sterno and the Flames, в которой пел и Спайк. Они также являлись организаторами различных шоу, например «Ночной нон-стоп ужасов», «Вечер ляпов «Стар Трека», и ночных показов рок-н-рольных фильмов, вроде «Jimmy Plays Berkeley» или «Quadrophenia». Они также занимались и полнометражными фильмами, например «Slaughterhouse 5» и «King of Hearts». Эти показы предварялись короткометражными фильмами, вроде «Betty Voor» и «Supergman». Они также показывали и короткометражки других аниматоров, например ставший культовым фильм «Bambi Meets Godzilla» Марва



Рис. 47.1 ★ Спайк и Майк, основатели Spike & Mike's Sick & Twisted Festival of Animation

Ньюленда. Вскоре популярность и спрос на короткометражки превысила интерес публики к самой группе Sterno and the Flames или полнометражным фильмам, Спайк и Майк поняли, что они нашли пустующую нишу и всерьез занялись короткометражными анимационными фильмами.

Спайк и Майк впервые показали на своем фестивале Classic Festival of Animation работы таких мастеров, как Тим Бертон (режиссер фильмов «Бэтмэн» (Batman) и «Винсент» (Vincent)), Джон Лессетер (режиссер «Toy Story», «Tin Toy»), Билл Плимптон (создатель фильмов «I Married a Strange Person», «Nose Hair», «How to Make Love to a Woman»), Ник Парк (создатель «Wallace & Gromit» и фильмов – обладателей премии Оскар «A Close Shave» и «Wrong Trousers», и номинированного на «Оскар» фильма «A Grand Day Out»), Уилл Вinton (создатель рекламных роликов «California Raisins», «The PJs», «Gary and Mike», «Closed Mondays»), Дэвид Файн и Элисон Сноуден (создатели «Bob and Margaret» и «Bob's Birthday», награжденного премией «Оскар»), и многих других.

Фестиваль The Sick and Twisted Festival стартовал в 1990 году для показа фильмов, которые были слишком вызывающими или сделанными для взрослой аудитории. На Sick and Twisted состоялся премьерный показ таких фильмов, как «Бивис и Баттхэд» (режиссер Майк Джадж, создатель «King of the Hill»). Майк и Спайк были продюсерами первых двух выпусков «Бивис и Баттхэд» (Beavis and Butthead) задолго до того, как они попали на MTV.

Spike & Mike Festival of Animation купил права на показ первых трех эпизодов «Уроков природы для Тимми», включая «Lesson 3», описанный в данной книге. Эти эпизоды вышли в широкий прокат летом 2001 года вместе с короткометражками других независимых аниматоров (рис. 47.2).

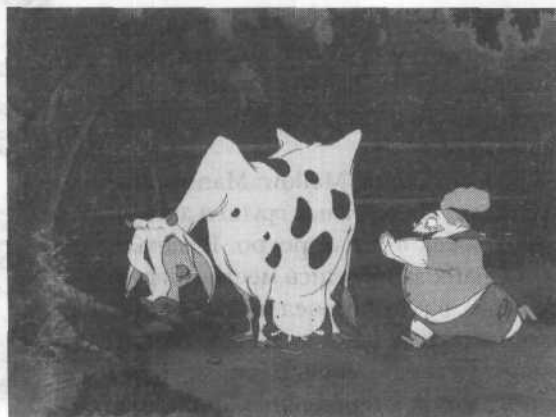


Рис. 47.2 + Кадр из второго эпизода сериала «Уроков природы для Тимми»

Вот что сказал мне Спайк в своем интервью.

Марк Саймон: Какими открытыми вами фильмами вы больше всего гордитесь?

Спайк: Конечно «Бивис и Баттхэд», потому что эти парни вошли не только в историю анимации, но и в историю американской культуры. Также я бы назвал «Wallace & Gromit».

МС: Да, отличные фильмы. Так значит, вы стали первыми дистрибьюторами «Wallace & Gromit» в США?

С: Конечно, и на видео, и в кинотеатрах. Мы отобрали эти фильмы для нашей программы показа. Мы являемся продюсерами и авторами первых двух эпизодов «Бивиса и Баттхэда».

МС: Как вы обнаружили «Бивис и Баттхэд»?

С: Майк Джадж был тогда студентом, и он написал мне письмо, в котором спрашивал, не могли ли мы ему помочь создать несколько фильмов. У него тогда был один готовый фильм, назывался он по-моему «Office Space». Я тогда принимал участие в создании множества фильмов для Sick & Twisted, я посмотрел его короткометражку, и мне показалось, что в ней что-то есть, некий сарказм, и я согласился, основываясь на этом ощущении.

МС: Фильм «Бивис и Баттхэд» проложил дорогу для множества других саркастических картин, так ведь?

С: Именно, мне всегда нравились пародийные и комедийные анимационные фильмы.

МС: Если к вам обращается аниматор с просьбой помочь ему в работе над фильмом, что он показывает вам?

С: Ну, обычно это студенческие фильмы или карандашные тесты. Раньше бывало достаточно раскадровки. Не знаю, сколько фильмов мы спродюсировали за все это время, мы вкладываем в них деньги. В общем я принимаю решение, исходя из того, что я вижу или после разговора с соискателями, если они могут рассказать неплохой сюжет.

МС: Какие права вы требуете в обмен на финансирование производства?

С: Раньше мы были более либеральными в этом отношении и оставляли права аниматору. Но после того, как нас много раз обманывали, я пришел к выводу, что если я собираюсь продюсировать фильм, быть соавтором, вкладывать в него деньги и верить в него до того, как поверят какие-то крупные корпорации, я хочу кусок пирога и для себя. Сколько раз было, когда мы ни получили ничего, слишком долго это продолжалось. Это неправильно и нечестно. Сейчас у меня есть права довольно на большое число персонажей. Теперь мы соглашаемся на практически полное производство фильма, как это было в случае с «Бивисом и Баттхэдом» только в обмен на хотя бы смежные права.

Мы также сделали первый эпизод «Крутых девчонок», который тогда назывался «Whoopass Stew». Мы полностью создали этот эпизод, включая раскрашивание, абсолютно все (рис. 47.3).

МС: Очевидно, что некоторые открытые вами аниматоры стали довольно успешными.

С: Да, многие из них. Определенно Ардманы (продюсеры «Wallace & Gromit»), Джон Лэссетер. Многие из них. Поразительно, как вдруг какая-нибудь студия

или компания «обнаруживает» некоего аниматора, которого мы нашли еще десять лет назад. Странное чувство.

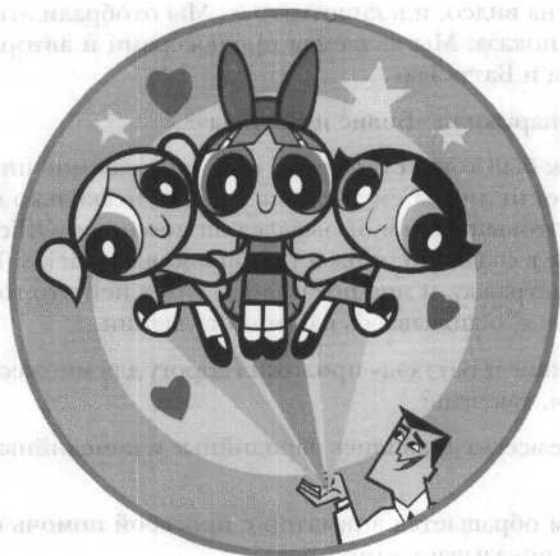


Рис. 47.3 ✦ Эпизод «Крутых девчонок»

МС: Расскажите о ваших фестивалях Classic Festival of Animation и Sick & Twisted.

С: Мы показываем фильмы в кинотеатрах по всей стране, более активно на западном побережье, чем на восточном, но в целом мы путешествуем по всем штатам и даже заезжаем в Канаду. За последние полтора года мы также отметились и на зарубежных фестивалях, например в Дублине и на Каннском кинофестивале. Я только что вернулся с фестиваля в Аннеси, крупнейшего анимационного фестиваля, проходящего раз в год во Франции. Мы показали коллекцию короткометражек «Sick & Twisted» на огромном экране перед тремя тысячами французских детей, и им понравилось. Мы продали все показанные фильмы. Они нравятся не только американцам, но и французам, и голландцам и британцам, и всем остальным тоже.

Сама концепция фестиваля их удивила, они ничего подобного раньше не видели. Интересно показать его в других странах.

МС: Помимо кинотеатров, как вы распространяется фильмы?

С: На видео и DVD. Также мы сотрудничаем с кабельными и эфирными телеканалами. Сейчас готовится к выходу наша книга в издательстве Abrams Publishing. Это будет история о нашей деятельности. Мы всегда ищем новые возможности. Недавно мы совершили совместный тур с группой Korn. Изначально тур назывался «Family Values», но затем они изменили его название на «Sick

& Twisted». Мы объехали с ними всю страну. Я подготовил специальную 45-минутную версию, а они предоставили огромные экраны, на которых показывали нашу анимацию.

МС: Когда она показывалась? Во время концерта?

С: Анимацию показывали после выступления разогревающей группы перед выходом Когн.

Наверное. Лучше, чем 45 минут смотреть на то, как техники увозят, вывозят и настраивают аппаратуру. Ребята из Когн, также как и многие здесь в Калифорнии, ходили на наши шоу, когда были детьми, так что им понравилась эта идея. Для нас это тоже было интересно, да и потом, кто откажется показать свои фильмы перед аудиторией в 30 000 человек?

МС: Кроме коммерчески успешных фильмов, какие вам особенно нравятся?

С: Мне нравится Tiffany и Summer. Это два женских персонажа. Мы сделали с ними две короткометражки, одна называется «Hot Sluts», вторая – «Swing Sluts». Мне кажется, из них можно сделать отличный сериал, если подобрать хороших авторов (рис. 47.4). Еще мне нравится фильм «Screenplay», из программы Classic Festival. Это кукольная анимация совершенно гениальная. Кроме того, мне нравятся работы Дона Нертцфелда, вроде «Rejected» и «All The More», ну и так далее.



Рис. 47.4 + Tiffany и Summer
в фильме «Hot Sluts»

МС: На что вы обращаете внимание при выборе фильмов для дистрибуции?

С: В первую очередь я обращаю внимание на юмор, это самый главный компонент. Затем я смотрю на доступность сюжета, понятность истории. Довольно сложно найти фильм с правильно рассчитанным временем, хорошим сюжетом и юмором. Затем я смотрю на технику фильма, это даже более важно, чем качество. Конечно, еще лучше, если вы создадите отличных персонажей, как сделал Ник Парк в «Wallace & Gromit». Также важно уметь рассказать историю, как например Джен Лэссетер в «Toy Story». Это главные ингредиенты успешности фильма. Вот, что я понял за 25 лет своей работы.

МС: Надо же, 25 лет – немалый срок.

С: Да, и 10 лет спустя запуска Sick & Twisted.

МС: Когда вы берете для распространения готовый фильм, какие права вы хотите получить?

С: Если это готовый фильм, мы стараемся приобретать права на распространение на видео, DVD и показ в кинотеатрах. Если фильм очень хороший или у нас просто есть такая возможность, мы также получаем права на показ по кабельному телевидению. В общем, все зависит от ситуации. Я не буду покупать права на показ в Европе, просто для того, чтобы они лежали у меня на полке.

МС: Если вы не финансируете проект, вы приобретаете неисключительные права, так?

С: Именно. У нас полно фильмов, на которые мы имеем только неисключительные права. Если это очень хороший фильм, мы стараемся получить исключительные права на него. Если мы продюсируем фильм, то также получаем исключительные права.

МС: Когда аниматор заключает с вами договор о распространении, на каком носителе следует принести фильм?

С: В идеальном случае это должна быть 35-миллиметровая киноплёнка. Ещё лучше – 35-миллиметровый негатив. Если так не получается, мы берем фильм и перегоняем его на киноплёнку. Мы переписывали на 35-миллиметровую плёнку фильмы с Super 8 и с 16 мм. Ведь многие кинотеатры до сих пор не обзавелись цифровыми проекторами, им жалко денег.

Было бы неплохо, если бы некоторые студии, особенно те из них, что побогаче, помогли кинотеатрам обзавестись новыми проекторами, чтобы показывать их же собственную продукцию с самым высоким качеством.

МС: Большинство фильмов, которые вам присылают, записаны на киноплёнке или большинство из них из цифровой формы записаны сразу на видео?

С: Большинство из них – это цифровые проекты, компьютерная анимация. Забавно вспоминать, как раньше нас всех так сильно удивляла компьютерная анимация. Сложно было поверить, что на компьютере можно создавать фильмы. Сейчас же большинство проектов – это именно компьютерная анимация, хотя лично я предпочитаю обычную, традиционную. Мне кажется, нет ничего лучше, чем нарисованный вручную фильм, вроде ранних работ Макса Флейшера типа «Бетти Бупс» (Betty Boops) и тому подобного.

МС: Но ведь участвовать в фестивале может фильм, созданный любым способом, не так ли?

С: Конечно. У нас есть все виды фильмов, кукольные, пластилиновые, вырезанные из бумаги, люди-черточки, нарисованные карандашами, компьютерные – все, что угодно.

МС: Как часто вы просматриваете короткометражки?

С: Постоянно. Каждый раз, когда я заглядываю в почтовый ящик, я обнаруживаю там фильм, пришедший Бог знает из какой части света. Довольно забавно вспоминать о том, что не раз в мой почтовый ящик попадали короткометражки, ставшие теперь хитами. Ты смотришь фильм и понимаешь, что спустя

какое-то время он станет популярным и известным. Я помню, как в 1989 году увидел первый выпуск «Ох, уж эти детки!» (Rugrats) и поместил его в программу фестиваля.

Я посмотрел тот эпизод и разглядел в нем некоторую ценность, он подходил для нашей классической версии фестиваля.

МС: Фильм «Bambi Meets Godzilla» – также одно из ваших открытий?

С: Да.

МС: Для меня этот фильм является одним из образцов классического короткометражного анимационного фильма.

С: Да, так и есть. Мне кажется, Марв Ньюленд сделал этот фильм, когда ему было лет 18, в качестве студенческого фильма. Марв хороший парень, хороший друг, мы этот фильм до сих пор показываем. Название тоже сыграло свою роль. Все знают Бемби и все знают Годзиллу, так что звучит очень забавно.

МС: Как вы оцениваете сегодняшнее состояние анимационной индустрии?

С: Меня порадовал успех фильма «Шрек» (Shrek). Мне недавно позвонила Кэт Миллер, она работала над «James and the Giant Peach» и «Кошмаром перед рождеством» (Nightmare Before Christmas). То, что она звонила, как раз и является примером состояния индустрии. Посмотрите на качество анимации и вид персонажей в этих фильмах. Я присутствовал на их съемках в Сан-Франциско, мне понравилось, как они снимали, хотя есть некоторые вопросы о доступности такой мультипликации, но качество анимации и персонажей было просто на высоте. Мне нравятся настоящие трехмерные модели персонажей, и я предпочитаю традиционную анимацию компьютерной. Это именно то, что я хочу видеть, – современные технологии, позволяющие вернуться к традиционной анимации и моделям персонажей, а не компьютерная анимация. Для меня это все равно, что скрипка Страдивари и массовый, штампованный продукт.

МС: Что вы думаете об анимации, показываемой утром в воскресенье? Комедийных фильмов ведь совсем не осталось.

С: Да, большинство того, что мы видим на экране, это массовый штампованный продукт. Все делается по шаблону. Они думают только о том, как бы сделать поскорее и подешевле, и получить свою зарплату.

МС: Вы можете предсказать успех некоторых фильмов и режиссеров с помощью своего фестиваля?

С: Определенно, да. Я знаю сейчас, кто из участников фестиваля станет следующими знаменитостями. А японские мультфильмы мне не нравятся, мне кажется, главное в анимации – это персонаж, юмор и атмосфера фильма, как в «South Park».

МС: Да, в нем все эпизоды смешные.

С: У них хорошие сценаристы, как и в команде создателей «Симпсонов». Мне просто не нравится этот гляцевый облик массовой анимации. Это как фаст-

фуд анимации: возьмем одну формулу и применим ее ко всему. Например, Лэссетер выделяется из других компьютерных аниматоров творческим подходом. Используйте компьютеры, но не забывайте об интересных сюжетах и персонажах, они должны иметь глубину, некий шарм и человеческие качества.

МС: Вы думаете, когда-нибудь в кинотеатрах снова будут показывать анимационные короткометражки?

С: Возможно. Компания Pixar теперь взяла за правило показывать короткометражки перед своими полнометражными картинами. Как это было с «Geri's Game». Они собираются сделать это и для «Birds» и «Luxo Jr». Или вот взять наше шоу. За 90 минут мы можем показать около 20 полноценных фильмов, что гораздо интереснее некоторых полнометражных фильмов. Если вам не нравится один короткий фильм, просто дождитесь его окончания, и начнется другой, который может понравиться вам.

В нашем фестивале мне нравится то, что он не только для детей. Многие люди считали или считают анимацию предназначенной только для детей или семейного просмотра. Мне нравится, что с помощью анимации можно выразить свою фантазию и облечь ее в форму фильма. Взять тот же «Шрек» – этот фильм не только для детей.

МС: Мы его только что посмотрели. В конце фильма люди вставали и аплодировали.

С: Здорово. Любой подобный успех хорошо влияет и на анимацию в целом.

МС: В программе Sick & Twisted 2001 года участвовали три эпизода моего сериала «Уроки природы для Тимми». Вы помните, что привлекло ваше внимание при их просмотре?



Рис. 47.5 + «Уроки природы для Тимми», эпизод 1

С: Прямолинейность. Мне понравилось, что змея кусает и кусает этого парня прямо в лицо (рис. 47.5). Очень прямолинейно. Мне понравилось, что этот парень довольно глуп, это так противоречит принятым у нас семейным ценностям.

МС: Бывают какие-нибудь фильмы, слишком грубые даже для Sick & Twisted?

С: Может быть, «Sloach's Funhouse». Это пластилиновый фильм. Я видел, как некоторые люди уходили во время его показа. Его автор – парень из Чикаго. По-настоящему противный фильм.

МС: Что бы вы посоветовали начинающим аниматорам?

С: Пусть посмотрят на добившихся успеха аниматоров за последние 10–15 лет. Если они хотят добиться признания, улучшить свою жизнь, испытать вкус коммерческого успеха – им потребуется усвоить азы создания хорошей истории, как бы банально это не звучало. У фильма должно быть начало, середина и конец. Я видел тысячи фильмов с великолепной анимацией, и кто-то потратил на их создание сотни часов, но просто не знал, когда остановиться.

МС: Ну что же, я точно знаю, как и когда закончить наше интервью. Спасибо за потраченное время, Спайк.



Рис. 48.1 + Линдси Сэмсон

Глава 48

Линда Сименски, заместитель начальника отдела оригинальной анимации компании Cartoon Network

Линда Сименски является заместителем начальника отдела оригинальной анимации компании Cartoon Network. В ее обязанности входит наблюдение за раз-



©1998 Cartoon Network, Inc. A Time Warner Co. All Rights Reserved. By J. Sall

работкой новых короткометражек и анимационных сериалов для Cartoon Network, например известных нашему зрителю «Крутых девчонок» и «Лаборатории Декстера», а также «Samurai Jack», «Courage the Cowardly Dog», «Ed, Edd and Eddy», «Johnny Bravo», «Harvey Birdman: Attorney of Law» (рис. 48.1, 48.2). Сименски также принимает участие в создании программы телевещания канала, включая составление расписания, приобретение шоу и разработку оригинальных передач и фильмов.

Перед тем как занять в Cartoon Network пост программного директора в 1995 году, Линда работала на Nickelodeon директором отдела анимации, занимаясь поиском новых талантов. Сименски работала в Nickelodeon с 1985 года на различных должностях в отделе анимации и программном департаменте. Она принимала участие

Рис. 48.1 + Линда Сименски



Рис. 48.2 ♦ Логотип Cartoon Network

в создании некоторых эпизодов сериалов, включая пилотную серию «Rocko's Modern Life», над которой она трудилась вместе с создателем концепции, и помогала в работе над множеством пилотных серий для Nicktoonz и Nick Jr.

Сименски также является членом нескольких организаций, поддерживающих анимацию. Она десять лет занимала пост президента ASIFA-East (международного общества аниматоров) и является основателем организации New York chapter of Women in Animation. Недавно Сименски была награждена June Foray Award, специальной премией от Annie Awards (премией за выдающийся вклад в анимацию от ASIFA), которой награждаются лица, оказавшие значительное влияние на искусство и индустрию анимации. Она также получила премию от Girls, Inc. за разработку сериала «Крутые девчонки», формирующего у зрителей представление о положительных женских образах. Сименски является обладательницей диплома бакалавра в области коммуникации и истории, выданного Университетом Пенсильвании, и диплома магистра в области экологии массмедиа, выданного Университетом Нью-Йорка.

Мы беседуем с ней о ее судьбе.

Марк Саймон: Расскажите об основных этапах своей карьеры, которые привели тебя к занимаемому ныне положению.

Линда Сименски: Я всегда была большой поклонницей анимации, поэтому увлекалась всем, связанным с ней. Я жила в Нью-Йорке, а в то время все анимационные фильмы создавались только в Лос-Анджелесе. Но из-за того, что мне так нравилась анимация, я попала на работу в Nickelodeon. Я оказалась там в нужное время, когда интерес к анимации в конце восьмидесятых стал расти, я смогла помочь им запустить отдел анимации. Помогло то, что к тому моменту я уже проработала там некоторое время, и все знали, что я большая поклонница анимации. Поэтому, продвижение по карьерной лестнице во многом зависит от умения оказаться в нужное время в нужном месте. Я занималась разработкой и поиском пилотных эпизодов новых шоу. В 1995 году я перешла работать в Cartoon Network. Там я помогла создать отдел оригинальных анимационных шоу.

МС: Когда вы подыскиваете новое шоу, вы отдаете предпочтение готовым сериям или предпочитаете совместную разработку с автором идеи?

ЛС: Обычно мы работаем над разработкой вместе с авторами. Очень редко мы покупаем полностью готовые эпизоды, за исключением, пожалуй, аниме, то есть японской анимации.

МС: Бывает так, что ты видишь на фестивале короткометражку и хочешь создать на ее основе сериал?

ЛС: Конечно. В качестве примера могу привести одного аниматора, выпускника RISD (Rhode Island School of Design), я увидела его студенческий фильм, и мне он понравился. Затем я видела его работы на паре фестивалей, и они мне понравились еще больше, в конце концов, мы создали с ним совместную короткометражку, вышедшую в эфир этим летом. Поэтому обычно на каждом фестивале я нахожу какого-нибудь нового аниматора, с которым мы затем сотрудничаем.

МС: Как тебе кажется, можно ли сказать, что фестивали являются лучшим способом для независимого аниматора показать свои работы?

ЛС: Думаю, что это так. Где еще они могут показать свои фильмы? У телевидения не самый подходящий формат для короткометражек. К тому же, большинство фильмов рассчитано на взрослую аудиторию. Поэтому для меня фестивали – это именно то место, где можно посмотреть короткометражки на большом экране вместе с аудиторией, которой это действительно интересно.

МС: А ты просматриваешь Интернет на предмет хороших короткометражек?

ЛС: По правде говоря, фильмы сделанные специально для Интернета, не такие хорошие как те, что показывают на фестивалях.

Если честно, я скорее склоняюсь к фестивалям, так как большинство фильмов, которые я отбираю, должны быть ориентированы и на детей, и на взрослых. Те же фильмы, что делаются для Интернета, обычно рассчитаны только на взрослых.

МС: На что вы обращаете внимание при покупке идей и концепций фильмов или готовых короткометражек на фестивалях?

ЛС: Лично мне нравится, когда фильм выполнен в очень интересной манере, когда есть ощущение, что он отличается от других, – это привлекает лично меня. Ну а в целом, очевидно, что все в таких фильмах должно быть на месте. Хороший дизайн, хорошая идея, юмор. У многих есть хорошие идеи, но не все могут облечь их в интересную и разумную форму.

МС: При принятии решения вы предпочитаете увидеть готовый продукт?

ЛС: Многие полагают, что к нам нужно приходить с готовым фильмом или готовой раскадровкой, что в корне отличается от действительности. Хотя, если вы аниматор, довольно высоки шансы, что у вас уже есть какие-то готовые, самостоятельно сделанные, фильмы. Если это интересный фильм, конечно, ваши шансы возрастут.

МС: Что вы хотите видеть и чего не хотите, когда к вам приходят люди со своими идеями?

ЛС: Я хочу видеть много рисунков. Хочу видеть рисунки персонажей, в движении и действии, очень важен юмор.

МС: Рисунки должны быть как гэги?

ЛС: Да, просто интересные эскизы. Они должны заставить захотеть посмотреть еще. Конечно, сценарий тоже важен, но иногда мультфильм сложнее описать словами, чем рисунками. Намного проще по рисункам понять, о чем идет речь. Если рисунки характерны, типичны, то и весь фильм будет таким же. Визуальный аспект в нашем деле очень важен. Ведь зрители щелкают пультом телевизора и останавливаются там, где картинка кажется им интереснее. Или вы просматриваете программу передач, и если рядом с названием напечатана интересная картинка, вы захотите посмотреть это шоу. Поэтому очевидно, что рисунки должны быть интересными.

МС: Какая из предложенных вам идей фильма была самой интересной?

ЛС: Мне предлагают массу хороших идей, но я не могу выделить какую-либо одну из них и назвать самой выдающейся. Из некоторых прекрасных идей так и не были сделаны сериалы или фильмы, а некоторые наши лучшие шоу были сделаны по идеям, представленным весьма посредственно. Хорошая идея не должна казаться искусственно созданной из одних только шуток. Она должна иметь какую-то суть, быть смешной и неглупой. Мне нравятся четкие и просто изложенные идеи. Дело в том, что у вас может быть великолепный сюжет для сериала или фильма, но если вы слишком скрупулезно опишите его, на 25 страницах подробно разжевывая каждый момент, эта идея может показаться не такой уж и смешной и интересной.

МС: Расскажите нам об одной из самых худших идей, которые вам присылали.

ЛС: О плохих идеях я могу сказать то, что тут дело не только в плохом сюжете, но и в чересчур агрессивном настрое его создателя. Вы пытаетесь поговорить с ними, они не хотят вас слушать, утверждая, что вы не правы. Я помню, как однажды ко мне пришел автор и показал мне идею, которая мне не понравилась. Я попробовала объяснить ему, что мы искали на тот момент, и ему казалось, что я не понимаю, о чем говорю. Он был уверен в том, что его сюжет просто превосходен, а я, во-первых, заблуждаюсь, а во-вторых – ничего в этом деле не понимаю. Этот человек проявил себя сложным в общении еще на стадии презентации идеи, и я совершенно точно не хочу работать с такими авторами. Кроме того, его проект был очень слаб. Я думаю, что совместное творчество в чем-то напоминает любовный роман, и никто не хочет видеть в своем партнере глупого человека. Я думаю, что на этапе презентации идеи как раз самое время прикинуть, стоит ли иметь дело с этим человеком. Словом, дело заключается не только в том, хорош или плох сюжет, но и в личностных качествах автора.

МС: Расскажите о проектах, которыми гордитесь.

ЛС: Таких немало, особенно среди тех, над которыми я работала в Cartoon Network. Одной из причин моего прихода в эту компанию было желание поработать над сериалом «Лаборатория Декстера» (рис. 48.3). После того как пробный показ «Крутых девчонок» целевой аудитории не увенчался большим успехом, многие люди забыли об этой идее. Я была первой, кто сказал: «Я считаю, что нам нужно вернуться к «Девчонкам» и вновь рассмотреть эту концепцию, так как их создатель, Крэйг МакКрэкен, отлично работает над «Лабораторией Декстера», и я думаю, что мы ошиблись, отказавшись от разработки «Девчонок». Мой начальник согласился со мной, и мы убедили всех остальных. Я горжусь тем, что помогла начать производство «Крутых девчонок» (рис. 48.4). Мне нравятся шоу «Ed, Edd and Eddy» (рис. 48.5) и «Courage the Cowardly Dog» (рис. 48.6) просто потому, что это необычные сериалы, и они нравятся аудитории. В целом, я горжусь практически всеми фильмами, над которыми я работала. Всегда буду гордиться «Doug». Несмотря на то, что другой создатель мог бы сделать этот фильм более смешным, – ведь нет предела совершенству. Тем не менее, я полагаю, что это довольно хорошее шоу и горжусь им.

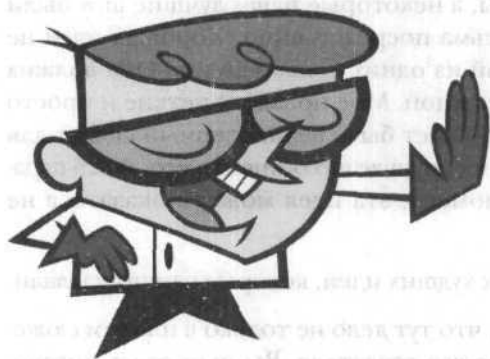


Рис. 48.3 + «Лаборатория Декстера»



Рис. 48.4 + «Крутые девчонки»

МС: Значит, вы работали над «Doug» в Nickelodeon?

ЛС: Я работала над всеми шоу в Nickelodeon, включая «Hey Arnold» и «Angry Beavers». Я довольна своей работой над «Hey Arnold», так как это был хороший опыт. Над этим сериалом было весело работать. Мне также понравилось работать над «Samurai Jack», это был довольно необычный сериал, и компания предоставила мне полную свободу (рис. 48.7 и 48.8). Я работала с создателями, и тогда у нас установились очень хорошие отношения с Геннди. Меня все это очень радовало. Понятно, что больше всего я горжусь теми работами, которые нравятся зрителям. Я хотела заниматься анимацией для того, чтобы создавать шоу, которые нравились бы людям так же, как и мне нравились мультфильмы, когда я была ребенком.

МС: Практически все сериалы на Cartoon Network созданы с помощью целлулоидной анимации. Вы не хотите попробовать использовать компьютерную анимацию или вы принципиально против этого?



Рис. 48.5 ♦ «Ed, Edd, and Eddy»



Рис. 48.6 ♦ «Courage the Cowardly Dog»



Рис. 48.7 ♦ Логотип «Samurai Jack»



Рис. 48.8 ♦ «Samurai Jack»

ЛС: Я думаю, что мы бы сделали такой проект, если бы подвернулось подходящее шоу. Для комедийных сериалов, именно таких, как мы делаем, потребуется по настоящему потрясающая компьютерная графика, и она не должна быть разорительной. Обычно «потрясающая» и «доступная» не слишком сочетающиеся понятия. Поэтому перед появлением первого компьютерного шоу на нашем канале может пройти некоторое время. Мы планируем создать компьютерные сериалы в ближайшие годы, но что касается комедий – сложно сказать, если только не появится подходящая идея. Мы уже экспериментировали с различными альтернативными форматами, и не имеем ничего против них, просто для каждого стиля должно быть подходящий проект.

МС: Сколько оригинальных короткометражек в год производит ваша компания?

ЛС: Примерно 8–12.

МС: Сколько из них развиваются в сериалы?

ЛС: Обычно две или три. Каждый год по-разному.

МС: Когда компания принимает решение работать над проектом, какие этапы производства следует иметь в виду?

ЛС: Обычно авторы нам приносят следующее: сюжет, описание персонажей, их эскизы. Если что-то нам нравится, мы обычно просим автора слегка доработать идею. Как правило, мы не беремся за проекты, над которыми еще предстоит много трудиться, так как мы не очень любим много менять в концепции. Поэтому мы стараемся отбирать проекты, которые кажутся подходящими для нас. Затем автор идет и дорабатывает свою идею, после этого делает сценарий для семиминутного фильма, раскадровку и, если мы принимаем решение создать короткометражку, собственно фильм, который мы пускаем в эфир.

Обычно на этом этапе уже становится ясно, есть ли смысл делать из фильма сериал, или нет. Когда мы пускаем эти короткометражки в эфир, мы оцениваем реакцию аудитории. Конечно, прислушиваемся и к себе. Иногда мы показываем фильмы фокус-группам из детей и следим за их реакцией. Очень часто мы полагаемся на программного директора и его чутье. Если ему кажется, что из этой идеи можно создать хороший сериал, даже если у премьерного показа короткометражки был не очень высокий рейтинг или фокус-группа прореагировала не слишком хорошо, мы можем приступить к работе над сериалом. Так как считаем, что программный директор рассмотрел какой-то потенциал, который может породить удачный сериал.

МС: Когда вы даете разрешение на создание семиминутного фильма, что предоставляет Cartoon Network автору?

ЛС: Мы платим им.

МС: Вы предоставляете им какое-то оборудование или студии? Ведь у многих независимых аниматоров нет своего оборудования.

ЛС: У нас есть студия в Лос-Анджелесе, и те, кто там живет, могут работать в ней. Аниматоры, не имеющие своего оборудования, либо находят студию для работы, либо сами создают себе условия для работы. В любом случае, мы платим им, и они делают фильм. Если мы решаем запустить сериал на основе этого фильма, в обмен на эти деньги мы получаем права на фильм. Но, авторы все равно вовлечены в процесс создания. В финансовом смысле это выгодно для них, так как мы платим за все, что они делают (рис. 48.9).



Рис. 48.9 ♦ «Ed, Edd, and Eddy»

МС: Какой бюджет вы предлагаете для семиминутного фильма?

ЛС: По-разному, обычно где-то от 200 000 до 225 000 долларов, иногда больше.

МС: Что бы вы посоветовали независимым аниматорам, собирающимся создать собственный фильм?

ЛС: Сделайте это – вот мой совет. Начните создавать фильмы. Ваш фильм работает лучше визитки и резюме. Даже если телекомпания в настоящий момент ищет что-то другое, они все равно узнают, что вы аниматор и знаете как сделать фильм, и в будущем они могут связаться с вами. И, естественно, если получится, отправляйтесь на фестиваль. Это отличная возможность познакомиться с людьми, даже если у вас еще нет фильма. На фестивалях можно посмотреть на работу других аниматоров и пообщаться с ними. На фестивалях очень непринужденная обстановка, где легко знакомиться с людьми и непринужденно общаться (рис. 48.10).

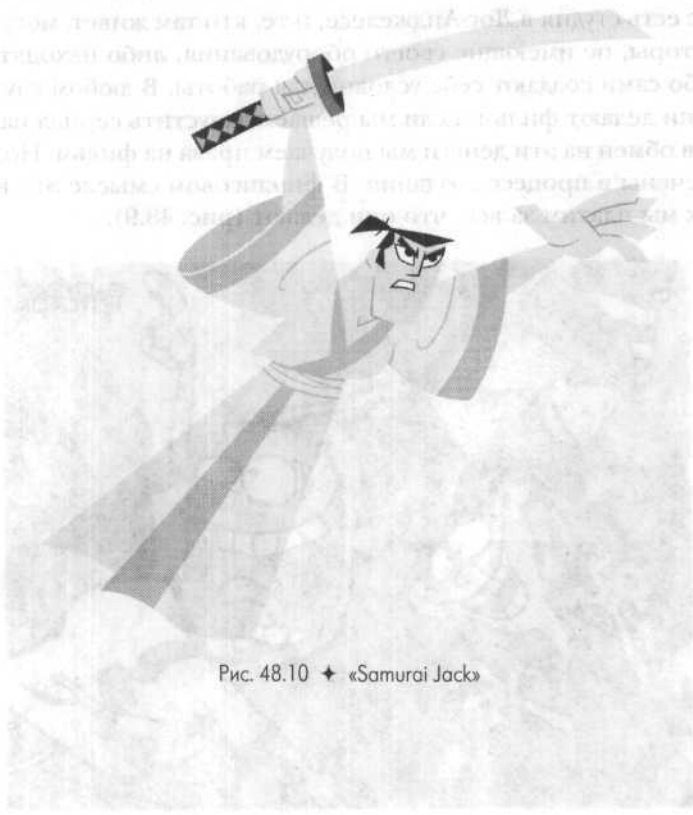


Рис. 48.10 + «Samurai Jack»

MC: Какое оружие вы используете? — Я не собираюсь говорить
 MC: По какому поводу? — Это оружие было создано в 1950-е годы.
 MC: Что бы вы посоветовали не делать? — Не делайте то, что
 MC: Что вы делаете? — Вот мой совет. Помните, что вы делаете фильм
 MC: Как вы планируете работать в будущем? — Я хочу, чтобы мои
 MC: Как вы планируете работать в будущем? — Я хочу, чтобы мои
 MC: Как вы планируете работать в будущем? — Я хочу, чтобы мои

У К С Л Глава 49

Рейчел Льюис, директор по штатам компании Класку Ксупо

Рейчел Льюис отвечает за найм всех художников в компании Klasky Csupo, название которой стало синонимом великолепной, выдающейся анимации (рис. 49.1 и 49.2).

С 1982 года, когда Арлин Класки и Габор Ксупо организовали домашнюю студию, они сумели превратить ее в компанию, число сотрудников которой превышает 300 человек. Фирменный стиль студии поражает своим остроумием и эксцентричностью. Компания обладает пятью премиями Emmy, двумя наградами Cable Ace Awards, и несчетным числом других премий и наград в области рекламы, искусства и анимации. В Klasky Csupo были созданы такие шедевры, как «Симпсоны» и «Ох, уж эти детки!» (совместно с Полом Гермейном),

«ААННН!!! Real Monsters», «Duckman», «Santa Bugito», «Дикие Торнберри» (The Wild Thornberrys), «Rocket Power», «Как говорит Джинджер» (As Told by Ginger), «Stressed Eric» и два специальных выпуска «Edith Ann». Компании также принадлежит рекламное агентство Class-Key Chew-Po Commercials, звукозаписывающие лейблы Tone Casualties и Casual Tonalities и издательство Klasky Csupo Publishing.

Изначально компания Klasky Csupo позиционировала себя как разработчик логотипов, анонсов фильмов, титров для телевизионных шоу, рекламных роликов. Заработав себе репутацию одной из самых изобретательных и инновационных



Рис. 49.1 ♦ Рейчел Льюис



Рис. 49.2 + Логотип Klasky Csupo

студий, компания в 1988 году открыла свое первое представительство в Голливуде, на углу Фонтэйн и Хайлэнд авеню. Вскоре студия разрослась и стала занимать шесть зданий, узнать которые очень легко. Придерживаясь своего стиля, компания украсила фасады зданий изображениями созданных ею персонажей.

В 1999 году из-за продолжающегося роста и после изнурительных поисков подходящего здания для объединения всей деятельности компании, Klasky Csupo переехала в здание 6353 на бульваре Сансет (рис. 49.3).



Рис. 49.3 + Здание Klasky Csupo на бульваре Сансет, Голливуд, штат Калифорния

Из беседы автора книги с Рейчел Льюис.

Марк Саймон: На что вы, прежде всего, обращаете внимание, знакомясь с портфолио аниматоров и режиссеров?

Рейчел Льюис: Ну, в первую очередь пытаюсь увидеть талант. В портфолио режиссеров мы ожидаем увидеть подтверждения способности четко выстроить композицию и сцены. Нам импонируют режиссеры, которые имеют более «кинематографический» взгляд на вещи. Конечно, для режиссера очень важны и актерские способности.

МС: У Klasky Csupo свой определенный и узнаваемый почерк, приходящие к вам аниматоры должны это учитывать?

РЛ: Для нас более интересны портфолио с разными стилями, потому что у Klasky Csupo не только собственный стиль, отличающийся от других студий,

но и рабочий процесс устроен по-другому. В понедельник наши аниматоры могут работать над «Ох, уж эти детки!», а оставшуюся неделю над «Rocket Power». Несмотря на некоторое сходство этих сериалов, все же они отличаются, и поэтому аниматор должен уметь рисовать в разных стилях, быстро и четкими линиями (рис. 49.4).



Рис. 49.4 + «Ох, уж эти детки!»

МС: Как бы вы описали стиль Klasky Csupo?

РЛ: Я бы назвала его причудливым, довольно узнаваемым. Я имею в виду, что если вы включите телевизор и увидите нашу продукцию, то сразу поймете, что она сделана в Klasky Csupo. На наш стиль большое влияние оказал восточноевропейский стиль анимации. Очевидно, отчасти это влияние проявилось благодаря Габору Ксупо, ведь он родом из Венгрии, но кроме него у нас в студии трудится немало аниматоров из Восточной Европы. Нам нравится их стиль.

МС: Каким образом можно получить работу в Klasky Csupo?

РЛ: Самым простым способом будет обратиться в наш отдел кадров. В отличие от других студий, нами руководит не какая-то корпорация, а сами художники. У нас нет строгих правил относительно того, как часто соискатели могут

присылать портфолио или демонстрационную кассету, хотя мы полагаем, что не стоит присылать нам портфолио раньше, чем через полгода после предыдущей попытки, так как шесть месяцев вполне ясно дают понять, способны ли вы эволюционировать. Вы можете прислать нам свое портфолио в любой день с понедельника по пятницу, мы рассмотрим его и дадим вам ответ. Даже если это будет не тот ответ, на который вы рассчитывали, вы все равно попадете в нашу систему, и мы будем иметь вас в виду. Многие люди думают: «Ну вот, я отправил портфолио в студию, и из этого ничего не получилось», после чего они сдаются и опускают руки. Это просто смешно. Если вы художник, вы постоянно находитесь в процессе творческого роста, если вы работаете и рисуете каждый день, это обязательно отразится на портфолио. Если вы начинающий художник – рисуйте наброски и эскизы, умение рисовать с опытом только улучшается и его можно довести до совершенства. Это непрекращающийся процесс.

МС: Вы сначала отбираете портфолио или проводите собеседование?

РЛ: Сначала мы всегда смотрим портфолио. Если мы заинтересовались вашей работой после его просмотра, мы можем встретиться с вами лично. Раз или два в неделю, в зависимости от загруженности, мы просматриваем вновь поступившие портфолио. Обычно в месяц к нам приходит порядка 200 – 400 портфолио. Из них мы отбираем где-то 20 – 30 лучших на наш взгляд работ людей, которые, как нам кажется, впишутся в Klasky Csupo и могут предложить что-то отличное от уже существующего. Затем, раз в месяц у нас происходит заседание совета, состоящего по большому счету из продюсеров и режиссеров из всех подразделений нашей студии: из отделов по созданию фильмов, телешоу, рекламы, Интернет-отдела и звукозаписывающего лейбла. Из всех отделов кто-то приходит, и мы просматриваем отобранные портфолио, даже если мы не собираемся никого нанимать. Просто это позволяет нам всем знакомиться с присланными работами, некоторые из которых по-настоящему интересны.

МС: Вы ищите не только аниматоров?

РЛ: Да, нам нужны разные специалисты. В телевизионном отделе нам требуются художники раскадровок, создатели персонажей и фоновых изображений. Klasky Csupo знаменита созданием и пестованием собственных талантов. Мы помогаем им вырасти в творческом плане. Большинство наших режиссеров начинали с работы над раскадровками, фонами или персонажами. Они знают все этапы производства, а кроме того, понимают стиль Klasky Csupo. Они оттачивали его годами. Они сразу понимают, хорошо или плохо сделана раскадровка, подойдет ли они для продукции Klasky Csupo. Нам нравится нанимать аниматоров для работы над персонажами, им приходится выполнять огромный объем работы. В целом мы отдаем предпочтение людям с большим опытом работы в анимации.

МС: Большинство ваших художников работают в штате или по совместительству?

РЛ: В нашем рекламном подразделении масса художников работает по совместительству. В телевизионном отделе большинство работают в штате. Для полиметражных фильмов ситуация немного другая, так как обычно художники заключают контракт, как это обычно бывает при работе над фильмами (рис. 49.5).



Рис. 49.5 ← Кадр из рекламного ролика «Earthlink», созданного Klasky Csupo

МС: Так значит, вы создаете ключевые сцены в своей студии, а остальное отправляете за границу?

РЛ: Да. Мне кажется, что наши художники раскадровок, хотя это может показаться предвзято, являются лучшими в своем деле, так как наши раскадровки для 22-минутных шоу намного толще (содержат больше страниц – прим. автора) чем у других студий. Также наши художники раскадровок хорошие рассказчики и актеры. Они понимают суть фильмов. Они полностью вкладывают себя в раскадровки, иногда добавляя туда даже то, чего не было в изначальном сценарии, но от чего сюжет только улучшается. Мы записываем голоса до того, как приступить к созданию раскадровок. Я знаю, что другие студии вначале создают раскадровки, а затем записывают диалоги, но мне кажется, мы бы многое потеряли, работая так. У нас есть очень талантливые артисты. Например, Тим Кэрри – потрясающий актер, который активно влияет на сценарий. Почему бы нам не записать его вначале? Его диалоги вдохновляют художников создавать потрясающие раскадровки с невообразимыми и выразительнейшими позами персонажей и так далее.

МС: Да, мы однажды столкнулись с такой ситуацией, когда при создании раскадровки мы прочитали одну строку с определенной интонацией, а при записи она была произнесена иначе. Одна и та же фраза может звучать скромно или задиристо, что требует совершенно разных поз в раскадровке.

РЛ: Абсолютно верно, ведь раскадровка это как актерское мастерство, тут важны все позы и сцены. Как можно сделать это без участия актеров? Хорошие

актеры вносят неоценимый вклад, благодаря определенной интонации они могут полностью изменить эмоциональную окраску сцены.

МС: Насколько для вас важно образование соискателя?

РЛ: Это довольно серьезный момент. Если у человека есть образование, я знаю, что он может общаться с другими людьми, что он чего-то достиг, что-то завершил. Но на самом деле талант гораздо важнее образования. Я хочу сказать, что у нас в студии есть некоторые сотрудники, не имеющие формального художественного образования, но обладающие мощным природным талантом, такие самородки-самоучки. Большинство работающих у нас людей окончили художественные школы. На самом деле 60% моего рабочего времени я трачу на установление взаимоотношений с всевозможными учебными заведениями Северной Америки и Европы, чтобы не упустить новые таланты. Но время от времени мне присылают портфолио художника, не имеющего образования, но невообразимо талантливого, и в этом случае я не отказываюсь от него только потому, что у художника нет диплома. Это было бы глупо.

МС: Но диплом не гарантирует, что художник хороший?

РЛ: Мы говорим об искусстве, и понятия «хороший» и «плохой» являются весьма относительными. Естественно, если я вижу портфолио выпускника художественной школы с приличными работами, я предполагаю, что этот человек разбирается в анимации и обладает определенными художественными навыками. Однако если у человека есть диплом, это не значит, что автоматически он подходит нам для работы над текущим проектом. Точно так же, как если кто-то получил диплом юриста, это не означает, что он является блестящим адвокатом.

МС: Имеет ли смысл стараться украсить свое портфолио или сделать его оригинальным в плане оформления?

РЛ: Нет, для меня во всяком случае. Хотя, это такой аспект, по поводу которого, у каждого, ответственного за прием людей на работу, есть свое мнение. Получается, что в каждой студии обращают внимание на определенные моменты, которые важны именно в подходе к анимации. Важно, чтобы резюме было легко читать. Оно должно четко сообщать о вашем опыте работы – где, когда и в какой должности. Также многие компании сканируют резюме и помещают их в базу, если резюме напечатано не на простой белой бумаге, а на цветной или с определенной текстурой, при сканировании такое резюме может стать нечитаемым, и вряд ли кто-то захочет возиться с ним и вручную переносить данные в компьютер.

Поэтому самым главным моментом в резюме является его лаконичность. Оно должно легко читаться, оно должно сообщать о вашем профессиональном опыте. Иногда нам приносят совершенно необычные портфолио, например во вручную раскрашенных гигантских коробках. Я понимаю, что художники просто стремятся отличиться, но тем не менее, мы рассматриваем абсолютно все портфолио. Мы не судим по внешнему виду, будем мы смотреть это портфолио или нет.

Некоторые самые лучшие портфолио выглядят так, как будто сейчас распадутся на листочки. Когда я открываю портфолио и вижу эскизы персонажей, рисунки от руки, наброски персонажей с разных точек зрения, я понимаю, что этот художник хочет работать над созданием персонажей, и он умеет концентрироваться. С другой стороны, если я открываю портфолио и вижу на одной странице эскиз персонажа, на другой – фоновый рисунок, на третьей – комиксы и так далее, то не могу определенно понять, чем хочет заниматься этот человек.

Я всегда говорю художникам, особенно студентам, у которых еще нет профессионального опыта, что сейчас на улице полно безработных опытных профессионалов, и нельзя позволить себе роскошь быть таким универсалом, специалистом во всех областях. Необходимо четко позиционировать себя либо как художника раскадровок, либо как разработчика персонажей, либо как художника фонов, например. В ином случае у вас просто нет шансов конкурировать с другими портфолио, которые нам присылают.

МС: Говоря о демонстрационных кассетах, которые вам присылают вместе с портфолио, вы предпочитаете, чтобы на них были карандашные тесты или готовые проекты?

РЛ: Я уверена, что это относится не только к нашей студии, мы не смотрим демонстрационные кассеты, если нас не заинтересовало портфолио. У меня просто нет на это времени. Речь идет, конечно, о двумерной анимации, для трехмерной анимации, естественно, стоит посмотреть кассету. Что же касается двумерных работ, мы смотрим такие кассеты, только если портфолио нам понравилось. Если же портфолио является чем-то выдающимся, мы смотрим кассету с карандашными тестами. Но не стоит записывать туда ролики продолжительностью четыре или более минуты. Постарайтесь записать на демонстрационную кассету свои лучшие работы и продать себя за первые 30 секунд, так как если мы не увидим ничего впечатляющего за первые полминуты, вряд ли кто-то продолжит просмотр и будет тратить свое время. Так что запишите свою лучшую работу в самом начале, чтобы она сразу поразила нас. К тому же, не мучайтесь над звуком, все равно никто его не будет слушать – при просмотре мы выключаем звук, так как нас не интересуют ваши пристрастия или способности подобрать музыку, ведь мы оцениваем вас как аниматора.

МС: Да, этому студентов никто не учит.

РЛ: Вот именно, об этом в школах не говорят. Тем не менее, на World Animation Celebration мы пригласили всех директоров по найму крупнейших студий и каждый из них рассказал об их политике найма. Например, Джей Фрэнсис из Film Roman выходит и говорит: «Привет, это Film Roman, и мы занимаемся тем-то и тем-то. Если вы хотите попасть к нам на работу, присылайте мне: А, Б, В, Г и Д, не присылайте мне: А, Б, В, Г». Затем на сцену выходит Фрэнк Глэдстоун из Dreamworks и говорит: «Привет, я Фрэнк из Dreamworks. В ваших портфолио я хочу видеть А, Б, В, Г и Д». И так далее. Мы сделали это, потому что непонятно, зачем скрывать и окутывать тайной требования различных студий

к соискателям. Не лучше ли просто сообщить всем, что именно требуется в Disney, или в Warner Brothers, или в Klasky Csupo. Ведь это облегчает нашу работу, когда соискатели присылают то, что нам нужно. Пришлите мне именно то, что нужно, и это поможет вашему портфолио, и в конце концов может дать вам работу.

МС: Расскажите нам о ваших требованиях.

РЛ: В портфолио для Klasky Csupo обязательно включите рисунки от руки. Именно с этого следует начинать портфолио, если у вас нет профессионального опыта. Если у вас есть профессиональный опыт, покажите это в начале портфолио. Вложите в портфолио быстрые наброски и эскизы. Это даст нам понять ваш способ мышления как художника. Если мы видим контурный рисунок, сделанный, не отрывая карандаша от бумаги, мы можем проследить его от начала до конца и понять ход ваших мыслей. Не вкладывайте в портфолио оригиналы. Хотя за время моей работы здесь мы не потеряли ни одного портфолио, все-таки лучше не рисковать. Может случиться так, что вы потеряете все свои работы, что будет ужасно. Поэтому, не отправляйте оригиналы, лучше делайте копии. И сфокусируйтесь на той области, в которой вы хотели бы работать.

Если вы хотите работать в Klasky Csupo над созданием персонажей – вложите в портфолио ваши эскизы персонажей. Постарайтесь не позиционировать себя как художника в одном стиле. Особенно это касается художников персонажей. Например, если я еще раз увижу в портфолио большегрудую валькирию с мечом, я кого-нибудь убью. То есть я не против, если в портфолио будет один эскиз такого персонажа, но покажите вашу возможность рисовать и в другом стиле. Иначе мы подумаем, что вы хотите рисовать только таких персонажей. Если вы любите аниме – прекрасно. Но у нас выходит только один или два проекта в стиле аниме в рекламном отделе. Но если вы можете рисовать и аниме, и в другом стиле, вы скорее получите работу художника персонажей в нашем телевизионном отделе. Не заикливайтесь на одном стиле, покажите себя с разных сторон, это поможет нам понять, насколько многосторонен ваш талант (рис. 49.6).

МС: Расскажите о самых худших портфолио или презентациях, которые вам довелось получить.

РЛ: Такие портфолио приходят к нам примерно несколько раз в месяц. Из последних, самое ужасно представленное портфолио поступило к нам в бумажном пакете из продуктового магазина, на дне которого валялся недоеденный рогалик. На самом деле художник был совсем не плох. Я позвонила ему и сказала: «У вас есть определенный талант, но я хочу спросить вас, о чем вы думали, посылая портфолио в студию в пакете из магазина с недоеденной булкой на дне?».

Иногда нам присылают портфолио с порнографическими иллюстрациями. То есть не просто с обнаженными моделями, что совсем не плохо, а именно с порнографией. То есть получаю я такое портфолио и представляю, как этот художник нарисует Чаки из мультфильма «Ох, уж эти детки!». Ну уж нет! Не забывайте про здравый смысл.



Рис. 49.6 + «Дикие Торнберри»

МС: Есть немало аниматоров, которые хотят делать что-то свое. Что бы вы посоветовали людям, которые собираются создать свой проект?

РЛ: Первый совет довольно очевиден – отправьте свой фильм на фестивали. Это великолепная возможность показать свое творение представителям нашей индустрии. Также постарайтесь разработать очень мощный сюжет и идею. Чем выше их качество, тем больше шансов у вас продать их.

МС: Значит, показ своего фильма на фестивале может как-то помочь аниматору?

РЛ: Именно так. Если я увижу на фестивале какой-то потрясающий фильм, я обязательно свяжусь с художником, скажу ему о своем мнении и выясню, не хочет ли он поработать со студией. Если мне покажется, что художник подходит к стилю Klasky Csupo, я обязательно познакомлю его с нашей командой, чтобы они знали о существовании такого аниматора. После этого, рано или поздно мы можем вспомнить этого художника и пригласить его на работу.

МС: Большинство продукции вашей студии является целлулоидной анимацией. Как насчет компьютерных проектов?

РЛ: Мне присылают массу демонстрационных кассет с компьютерной анимацией. Наша студия создает 90% фильмов, используя целлулоидную двухмерную анимацию. У нас есть отдел трехмерных проектов, и мы часто нанимаем художников для работы над рекламными роликами.

МС: У вас есть программы стажировки для студентов?

РЛ: Да, студенты проходят стажировку у нас три раза в год. Не могу описать, насколько полезна стажировка для студентов в какой-либо крупной студии. Если в вашем портфолио указано, что вы проходили стажировку в Nickelodeon, Film Roman, Disney, Warner Brothers или Klasky Csupo, это поднимает вас на ступень вверх, так как на стажировку принимаются только лучшие студенты. Стажировка у нас длится десять недель, мы платим нашим стажерам и по полной программе задействуем их. У нас они занимаются рисованием, а не приготовлением сэндвичей для режиссера или покупкой кофе. Мы уважаем их как художников. За эти десять недель стажировки у нас они узнают больше, чем за все четыре года обучения в колледже. Если вы умны, открыты и хорошо ладите с окружающими, а также хорошо рисуете, – после стажировки мы можем предложить вам работу. Это происходит сплошь и рядом. Многие наши сотрудники стали работать у нас после того, как прекрасно проявили себя во время стажировки: мы знаем, что они хорошие аниматоры и приятные люди (рис. 49.7).



Рис. 49.7 ✦ Студия Klasky Csupo

МС: А вы предлагаете какое-то обучение и тренинги для сотрудников?

РЛ: Да. У нас есть специальная программа, по которой наши сотрудники могут пройти нужные им курсы обучения, и для них это совершенно бесплатно. Кроме того, у нас есть свои классы, на которых мы оттачиваем мастерство рисования от руки, так как это умение чрезвычайно важно и является основой всего. По мере роста нашей студии мы все большее внимания уделяем интенсивности обучения наших сотрудников.

МС: Можете дать какой-то совет аниматорам?

РЛ: Студентам я бы посоветовала не отчаиваться из-за сегодняшнего состояния индустрии, так как оно меняется циклично. Если посмотреть на историю анимации, всегда были спады и подъемы. Поверьте, всегда есть спрос на аниматоров. В нашей стране люди любят анимацию и она всегда будет востребована. Она всегда будет частью нашей культуры. Кроме того, я бы сказала им, что, несмотря на спад, им повезло, так как по сравнению с ситуацией 15-летней давности, у них сегодня гораздо больше возможностей. Пятнадцать лет назад выпускники колледжей с дипломами аниматора могли попытаться устроиться на работу примерно в 20 – 30 студиях в США и Канаде. И если вас не брали на работу в них, вам больше некуда было податься. Сейчас же у нас есть DVD, можно работать над видеоиграми, а также есть и множество других возможностей. Например, Интернет. У вас все равно есть масса возможностей найти работу и создать себе хорошее портфолио, чтобы повторно обратиться в крупные студии. Так что все не так уж и плохо. Аниматорам-профессионалам, лишившимся работы, я бы посоветовала не отчаиваться, так как рабочие места есть, и в ближайший год, я полагаю, произойдет подъем в нашей индустрии. Я верю в это и вижу отдельные доказательства того, что рост уже начался. Поэтому запаситесь терпением и используйте это время для самосовершенствования. Не важно, насколько вы хороши, – вы всегда можете стать еще лучше. Кроме того, определитесь, в какой студии вы хотите работать. Даже несмотря на то, что вы профессионал, постарайтесь сделать ваше портфолио сфокусированным на чем-то одном. Потратьте некоторое время и узнайте, что именно ищет студия. Это поможет нам, сотрудникам по штатам, выгодно преподнести вас продюсеру, нуждающемуся в новом сотруднике. Так что, чем лучше вы подготовитесь, тем выше будут ваши шансы (рис. 49.8).



Рис. 49.8 ♦ «Rocket Power»

ГЛАВА 50

ТОМ СИТО, ОДИН ИЗ РЕЖИССЕРОВ ФИЛЬМА «ОСМОСИС ДЖОНС»

Том Сито имеет за плечами 26-летний опыт производства анимационных фильмов (рис. 50.1).



Рис. 50.1 + Том Сито

Он работал над классикой студии Disney – «Русалочка» (The Little Mermaid), «Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast), «Аладдин» (Aladdin), «Король-Лев» (The Lion King), «Кто подставил кролика Роджера?» (Who Framed Roger Rabbit?), «Покахонтас» (Pocahontas), «Динозавры» (Dinosaurs), «Фантазия 2000» (Fantasia 2000). Интернет-журнал «Animation World Network» признал в 2001 году Тома «одним из ключевых игроков в возрождении Disney». В 1995 году он покинул пост режиссера Disney для создания подразделения DreamWorks Animation. Он работал над фильмами «Принц Египта» (The Prince of Egypt), «Муравей Антц» (Antz), «Шрек» (Shrek), «Спирит – дух прерии» (Spirit of the Cimarron). Занимался наймом и обучением персонала, выступал консультантом при создании фильма «Поли: история попугая» (Paulie: A Parrots Tale).

Том также принимал участие в создании фильмов «Городские пижоны» (City Slickers), специального выпуска «Ziggy's Gift», получившего премию Emmy в 1982 году, «Жирный Альберт» (Fat Albert), «Хи-Мэн и повелители Вселенной» (He Man,

masters of the Universe), «She-Ra» и является создателем множества рекламных роликов. Недавно он завершил работу над фильмом студии Warner Bros. – «Осмосис Джонс» (Osmosis Jones), являясь сорежиссером анимационной части картины, вместе с братьями Фарелли, создателями фильма «Кое-что о Мэри» (Something About Mary), которые отвечали за съемки с живыми актерами (рис. 50.2).



Рис. 50.2 → Анимационные персонажи фильма «Осмосис Джонс» (слева направо): Drix, Tom Colonis, The Chief, Osmosis Jones, Leah, The Mayor, Thrax

На протяжении своей карьеры Том занимался созданием короткометражных фильмов, преподавал в Университете Южной Калифорнии и в Калифорнийском институте искусств, является автором многочисленных статей для журнала «Animation Magazine» и для Интернет-журнала «Animation World Network». Он читал лекции по анимации в NYU, SVA, UCLA, AFI, Microsoft Capilano College, канадском Sheridan College, парижском Ecole Du Grand Gobelin, на Фестивале анимации в Пальма-де-Майорка, и на Yomiuri New Media Forum в Токио. Он в третий раз был избран президентом Motion Picture Screen Cartoonist's Union Locale #839 и является вице-президентом Международного сообщества аниматоров (ASIFA/Hollywood). Том – член Академии анимации, Национального сообщества мультипликаторов и Hollywood Heritage. В 1998 году он вошел в список 100 самых влиятельных людей в анимации, по версии журнала «Animation Magazine».

Мне удалось взять у него интервью для этой книги.

Марк Саймон: Расскажите нам, как вы попали в анимацию и почему стали режиссером?

Том Сито: Когда я закончил колледж, моя первая работа заключалась в раскрашивании кадров в ночную смену. Затем я стал делать промежуточные кадры, потом стал ассистентом аниматора. Я по-настоящему хотел стать аниматором и вскоре стал им. Проработав пару лет на этой позиции, я увлекся работой над сюжетами и перешел в эту область. Многие люди думают, что если ты попал в одну категорию, ты не можешь перейти в другие, что совершенно неправильно. Вы перемещаетесь по системе и пробуете разные занятия. Мне кажется, что в наше время очень важно иметь разнообразные навыки и пробовать разные занятия. Ведь разные проекты требуют от вас различных умений.

Мне всегда нравилось работать над сюжетом с людьми. Работая режиссером, вы ощущаете себя генералом на поле боя. От вас требуются управленческие качества, так как вы работаете с людьми. Когда я впервые выступил в качестве режиссера, я советовался со своим наставником, Шамусом Калхейном. Я сказал ему, что раньше я отвечал лишь за свою работу, за свои рисунки. Но когда вы режиссер, все зависит уже не только от вас, а от тех, кто работает под вашим начальством. Карандаши находятся не в ваших руках, а у них, и от вас зависит, чтобы они сделали работу в срок и на требуемом уровне, а для мотивации у вас, по сути, нет ничего, кроме личностных качеств. Нужно заставить людей работать и при этом попытаться не быть тираном.

В нашем деле так много крутых поворотов: не стоит думать, что если вы достигли высокого положения, вы не окажетесь в будущем под начальством того, кого притесняли или тиранили в прошлом. Над моими проектами трудилось немало бывших руководителей студий или бывших режиссеров. Такое происходит сплошь и рядом. Но с другой стороны, нельзя и совсем расслабляться и позволять людям игнорировать вас и заниматься чем им хочется. В этом случае фильм получится несбалансированным. В общем, здесь нужно выбрать золотую середину и для этого требуются определенные качества. Это сложнее, чем кажется.

МС: В чем самое большое отличие между работой режиссера над короткометражкой и полнометражным фильмом вроде «Осмосиса Джонса» (рис. 50.3)?



Рис. 50.3 ♦ Персонажи The Chief, озвученный Джоэлем Сильвером, и Osmosis Jones, озвученный Крисом Роком

ТС: При работе над короткометражкой обычно вы пытаетесь получить финансирование или грант из одного источника, подразумевающего, что у независимых художников довольно специфичный творческий взгляд на вещи. При создании большого фильма учитывается масса элементов, все это напоминает игру с крупными ставками в казино. Есть немало желающих поиграть в Уолта Диснея за ваш счет. Вам нужно создать у создателя ощущение фильма, что он в деле и что он принимает решения, но в то же время держать его под контролем и ненавязчиво предлагать свои идеи и требования.

Еще одним важным моментом при создании полнометражных фильмов является то, что обычно над ними трудится несколько продюсеров. Есть, конечно, и исключения. Например, Джеффри Катценберг является продюсером старой школы, он хочет быть как можно более творческим и принимать участие во всех этапах создания фильма. Компания Warner Bros. имеет другой подход: «Вот деньги, мы одобряем этот проект. Сообщите нам, когда фильм будет готов». Но когда вы работаете для широкой публики, вы должны принимать во внимание общественное мнение, нужно учитывать общества левшей-ветеранов Вьетнама, больных СПИДом или любую другую организацию, имеющую свое мнение относительно вашего фильма. Во время работы над «Осмозисом Джонсом» произошел случай со стрельбой в школе в округе Колумбия. Продюсеры тут же приказали нам убрать все оружие из фильма. Затем в прокате провалились фильмы «Обезьянья кость» (Monkey Bone) и «Титан после Земли» (Titan A. E.) – продюсеры сказали, что хотят, чтобы наш фильм подходил под более младшую возрастную категорию. Пришлось вырезать все ругательства и нецензурные выражения, что было довольно трудно как для братьев Фарелли, так и для Криса Рока, озвучивавшего самого Осмозиса. Поэтому как режиссер вы не только управляете персоналом, но также прислушиваетесь к мнению тех, кто наверху. И здесь все режиссеры равны, и Хичкок, и Джон Форд тоже вынуждены были прислушиваться к общественному мнению. На самом деле, мое любимое высказывание Хичкока, которое меня всегда успокаивает, звучит так: «Если у нас получится сделать даже 50% от задуманного, мы будем довольны».

МС: Что, по-вашему, следует знать режиссерам-мультипликаторам?

ТС: Ну, во-первых, они должны обладать определенными личностными качествами. Я думаю, что необходимо научиться сохранять процесс создания открытым и подверженным изменениям. Когда я только начинал работать в анимации, были широко распространены такие ситуации, когда приносили сценарий, в который нельзя было внести изменения. Люди создавали фильм по однажды утвержденному сценарию, несмотря на все дыры в нем, так как бюджет был ограничен, и надеялись, что анимация их спасет. Но анимация не может ничего спасти. Внешний вид не заменяет полноценного сюжета. Примером этого является «Final Fantasy». На показе этого фильма, вначале зрители были шокированы качеством изображения, но потом начинали вникать в сюжет, и здесь наступало разочарование. Прелесть таких фильмов как «Toy Story» в том, что к середине просмотра зрители забывают о том, что это компьютерная анимация, их больше волновала судьба Woody или Buzz. Вот высший пилотаж. Если же экономить на качестве, зритель сразу заметит это. Если взять фильм «Raggedy Anne and Andy» или первую часть «Heavy Metal», сразу видно, где они недоработали, и остается чувство разочарования. «Raggedy Anne and Andy» начинается с великолепных и сложных сцен, но ближе к концу качества фильма стремительно падает, потому что они не рассчитали свой бюджет.

Поэтому, вам следует расставить приоритеты. Представьте, что в вашем распоряжении есть маленькая армия и вам нужно выполнить задание. Мы используем

тактику блицкрига – если мы встречаем какое-то препятствие, мы его обходим. Иначе, весь процесс застопорится. Когда мы работали над «Осмосисом Джонсом», мы не могли точно определить, как должен выглядеть персонаж Drix, из-за этого весь процесс остановился, так как все спорили о его внешнем виде (рис. 50.4). Затем разразились споры о Thrax – какова его природа, является ли он вирусом гриппа или каким-то другим вирусом и так далее (рис. 50.5). Эти споры могли бы продолжаться до бесконечности, хотя нужно всего было лишь пропустить этот момент и вернуться к нему позже. Поэтому не позволяйте тормозить производство, если возникло препятствие, обойдите его и вернитесь к нему в будущем. Ваша команда может полностью парализоваться из-за споров о всяческих деталях. Не допускайте этого. Часто бывает, что в начале работы на создание незначительных деталей тратится уйма времени, а ближе к концу заданного срока, когда время начинает поджимать, важные и значимые сцены делаются впопыхах. Поэтому всегда следует расставлять приоритеты, не стоит слишком углубляться в детали. Я считаю, что фильм состоит не из деталей, а из моментов, и это никак не связано с прорисовкой кудряшек в волосах или филигранно прорисованного блеска в глазах.

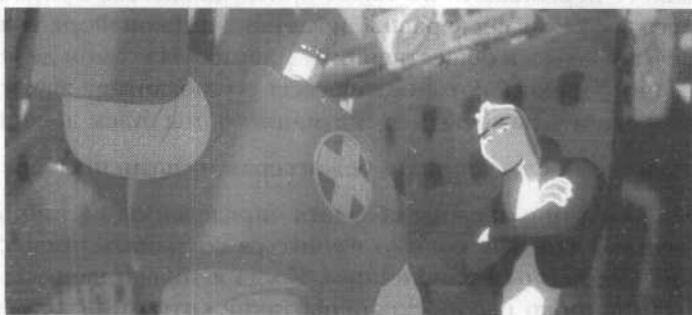


Рис. 50.4 ♦ Drix

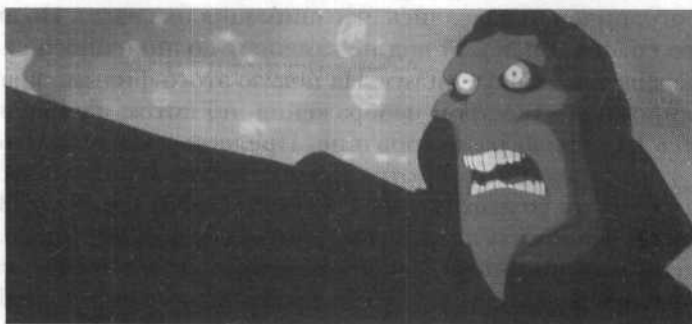


Рис. 50.5 ♦ Thrax

МС: Ранее вы упоминали, что не стоит бояться избавиться от сцен, работа над которыми не заладилась.

ТС: Именно так. Даже если сцена уже полностью готова, но вы видите, что она не к месту или не нужна вовсе, не бойтесь выкинуть ее. Роберт Земекис при создании фильма «Кто подстаил Кролика Роджера?» выбрасывал готовые раскрашенные сцены, потому что они были не смешными. Конечно, это печально и разочаровывает, и вам придется сообщить аниматору о том, что созданная им сцена вырезана, но придется смириться с этим.

При создании фильма под вашей командой работают сотни творцов, они стараются сотрудничать друг с другом, но все же сохранить свою индивидуальность как художники. Ваша задача в том, чтобы тянуть за разные ниточки и получить в результате хороший фильм, в котором воплощено именно ваше видение, при этом, повторюсь, не став тираном.

МС: Какой творческий опыт должен быть у режиссера и продюсера? Вы полагаете, что работа на разных позициях и понимание принципов построения хорошего сюжета важны, не так ли?

ТС: Я думаю, что проработав на разных должностях, вы научитесь уважать людей, занимающих эти позиции. Ведь часто бывает так, что приходит какой-то парень прямо из колледжа и становится режиссером. При этом он оценивает работу подчиненных свысока и подчас без должного уважения, не понимая, какую тяжелую работу они делают. Но ведь именно эти люди делают ваш фильм, и ваша задача – поддерживать их мотивацию на самом высоком уровне. Не стоит строить из себя элиту или разбивать коллектив на фракции, так как это не приведет к хорошему результату. Режиссер не должен бояться засучить рукава и лично поработать над созданием той или иной сцены или запросто пообщаться с простыми сотрудниками. Лично я создаю эпизоды раскадровок, которые мы затем все вместе обсуждаем и критикуем, не делая поправок. Я думаю, команда уважает это, людям нравится, когда режиссер является одним из них, таким же простым парнем, работающим на общее благо. Именно таким был и Уолт Дисней. Даже достигнув успеха, он оставался простым аниматором и не превратился в корпоративного босса-сноба.

МС: Из всех проектов, над которыми вы работали, какой является вашим любимым?

ТС: «Осмосис Джонс» (рис. 50.6)

МС: Да, действительно хороший фильм. Переход между реальными действиями и анимацией самый плавный из всех, что мы видели. Великолепный фильм.

ТС: Что же, спасибо, приятно слышать. Нас очень беспокоил этот момент, мы опасались, что зрители не поймут его и не поверят, что мы путешествуем внутрь человеческого тела и обратно. На предварительных показах, когда мы увидели позитивную реакцию зрителей, почувствовали, как гора упала с плеч. Мы хотели сделать этот переход максимально плавным. Как говорит Тисса Давид, великий венгерский аниматор: «Если зритель раскусил трюк, например заикленную анимацию, это провал. Если нет – то все в порядке». Это

как известный цикл танца в «Charlie Brown's Christmas». Мне кажется, это самый удачный цикл в истории анимации, можно смотреть на него часами и он никогда не надоест.



Рис. 50.6 ✦ Режиссеры «Осмосиса Джонса» Питер Фарелли и Бобби Фарелли с Еленой Франклин и Биллом Мюрреем на съемочной площадке

МС: Расскажите о каком-нибудь смешном случае на съемках «Осмосиса Джонса».

ТС: Я и Пайт Крун (один из режиссеров мультфильма «Осмосис Джонс») всегда радовались, когда нам удавалось переплунуть братьев Фарелли по части юмора. Один раз, например, когда по сюжету фильма Фрэнк умирает, доктор говорит: «Ну, все». Я переписал это момент, чтобы доктор говорил Шэйн: «Ну все. Так что ты хочешь на ужин? Хочешь в китайский ресторан? Хм, нет, я вчера там был. Хочешь пиццу? Ладно, я закажу пиццу». Мне показалось, что это смешно, но Фарелли были против. Сказали, что это грустный момент и в него нужно внести драматизм, а не дешевый юмор. В общем, они оставили все как было, хотя мне казалось это смешным.

Еще один казус произошел, когда мы снимали открывающую сцену, где Билл борется с шимпанзе. Там были два самца шимпанзе, и один из них должен был бороться с Биллом. Во время борьбы он почему-то так сильно возбуждался, в определенном смысле этого слова, что нам приходилось оттащить его в угол клетки и читать таблицу счета бейсбольного чемпионата, чтобы он остыл (рис. 50.7).

МС: Вы имеете в виду обезьяну или Билла?

ТС: Нет, не Билла, обезьяну. Думаю, ему очень понравился Билл. Вообще, обычно при создании фильма мы пробуем разные шутки и приколы и выбираем самое подходящее. К тому же постоянно ощущаем на себе давление со стороны цензоров. Мы прислушиваемся к тому, что говорят в Вашингтоне из-за этого сенатора Джо Либермана и его крестового похода на Голливуд. Забавно,



Рис. 50.7 ♦ Елена Франклин и Билл Мюррей

но большая часть общества полагает, что крупным студиям наплевать на такие вопросы, но это не так. На самом деле мы сильно зависим от общественного мнения и позиции Вашингтона. Особенно внимательно студии следят за фильмами, предназначенными для детей.

Как только звучит фраза «для детской аудитории», все споры сразу отпадают. Многие выступают за свободу выражения и против цензуры, но никто в здравом уме не скажет, что он за развращение детей. И, несмотря на то, что многие веб-сайты и фан-клубы пропагандируют анимацию для взрослых, большинство директоров и руководителей студии по-прежнему воспринимают ее как предназначенную для детей. В мультфильме «Осмосис Джонс» Trudy говорит: «Кухонная утварь может разнообразить вашу сексуальную жизнь», и юрист студии сказал, что это нужно убрать, если мы хотим, чтобы фильм попал в категорию PG (Parental Guidance – без возрастного ограничения, когда просмотр разрешен только в присутствии родителей). Но посмотрите «Симпсонов» или «Уилл и Грейс» (Will and Grace), которые показывают в удобное для детей время, – там можно услышать и не такое. В результате нам пришлось изменить эту фразу.

Еще один хороший совет для начинающих создателей фильмов – следуйте своим инстинктам. Очень многие не обращают на них внимания, хотя в нашем деле все очень просто – если сцена смешна, значит она удалась. Комедия работает по такому принципу, однако мы чересчур много думаем, слишком любим разбирать все на составные части, переоценивать все по несколько раз. Гораздо полезнее довериться инстинктам и просто оценивать вещи: смешны они или нет.

В «Осмосис Джонс» мы использовали старый прием, известный нам со времен работы в Disney: когда мы создали фантастический мир, нужно наполнить его массой деталей, чтобы зрителям при каждом просмотре открывались все новые и новые мелочи. Некоторые зрители после просмотра говорили, что хотят увидеть фильм еще раз, чтобы увидеть то, чего они не заметили сразу.

Это характерно для хороших фильмов. Когда смотришь их во второй или в третий раз, замечаешь все новые детали, и это не случайно. Именно такой прием мы использовали в «Красавице и чудовище». Мы добавили туда массу деталей, так как знали, что люди будут смотреть этот фильм по несколько раз. Надеемся, что «Осомсис Джонс» также понравится им не меньше (рис. 50.8).



Рис. 50.8 + «Осомсис Джонс»

Глава 51

Дэвид Файн и Элисон

(Сноуден, обладатели премии «Оскар», создатели «Bob and Margaret» AND MARGARET»

Элисон Сноуден и Дэвид Файн работают в Лондоне с 1989 года. Недавно они завершили работу над созданием 26-го получасового эпизода их сериала для взрослых «Bob and Margaret». Сериал продюсируют компания Nelvana Limited, он основан на короткометражном фильме «Bob's Birthday», принесшем им «Оскара». Сериал «Bob and Margaret» транслируется в США на канале Comedy Central Network, в Канаде на канале Global Television Network, в Великобритании на каналах Channel 4 и Paramount Comedy Channel, а также по другим телеканалам во всем мире (рис. 51.1 и 51.2).



Рис. 51.1 + Элисон Сноуден



Рис. 51.2 + Дэвид Файн

В 17 лет Дэвид сделал анимационный короткометражный фильм «The Only Game in Town». Это был пластилиновый фильм о взаимоотношениях отца с сыном, основанных на игре в покер. Он выступил сорежиссером фильма вместе с известным документалистом Рonom Манном, хотя тогда он еще не был известным. «The Only Game in Town» был выдвинут на соискание премии Канадской киноакадемии в номинации «лучший короткометражный фильм». Дэвид и Рон впоследствии работали вместе еще над несколькими фильмами.

Элисон Сноуден, родом из Великобритании, и Дэвид Файн, родившийся в Канаде, закончили английскую Национальную школу телевидения и кинематографии в Бэйконсфилде в 1984 году, в которой изучали как анимацию, так и кинематографию. Студенческий фильм Элисон «Second Class Mail» (1984), о романе в письмах, получил несколько международных премий, включая приз за лучший дебют в Аннеси и номинацию на «Оскар». В школе они учились с такими ныне знаменитыми аниматорами, как Ник Парк и Марк Бэйкер.

После окончания обучения Элисон и Дэвид переехали в Канаду, где стали работать в National Film Board. В это время они сделали «George and Rosemary» (1987), короткометражный анимационный фильм о романтических отношениях пожилых людей. Этот фильм был номинирован на «Оскар», получил премию Канадской киноакадемии, первый приз на фестивале анимации в Загребе и много других премий. Противоречивый фильм «In and Out» (1989) стал победителем Берлинского фестиваля, фестиваля в Афинах и был номинирован Канадской киноакадемией. Они трудились над фрагментом короткометражного эротического фильма «Pink Komkommer», сценарием юмористической короткометражки «Deadly Deposits», множеством рекламных роликов, включая обладателя нескольких премий «Smarties Policeman» и текущую британскую рекламную кампанию для Inland Revenue.

Я беседую с Дэвидом Файном и Элисон Сноуден.

Марк Саймон: Дэвид, вы начали работать аниматором до того, как познакомились с Элисон. Свой первый фильм вы сделали еще находясь в Канаде, верно?

Дэвид Файн: Да, будучи подростком, я сделал немало фильмов. Помимо мультфильмов я снял пару документальных фильмов.

МС: Изначально вы больше внимания уделяли анимации или кинематографу?

ДФ: Меня интересовало и то, и другое. Мне просто нравился процесс создания фильмов в целом, а анимация позволяла мне создавать фильм самостоятельно, в своей комнате. Не то чтобы у меня была какая-то страсть к анимации, просто я любил снимать фильмы.

МС: Я знаю, что вы были одним из режиссеров фильма «The Only Game in Town» и номинированы на получение премии Канадской киноакадемии. Как это сказалоcь на вашей карьере?

ДФ: Никакой практической выгоды это мне не принесло, то есть передо мной не открылись вдруг какие-то возможности. Но лично для меня это был хороший момент, так как он вдохновил меня на дальнейшую работу. Номинация

помогла мне поверить, что я выбрал хорошее занятие и у меня есть определенные перспективы, что воодушевляло и вдохновляло.

МС: Значит, вы с Элисон познакомились в колледже?

ДФ: Да, мы встретились в Национальной кинематографической школе.

МС: А что привело вас туда?

ДФ: Я жил в Канаде и хотел поступить на учебу в хорошую кинематографическую школу. В то время в Канаде особо хороших курсов не было, и я подумал, что неплохо будет отправиться куда-нибудь за пределы Торонто. Поэтому решил выбрать между UCLA и Кинематографической школой в Лондоне. UCLA мне показалась слишком шумной и дорогой. Поэтому я поехал в Национальную школу кинематографии в Лондоне, которая была гораздо более специализированной и не такой крупной. У них было лучшее оборудование и большие бюджеты для студенческих фильмов. Кроме того, мне показалось, что пожить в Лондоне было бы здорово. Элисон, естественно, не разделяла этого интереса, так как она сама англичанка.

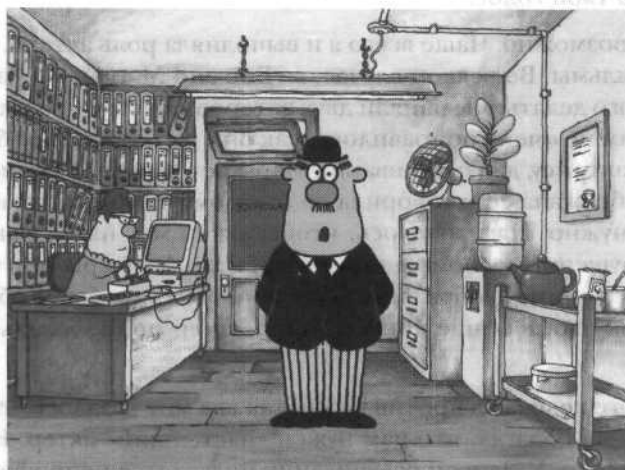


Рис. 51.3 ♦ Кадр из фильма «Self Assessment»

МС: Элисон, почему ты решила поступить туда?

ЭС: Я изучала графический дизайн, и мне это как-то не очень нравилось, но можно было выбрать в качестве факультативного занятия анимацию. Меня это заинтересовало, так же как и Дэвида. Анимация это одна из форм создания фильмов, а мне всегда нравилось сочинять истории и сценарии. Анимация позволяла снять фильм дешево. В общем, мы с Дэвидом изначально не планировали стать аниматорами, мы записались в группу режиссеров кинематографа, проучились там три года, и в конце концов сделали анимационный фильм. Мне кажется, что это обучение не прошло даром, так как мы узнали об анимации

гораздо больше, изучая кинематограф, чем если бы мы просто учились анимации. Мы много узнали о монтаже, раскадровках, расчете времени и так далее. Просто о том, как правильно рассказать историю с помощью фильма.

МС: Да, я тоже начинал со съемок художественных фильмов.

ДФ: Да, как сказала Элисон, мы оба интересовались созданием историй и фильмов в целом, и затем уже получением практических навыков реализации этих идей посредством анимации или кинематографа. Ведь многие люди изучают анимацию и затем не знают, что рассказать зрителю с помощью всех своих навыков.

ЭС: У нас ситуация была совершенно противоположная. Мы не стремились сделать красивые картинки. Нас больше интересовал сюжет. Еще мы научились, как работать с актерами. Иногда, озвучивание может загубить весь фильм, так как аниматор знает, как рисовать, но не умеет руководить актерами при записи голосов.

МС: Ну что же, довольно интересно, потому что сейчас мне начинает казаться, что я узнаю твой голос.

ЭС: Вполне возможно. Чаще всего я и выполняла роль актера, который озвучивал наши фильмы. Во всяком случае, в «Bob and Margaret». Изначально я не собиралась этого делать, мы наняли двух актеров для озвучивания главных персонажей, но нам не очень понравилось, как они работали. Нам было довольно сложно найти актрису, для озвучивания Маргарет, и пока мы описывали ее кандидатам, я изображала ее и говорила ее голосом, но мы никак не могли подобрать то, что нужно. Нам хотелось, чтобы актер мог натурально изобразить панику или ощущение беспомощности Маргарет. А актеры озвучивали ее скорее так, как будто они изображали беспокойство, а не были обеспокоены на самом деле. Так что, в конце концов, мы решили попробовать записать мой голос.

ДФ: Я немного возражал против этого, так как мне казалось, что это в какой-то мере обман – я полагал, что нам нужен «настоящий» актер. Но все получилось очень неплохо. У Элисон озвучивание получается непрофессионально, и в результате все звучит очень естественно.

МС: По-моему этот голос очень подходит персонажу, он звучит очень натурально.

ДФ: Спасибо, нам это тоже показалось удачным ходом. Все получилось просто великолепно, и я должен сказать, что весьма горжусь Элисон в этом плане.

ЭС: Дело еще и в том, что мы сами пишем сценарии: кто кроме нас может лучше понять персонажей, их манеру говорить и вообще их суть.

МС: Элисон, фильм «Second Class Mail» был твоим первым студенческим фильмом или просто самым известным?

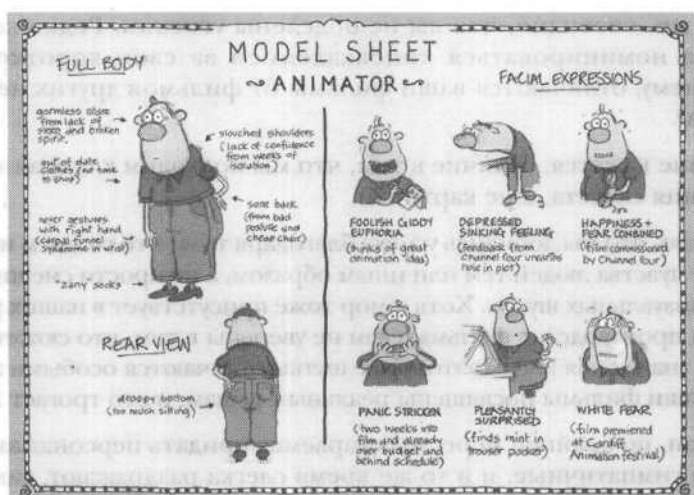


Рис. 51.4 ✦ Модель поведения аниматора от Элисон Сноуден

ЭС: Это был мой первый законченный студенческий фильм. Я и раньше экспериментировала с анимацией, пока изучала графический дизайн, но мне не хватало терпения довести те работы до конца. То есть фактически этот фильм можно назвать моей первой студенческой работой.

МС: А Дэвид принимал участие в создании этого фильма?

ДФ: Да, я помог написать сюжет и создать сам фильм.

МС: К какому типу анимации относился этот фильм? Вы сделали его самостоятельно? Расскажите в целом о производственном процессе в школе?

ЭС: Относительно студенческого фильма – мы все сделали сами. Все рисунки, раскрашивание и все остальное. Все звуки мы также записали сами, так как придавали этому немалое значение. В фильме нет диалогов, и поэтому мы постарались придать всем звукам как можно больше смысла.

МС: Этот фильм можно признать очень успешным, так как он был номинирован на премию Американской киноакадемии.

ЭС: Именно. Наверное, благодаря этому мы остались вместе в анимации и продолжили совместное творчество. После этого фильма нами заинтересовались очень многие люди, а National Film Board предложили нам работу. Благодаря им появился наш следующий фильм «George and Rosemary».

МС: После этого вы основали собственную компанию?

ЭС: Нет, тогда мы просто работали на National Film Board. Компанию мы создали при работе над «Bob's Birthday», фильмом для Channel 4. Они предоставили нам средства, на которые мы основали компанию и сделали этот фильм.

МС: Что же, очевидно, что вы не обделены успехом. Редко кому удается столько раз номинироваться киноакадемией за свои короткометражки. Чем, по-вашему, отличаются ваши фильмы от фильмов других независимых аниматоров?

ЭС: Как мне кажется, отличие в том, что мы подходим к созданию фильмов с точки зрения сюжета, а не картинки.

ДФ: Я думаю, что мы добились успеха благодаря тому, что создаем истории, затрагивающие чувства людей тем или иным образом, а не просто смешные фильмы из наборов визуальных шуток. Хотя юмор тоже присутствует в наших работах, мы не начинаем производство фильма, если не уверены в том, что сюжет или персонажи что-то значат для нас. Поэтому все шутки отличаются особыми эмоциями и глубиной. Наши фильмы посвящены реальным вещам, и это трогает людей.

ЭС: Да, или, по крайней мере, мы стараемся придать персонажам некую глубину. Они и симпатичные, и в то же время слегка раздражают, так как лично мне не нравятся чересчур негативные персонажи. Нам было бы довольно трудно проникнуть внутрь такого героя или понять его суть. Нам скорее нравятся неудачники или симпатяги.

МС: Что подтолкнуло вас к созданию короткометражки «Bob and Margaret» и к последующему производству сериала?

ЭС: Идею короткометражки «Bob's Birthday» мы отправили на Channel 4. В то время они активно поддерживали авторов короткометражек, им понравилась наша идея, и мы сделали фильм. Идея превратить фильм в сериал принадлежала Channel 4. Они хотели запустить несколько анимационных сериалов для взрослых и начать с «Bob and Margaret». Мы нашли партнеров из Comedy Central и Global TV, так что это было совместным производством. Оно позволило увеличить бюджет и сделать более продолжительные серии, чем задумывалось изначально. По-моему, Channel 4 вначале хотели делать десятиминутные серии.

МС: Вы сами пишете сценарии всех эпизодов?

ЭС: Мы полностью написали сценарии для первых 12 или 13 выпусков «Bob and Margaret». Каждый из нас отвечал за один эпизод, то есть, если у кого-то появлялась идея, он писал на ее основе сюжет для серии, и потом мы вместе редактировали этот сценарий. Получается, что мы совместно создавали сценарии, но каждый был боссом собственной идеи. Это было довольно занятно. Во втором сезоне мы уже не могли сами справляться со всем этим, то есть и писать сценарии, и контролировать процесс производства, поэтому нам пришлось нанять авторов, и ход был неплохой. Мы редактировали сценарии и написали пару эпизодов сами. К четвертому сезону мы уже вовсе не писали сценариев.

МС: Похоже, что вы загружены работой по максимуму.

ЭС: Так и есть. На самом деле, я не могла больше писать сценарии, так как фильм стал производиться в Канаде, а я являюсь гражданкой Великобритании.

После того как работа над проектом была перенесена в Канаду, все изменилось.

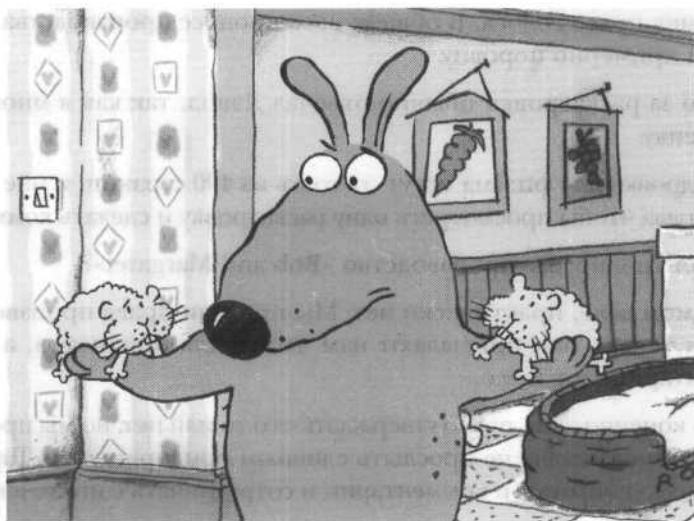


Рис. 51.5 ♦ Кадр из фильма «Bedlam»

МС: А сейчас сериал создается вручную или на компьютере?

ДФ: Вначале рисуется от руки, раскрашивается и монтируется на компьютере.

МС: Все эпизоды производятся в Канаде или отправляются за границу?

ДФ: Эскизы и раскадровки делаются в Канаде. Вся остальная анимация – за границей.

МС: А вы сами по-прежнему создаете анимационные фильмы?

ДФ: Уже нет.

ЭС: Мы не принимаем участия в работе над сериалом, над которым трудятся теперь сотни людей. Наш вклад равнялся бы капле в океане, это выглядело бы будто мы пытаемся что-то доказать.

МС: Как вы находили время для продюсирования, когда у вас родился ребенок?

ЭС: Это было непросто. Как только мы укладывали ее спать, мы бежали наверх в студию и работали всю ночь. Проблема в том, что дети просыпаются по ночам и мы ходили в полусне большую часть времени.

МС: Вы рассказали о разделе работы над сценарием, а как вы распределяли роли в остальном процессе производства?

ДФ: Когда мы приступили к созданию сериала, у нас появилась много помощников, что же касается тех дней, когда мы делали фильмы самостоятельно, обычно Элисон отвечала за создание персонажей. Я управлял записью диалогов, хотя в этом деле Элисон тоже старалась участвовать. Мы всегда консультируемся друг с другом. Точно также и с персонажами. Элисон отвечала за них,

но я тоже имел право голоса. В общем, весь процесс производства мы делили между собой примерно поровну.

ЭС: Да, но за раскадровки обычно отвечал Дэвид, так как я много времени уделила ребенку.

ДФ: Раскадровки для фильма могут состоять из 400 страниц, и мне иногда требовалось дня два чтобы просмотреть одну раскадровку и сделать комментарии.

МС: Вы контролируете производство «Bob and Margaret»?

ЭС: На самом деле, практически нет. Мы продали права производственной компании, и теперь они присылают нам что-то для просмотра, а мы делаем свои комментарии, вот и все.

ДФ: У нас, конечно, есть право утверждать что-то или нет, но мы предпочитаем не спорить с ними, чтобы не прослыть слишком придирчивыми. Гораздо легче вносить какие-то поправки и комментарии и сотрудничать с ними, а не спорить.

МС: В чем, по-вашему, самое значительно отличие производства независимого фильма от работы над телевизионным сериалом?

ДФ: Телесериал – это гораздо более масштабный проект, необходимо сотрудничать с массой людей. Мне больше всего в этом деле нравится мысль о том, что твоё творение увидит огромная аудитория и оно станет чем-то вроде части массовой культуры. А короткометражки обычно не получают такого широкого резонанса и в целом их аудитория довольно ограничена.

ЭС: Кроме того, для создания независимого 10-минутного фильма нужно потратить 2–3 года, так как ты всё делаешь сам и твой бюджет ограничен. Довольно сложно столько времени работать над одной идеей для маленького фильма. Работая над сериалом, мы создали 13 получасовых эпизодов всего за год – это потрясающе. С точки зрения сценария, это позволяет развивать персонажа, а не топтаться на одном моменте его жизни.

МС: Сколько на сегодняшний день создано эпизодов «Bob and Margaret»?

ЭС: Пятьдесят два.

МС: Я знаю, что когда в Британии вышел «Stressed Eric», для показа в США были изменены некоторые голоса персонажей. Пришлось ли вам вносить какие-либо изменения в «Bob and Margaret» для американского рынка?

ЭС: Нет, ничего подобного нам делать не пришлось, мы не меняли голоса. Конечно, нам предлагали переделать наших героев в американцев, но так как наша короткометражка, на основе которой был создан сериал, была довольно успешной, мы не хотели вносить эти изменения. Нам предлагали, перенести Боба и Маргарет в Америку, но мы отказались от этой идеи.

МС: Расскажите о вашем следующем проекте.

ДФ: У нас есть идея для сериала «Ricky Rocket», ориентированного на детей старшего возраста, о герое детских фильмов. Мы сейчас ведем переговоры о его производстве с Cartoon Network.

ЭС: Идея этого сериала появилась у нас несколько лет назад, примерно после того, как мы сделали «Bob's Birthday». Мы хотели заняться ею, но Channel 4 попросили нас работать над «Bob and Margaret», так что мы отложили эту идею.

МС: Что вы включаете в презентацию концепции и идеи фильма?

ЭС: Полное описание сериала, его концепции, описания персонажей. Наброски сюжетов шести или семи эпизодов, эскизы персонажей.

ДФ: Также мы сейчас работаем над сериалом с компанией Aardman Animation, в его основу лег персонаж Shawn the Sheep из фильма «Close Shave».

МС: Здорово!

ДФ: Aardman Animation попросили нас разработать этого героя и создать для него свой сериал.

МС: А их студия находится далеко от вашего дома?

ЭС: В паре часов езды, но мы можем работать дома, мы ведь просто пишем сценарии.

МС: В последнее время ходит много разговоров о том, что целлулоидная анимация постепенно отмирает из-за успеха компьютерных фильмов. Что вы думаете по этому поводу?

ДФ: Я думаю, что сейчас об этом так много разговоров из-за успеха некоторых компьютерных фильмов, но я думаю, что наряду с успехом таких фильмов, традиционная анимация также будет весьма и весьма востребована. Сейчас компьютерные технологии широко используются из-за того, что все восхищаются предоставляемыми возможностями, и это хорошо. Но в целом, дело ведь не в используемых технологиях, а в том, что за сюжет и какие персонажи стоят за ними.

ЭС: Я думаю, что компьютерная технология лучше подходит для полнометражных фильмов, которые показывают в кинотеатрах. Они позволяют создать отличные визуальные эффекты, а обычно двумерная анимация, даже самая гениальная, не сможет конкурировать по визуальным ощущениям с такими фильмами. Что же касается телевизионных сериалов, здесь лучше подходит двумерная анимация, так как от сериалов ожидают не поразительных визуальных эффектов а хорошего сюжета и юмора.

МС: Хорошая точка зрения. А что вы посоветуете независимым аниматорам, собирающимся создать свой фильм?

ЭС: Со времени, когда мы пытались получить финансирование для наших фильмов, многое изменилось. Мы просто обратились к Channel 4, и они дали нам денег. Теперь я даже не знаю, каким путем надо идти, но уверена, что есть какие-то способы.

ДФ: Я думаю, что самое главное – это создать фильмы, в которые вы верите, и которые идут от вашей души, чтобы они были правдивыми и динамичными. На меня самое большое впечатление произвел фильм «The Street», Кэролайн Лиф (10-минутный канадский короткометражный фильм, выпущенный в 1976 году, – прим. автора), так как он открыл мне глаза на возможности анимации, которые не сводятся к фильмам, вроде «Багз Банни» (Bugs Bunny), который я тоже люблю. Я просто осознал, какими эмоциями может обладать анимационный фильм: он как ожившая картина.

Многие люди говорят, что стали аниматорами, благодаря картине «Белоснежка» (Snow White) или другому фильму студии Disney. Я люблю эти фильмы, но они меня скорее развлекают, чем вдохновляют.

МС: Я часто сталкиваюсь с тем, что студенты замахиваются на довольно длинный фильм, и в результате так и не заканчивают его, потому что не понимают, сколько времени и труда требует создание анимационного фильма.

ДФ: Истинная правда. В качестве примера можно привести Ника Парка, мы с ним вместе учились. Будучи студентом, он задумал снять «A Grand Day Out» написал сценарий и потратил 4 или 5 лет на создание фильма, когда осознал, что за это время завершил лишь четверть из задуманного. Ведь проблема еще и в том, что студентов-аниматоров, по сути, никто не оценивает объективно, преподаватели не критикуют их как студентов кинематографического отделения. Они думают, что это всего лишь мультики, пусть ребята делают, что хотят.

Так вот, Ник потратил пять лет, чтобы отправить героев на Луну, то есть на прелюдию, так как основная часть фильма должна была происходить на Луне. Поэтому, ему пришлось изменить сценарий, чтобы выкрутиться из этой ситуации. Хорошо, конечно, что у Ника все получилось, и он сделал блестящую карьеру, но ведь не у всех таких историй хороший конец. Так, кое-что, о чем ты говоришь, очень справедливо.

МС: Вы смогли на основе своей короткометражки создать сериал. Что бы вы посоветовали людям, предлагающим свои идеи для сериалов компаниям?

ДФ: Я думаю, что в первую очередь нужно постараться сохранить за собой как можно больше прав на контроль за творческой частью производства. Нужно дать понять своим партнерам, что именно так вы хотите работать. Многие компании просто покупают права и затем делают с проектом все, что хотят.

ЭС: Да, они просто хотят взять вашу идею и затем оттеснить вас на задний план.

ДФ: Но вы должны постараться остаться в процессе и убедиться, чтобы все соответствовало вашей концепции. Необходимо сохранять контроль, иметь

право внести свой вклад во все аспекты сериала. Самые популярные шоу, вроде «Симпсонов» или «King of the Hill», создаются под непосредственным контролем автора идеи.

ЭС: Да, и даже если над проектом трудится отличный приглашенный режиссер, он все равно не заменит автора, потому что не относится к проекту, как к своему ребенку. Как он сможет полностью отдаться проекту, если он даже не в состоянии до конца прочувствовать персонажей?

МС: Вы считаете, что «Bob and Margaret» по-прежнему полностью соответствует изначальной концепции?

ДФ: Да.

ЭС: Мне кажется, что когда вы идете на компромиссы, вы всегда лишаетесь чего-то и не можете сохранить проект на 100% таким же, как вы его задумали. Необходимо успеть создать серии в срок, и над ними работает масса людей, поэтому что-то ускользает из-под вашего контроля. Но не стоит заикливаться на этом, это неизбежно. Я думаю, что в целом, мы довольны проектом, и он остался практически таким же, как мы и задумали его.

МС: Следующий вопрос заставит вас задуматься: что вы знаете сейчас, что хотели бы знать в начале своей карьеры?

ДФ: Да, ты прав, нужно подумать... Хотели бы знать, что Microsoft станет такой крупной компанией, зря мы тогда не купили их акции.

ЭС: Я не знала, что весь процесс рисования на бумаге и последующего переноса на пленку окажется таким занудным и скучным. Я потратила уйму времени на все это, и, по-моему, здесь и не пахнет творчеством.

МС: И что бы ты сделала, если бы знала это раньше?

ЭС: Не знаю, наверное бы расплакалась из-за того, что мне предстоит этим заниматься.

ДФ: Мне кажется, что все, что мы делали, в конце концов, привело нас туда, где мы сейчас.

ЭС: Я думаю, у нас все получилось вполне удачно. Мне кажется, нам повезло, когда мы сделали «Bob and Margaret». После этого нами заинтересовались многие люди и наша карьера пошла вверх. Мы, в общем-то, и не собирались делать из этого фильма сериал, но все сложилось довольно удачно, и в конце мы оказались в неплохом положении.

МС: Сколько времени прошло после создания «Bob's Birthday» и началом работы над сериалом?

ЭС: Два или три года.

ДФ: Да, я думаю, года два.

ЭС: Да, времени прошло немало. Нами заинтересовались практически сразу после выхода фильма, но вся эта организационная работа и переговоры потребовали немало времени.

МС: Что вы делали в течение этих двух лет?

ЭС: Мы писали сценарии.

ДФ: И снимали рекламные ролики.

ЭС: Да и ролики. Мы сняли немало рекламных роликов, а Channel 4 предоставили нам бюджет, что позволило писать сценарии.

МС: Надеюсь, нам не придется так долго ждать выхода вашего следующего проекта. Спасибо за интервью.

ЧАСТЬ VII

ПРИЛОЖЕНИЯ



ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ФОРМЫ*

При создании анимационного фильма необходимо учитывать множество элементов и настроек приложений, и для этого необходимо использовать разнообразные формы, позволяющие вам ничего не забыть. Предлагаемые здесь формы можно использовать для многих аспектов производства, их можно скопировать из книги и использовать для своих целей. Некоторые формы вы можете изменить под свои нужды или под используемые приложения. Формы можно легко создать в Microsoft Excel или Corel Quattro Pro, формы для раскадровок можно создать в CorelDraw или Adobe Illustrator.

Есть разные стили форм для раскадровок. Наиболее часто используется форма с тремя кадрами на страницу. Форма №1 с соотношением 4:3 используется для телевизионных проектов, форма № 2 (16:9) – для кинофильмов. Форма с 6 кадрами на страницу (форма № 3) используется для схематичных кадров и быстрого описания сцены.

Мы используем форму «Кто и что» (форма № 4) для распределения работы между нашими сотрудниками. Они позволяют следить за тем, кто делает анимацию, промежуточные кадры или чистовики. Эта простая форма подойдет для небольших проектов.

В каждую папку с бумагами для каждой сцены мы вкладываем форму № 5 – «Форма утверждения сцены». В нее вносятся все соответствующие сведения на каждом этапе разработки сцены. Если аниматор пересматривает режиссерский лист, мы ставим дату последней версии листа в верхнем левом углу, чтобы все видели, с какой версией нужно работать.

Режиссерский лист может выглядеть по-разному. Мы используем простые таблицы (форма № 6). На каждом листе указаны 50 кадров. Структура режиссерского листа совпадает со структурами, используемыми во многих анимационных приложениях, что облегчает их использование. В большом поле над каждым уровнем мы вписываем имя уровня.

«Форма отслеживания проекта» (форма № 7) служит для того, чтобы контролировать все этапы создания фильма. По мере выполнения определенного шага, мы закрашиваем соответствующее поле, что наглядно отображает прогресс работы.

«Формы сцены», или «Форма сцены для художника» (форма № 8), также вкладывается в папку для каждой сцены. По мере того как сцена переходит от одного сотрудника к другому, с помощью этой формы они видят все сведения о данной сцене.

* Все упомянутые в данном приложении формы приведены в конце книги.

Приложение 2

Поставщики оборудования и материалов

Animation Toolworks
877-625-6438
www.AnimationToolworks.com
Поставщики и производители Video Lunchbox Sync для карандашных тестов и кукольной анимации.

Cartoon Carpentry
818-999-0357
www.CartoonCarpentry.com
Анимационные диски на заказ.

Cartoon Colour Company
800-523-3665
9024 Lindblade St.
Culver City, CA 90232-2584
www.cartooncolour.com
Поставщик товаров для анимации по каталогу и через Интернет.

Cartoon Supplies
www.CartoonSupplies.com
Товары и книги для анимации.

Central Tool Co., Inc.
317-485-5275
461 E. Michigan St.
Fortville, IN 46040
www.CentralTool.com
Высококачественные анимационные алюминиевые диски и держатели для карандашей.

Dick Blick
800-447-8192
www.DickBlick.com
Большой выбор товаров для анимации.

Lightfoot Ltd.
909-693-5165

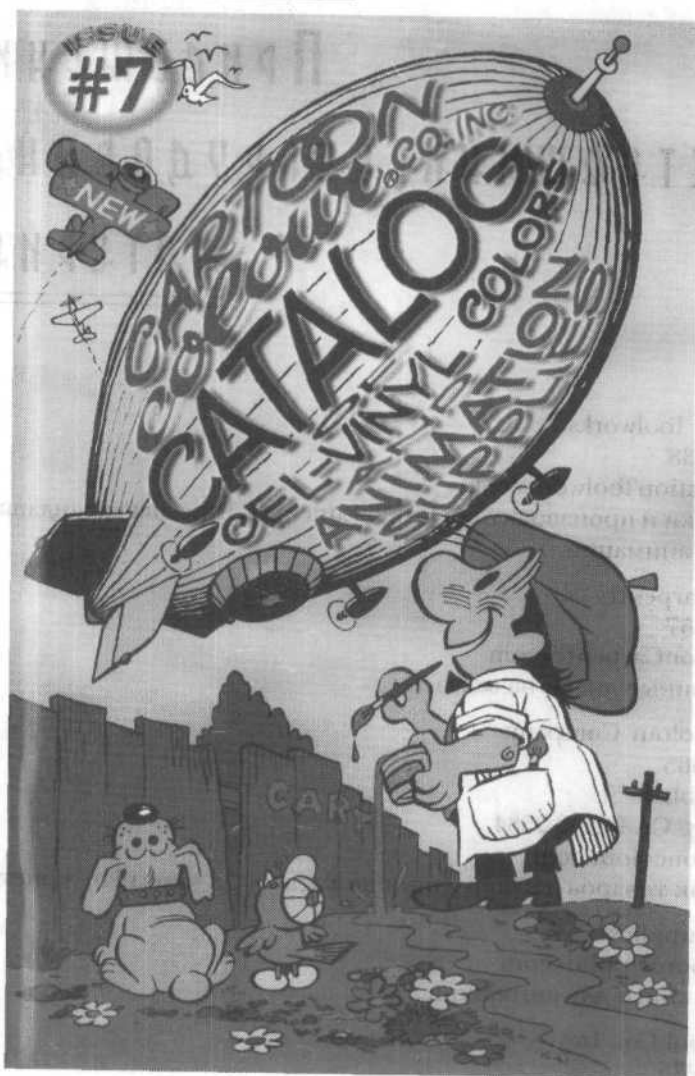


Рис. П3.1 ♦ Каталог Cartoon Colour

36125 Travis Ct.
Temecula, CA 92592
www.lightFootLtd.com
Товары и книги по анимации.

Pearl Art, Craft, and Graphic Discount Centers
800-221-6845
www.PearlPaint.com
Большой выбор товаров для анимации.



LightFoot Ltd.

the Products our Services Company Info

Рис. П3.2 + Логотип с веб-сайта Lightfoot

Rocky Mountain Arts
877-205-8332
246 Steward Green SW, Suite 1853
Calgary, Alberta, Canada T3J 2C8.
www.vedaeyeland.com
Товары и книги для анимации.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Многие производители программного обеспечения и компании розничной торговли позволяют учащимся приобрести программы по специальным сниженным ценам. Для этого необходимо подтвердить свой студенческий статус.

Ниже приведены ссылки на сайты производителей и поставщиков ПО, содержащие информацию об указанных продуктах.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ СТУДЕНТОВ

Academic Software

1-800-466-4433

www.academicsoftware.com

Academic Superstore

1-800-817-2347

www.academicsuperstore.com

Adobe Educational Sales

www.adobe.com/education

Campus Tech

1-800-543-8188

www.campustech.com

CCV Software

1-800-843-5576

www.ccvsoftware.com

Creation Engine

1-800-431-8713

www.creationengine.com/

Journey Educational Marketing

1-800-874-9001

www.JourneyEd.com

School World Educational Software

1-800-657-1200

www.schoolworld.com

JourneyEd .COM

Education Marketing

800-874-9001

Рис. П4.1 В ♦ Веб-сайт Journey Ed



Рис. П4.2 ♦ Веб-сайт School World Educational Software

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

Adobe Photoshop

www.adobe.com

Совместимость: PC/Мас

Windows: 98/Me/NT4 Service Pack 6a/2000 SP2/ XP +

Mac: 9.1, 9.2, Mac OS X +

Corel Photopaint

1-800-772-6735

www.corel.com

Совместимость: PC/Мас

Windows: 98/Me/NT/2000/ XP +

Mac: 8.6 – 9.2, Mac OS X +

Procreate Painter

1-800-772-6735

www.procreate.com

Совместимость: PC/Мас

Windows: 98/Me/NT4/2000 +

Mac: 8.6 +

ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ РАСКРАШИВАНИЯ АНИМАЦИИ

AXA

www.axasoftware.com

Совместимость: PC

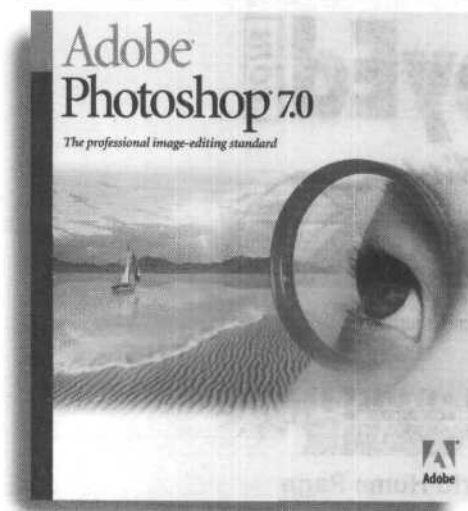


Рис. П4.3 ♦ Adobe Photoshop



Рис. П4.4 ♦ Procreate Painter



Рис. П4.5 ♦ AXA

Windows: 2000 +

AXA содержится на прилагаемом компакт-диске.

Digicel

www.digicelinc.com/



Рис. П4.6 + Интерфейс Digicel

Совместимость: PC/Mac
 Windows: 95/98/Me/2000/XP +
 Digicel Содержится на прилагаемом компакт-диске.

Cambridge Animation Systems – Animo
www.animo.com

Совместимость: PC/Mac
 Windows: NT/2000 +
 Mac: Mac OS X +
 Animo содержится на прилагаемом компакт-диске.

Crater Software's CTP
www.cratersoftware.com
Совместимость: PC
 Windows: 95/98/NT4 Service Pack 6a +

Macromedia Flash
www.macromedia.com/software/flash/
Совместимость: PC/Mac
 Windows: 98/Me/NT4/2000/XP +
 Mac: 9.1 +, Mac OS X +

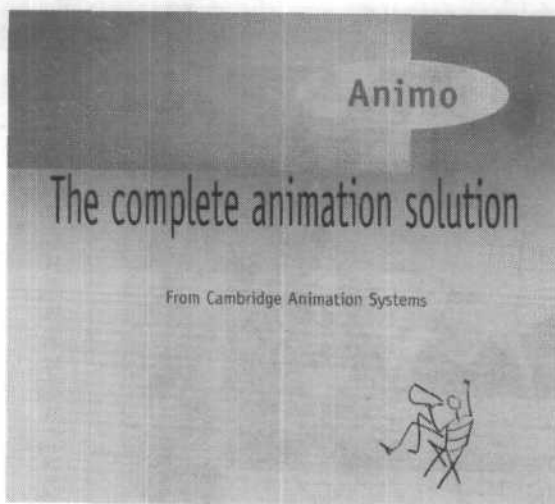


Рис. П4.7 + Animo



CRATER
SOFTWARE

Рис. П4.8 + СТР

Pegs

www.mediapegs.com

Совместимость: PC

Windows: NT/2000+

Toonboom

www.toonboom.com

Совместимость: PC/Mac

Windows: 98/Me/2000/XP +

Mac: OS X +

Toonz

www.divideo.it/

Совместимость: PC

Windows: NT/2000 +

IRIX: 6.5 +

Linux



Рис. П4.9 + Pegs



Рис. П4.10 + Toolboom



Рис. П4.11 + Toonz

ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ КОМПОЗИТИНГА

Adobe After Effects

www.adobe.com/products/aftereffects/main.html

Совместимость: PC/Mac
Windows: 98/Me/ 2000/ XP +
Mac: 9.1, 9.2.1, Mac OS X +

Boris Red

Совместимость: PC/Mac
Windows: Все
Mac: 9.x или Mac OS X

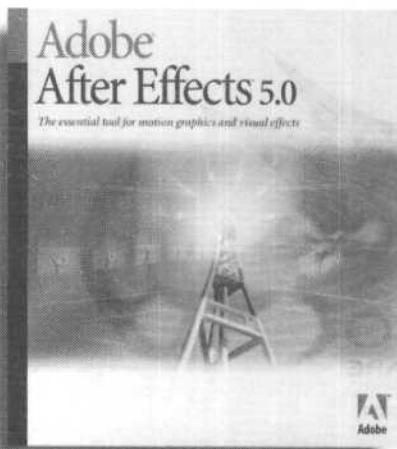


Рис. П4.12 + Adobe After Effects



Рис. П4.13 + Boris Red

Combustion

www.discreet.com/products/combustion/

Совместимость: PC/Mac

Windows: NT/2000 +

Mac: 9.x, Mac OS X +

Commotion/Commotion Pro

www.pinnaclesys.com

Совместимость: PC/Mac

Windows: 98/NT4 Service Pack 6/2000 +

Mac: 8.6-9.2, Mac OS X +

Commotion Pro содержится на прилагаемом компакт-диске.

Digital Fusion

www.eyegonline.com

Совместимость: PC

Windows: 2000 +

Shake

www.nothingreal.com

Совместимость: PC/Mac

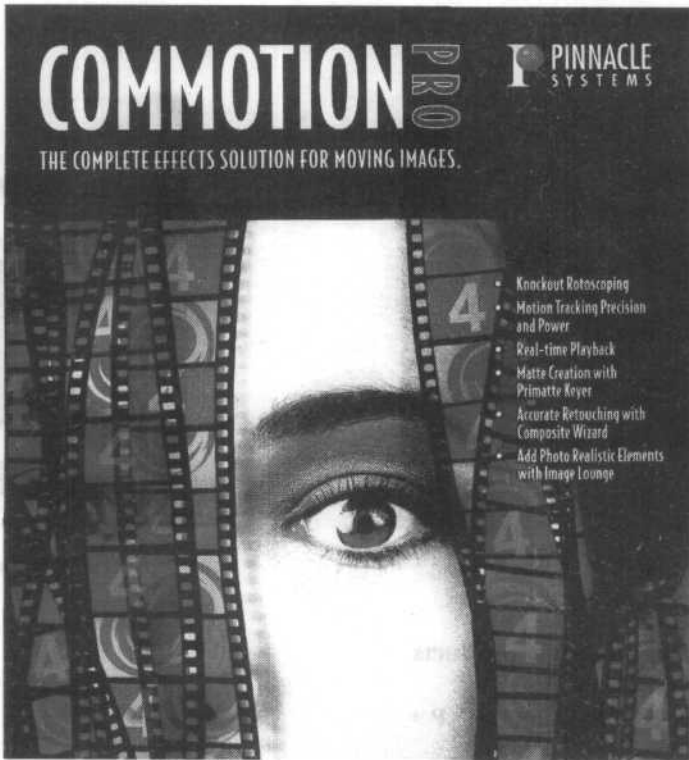


Рис. П4.14 + Commotion Pro

Windows: NT4/2000 +
Mac: с 2003 года

ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ МОНТАЖА

Adobe Premiere
www.adobe.com/products/premiere

Совместимость: PC/Mac

Windows: 98/Me/NT4 Service Pack 6a/XP +

Mac: 9.x, Mac OS X +

Edit

www.discreet.com/products/edit

Совместимость: PC

Windows: 2000 +

Final Cut Pro

www.apple.com/finalcutpro

Совместимость: Mac
Mac: 9.2.2 или Mac OS X +

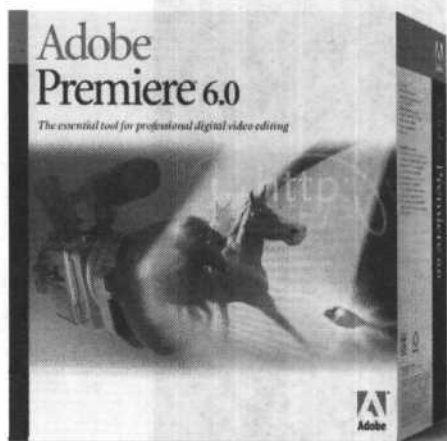


Рис. П4.15 ♦ Adobe Premiere

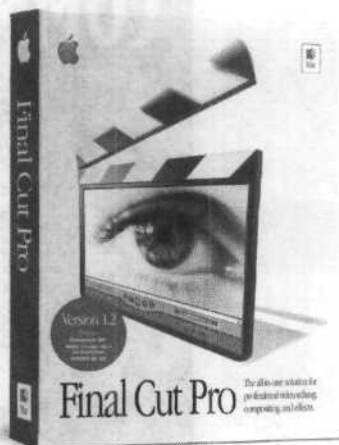


Рис. П4.16 ♦ Final Cut Pro

Vegas Video
www.sonicfoundry.com/products
Совместимость: PC
Windows: 98SE/Me/2000/XP +

ЗВУКОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

Acid
www.sonicfoundry.com/products
Совместимость: PC
Windows: 98SE/Me/2000/XP +
Программа для создания музыки и звуковых петель.

Cool Edit Pro
www.syntrillium.com/cep/
Совместимость: PC
Windows: 95/98/Me/NT/2000/XP +
Многодорожечный аудио-редактор.

Magpie / Magpie Pro
www.thirdwishsoftware.com
Совместимость: PC/Mac

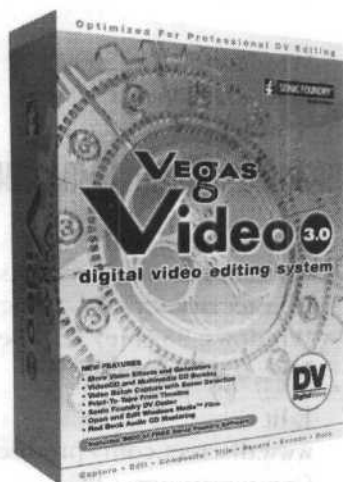


Рис. П4.17 ♦ Vegas Video

Windows: 95/98/Me/NT/2000 +
 Mac: 8.1 +

Приложение для синхронизации движения губ для двухмерной и трехмерной анимации. Демонстрационные версии Magpie и Magpie Pro содержатся на прилагаемом компакт-диске.

Pro Tools

www.digidesign.com

Совместимость: PC/Mac

Windows: 98/Me/2000 +

Mac: 9.x +

Многодорожечный аудио-редактор.

Smart Sound / Smart Sound Sonic Fire Pro

www.sonicdesktop.com

Совместимость: PC/Mac

Windows: 95/98/Me/NT4/2000 SP2/ XP +

Mac: 9.x, Mac OS X +

Полупрофессиональный аудио-редактор.

Sound Forge

www.sonicfoundry.com/products

Совместимость: PC

Windows: 98SE/Me/2000/ XP +

Запись и редактирование звука.



Рис. П4.18 ♦ Smart Sound Sonic Fire Pro

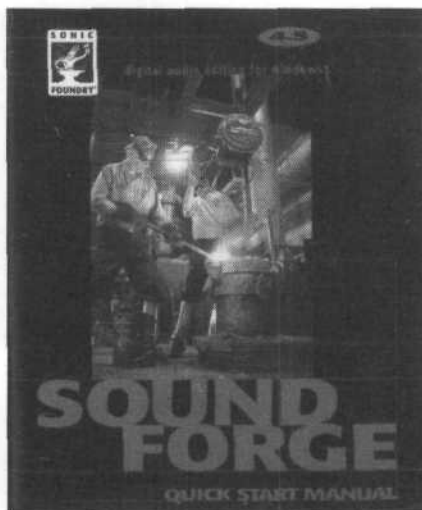


Рис. П4.19 ♦ Sound Forge

ПРОЧЕЕ ПРОГРАММЫ

A Better Finder Rename

www.publicspace.net

Совместимость: Mac

Mac: 9.x, Mac OS X +

Приложение для переименования файлов.

Quick Rename

www.kindreds.net

Совместимость: Mac

Mac: 7.5 – 9.x, Mac OS X +

Приложение для переименования файлов.

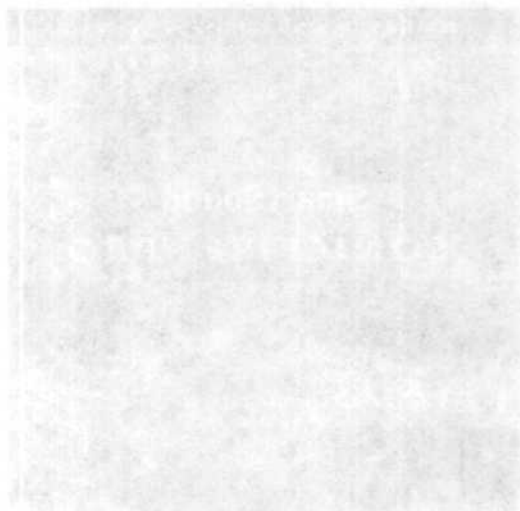
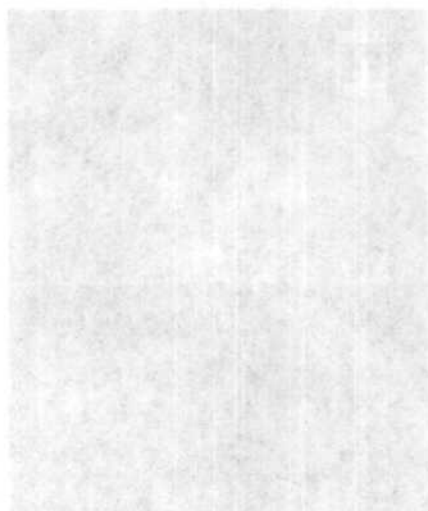
RenameWiz

www.renamewiz.com

Совместимость: PC

Windows: 95/98/Me/NT4/2000 / XP +

Приложение для переименования файлов.



ПРИЛОЖЕНИЕ 4

КНИГИ

В A&S Animation мы постоянно используем всевозможные книги по анимации в качестве справочного материала. Ниже приведен короткий список подобных изданий. В этих книгах можно найти описание концепций фильмов, раскадровок, всевозможные рисунки, кадры из фильмов, и много полезной информации.

«Acting for Animators», Ed Hooks (Heinemann Drama, 2001) – актерское мастерство для анимации, описывает способы совершенствования движений анимационных персонажей.

«Aladdin: The Making of an Animated Film», John Culhane (Hyperion, 1993) – описание создания фильма Aladdin.

«Alexeieff: Itinééraire d'un Maître/Itinerary of a Master», под редакцией Giannalberto Bendazzi (Dreamland & Annecy Festival) – антология статей, посвященных Александру Алексееву. Мягкий переплет, 318 страниц, на английском и французском языках. Имеются черно-белые и 16 цветных иллюстраций.

«Animals in Motion» и «The Human Figure in Motion», Eadweard Muybridge (Dover, 1957 и 1955). Великолепные коллекции последовательных фотографий движущихся людей и животных на фоне сетки. Позволяет лучше понять различные движения человека и животных – ходьбу, бег, прыжок и так далее.

«Animating the Looney Tunes Way», Tony Cervone (Faster Books, 2000). Включает иллюстрации персонажей Warner Bros.

«The Animation Book», Kit Laybourne (Crown Publishers, 1998). Великолепная книга, знакомящая читателя с различными стилями анимации. Также в книге рассматривается теория движения, приведен обзор материалов для анимации и пошагово разобраны некоторые приемы создания анимации.

«Animation from Script to Screen», Shamus Culhane (1990). Классическая книга о целлулоидной анимации.

«Animation Magic», Don Hahn (Disney Press, 1996). Краткий обзор процесса создания анимации с примерами из фильмов «Русалочка» и «Король-Лев».

«The Animator Survival Kit», Richard Williams (Faber and Faber, 2001). Книга от создателя фильма «Кто подставил кролика Роджера?», посвященная принципам, приемам и методам создания анимации.

«The Art of Animal Drawing», Ken Hultgren (Dover, 1993). Книга содержит подробные описания, анализы и великолепные примеры создания рисунков животных.

«The Art of Walt Disney», Christopher Finch (Harry N. Abrams, 1983). Книга посвящена ранним фильмам студии Disney и описывает создание первых развлекательных парков студии.

«Batman Animated», Paul Dini и Chip Kidd (HarperCollins, 1998). Книга будет интересна в первую очередь поклонникам анимации 90-ых, интересное и прекрасно иллюстрированное издание.

«Bridgeman's Complete Guide to Drawing from Life», George Bridgeman (Wings Books, 1992). Библия разбивки человеческого тела на элементы для рисования. В книге описаны движения, структура костей, мышц и т.д. Книга содержит более 1000 иллюстраций.

«Cartoon Animation», Preston Blair (Walter Foster Publishing, 1994). Прекрасная книга, с великолепными иллюстрациями, помогающая понять, как правильно рисовать персонажей и их движения.

«Cartoon Carpers: The History of Canadian Animators», Koren Mazurkewich (McArthur and Company, 2000). Мягкий переплет, 308 страниц, сотни черно-белых иллюстраций и фотографий, 16 цветных страниц. Подробное описание истории развития канадской анимации.

«Chicken Run: Hatching the Movie», Brian Sibley (Abrams, 2000). Твердый переплет, 191 страница, 620 иллюстраций, 430 из них являются цветными. Подробное описание процесса создания фильма «Побег из курятника» (Chicken Run).

«Chuck Amuck», Chuck Jones (Farrar Straus Giroux, 1989). Потрясающая история жизни и творчества великого аниматора с множеством фотографий и иллюстраций.

«Creating 3D Animation», Peter Lord & Brian Sibley (Abrams, 1998). Книга посвящена кукольной и пластилиновой анимации.

«Disney Animation: The Illusion of Life», Frank Thomas & Ollie Johnston (Abbeville Press, 1984). Авторы обсуждают принципы создания анимации, развития сюжета, персонажей и т.д.

«Film Directing, Shot by Shot», Steven Katz (Michael Weiss Production, 1991). Книга написана для режиссеров художественных фильмов, но из нее можно почерпнуть много полезного и для анимации.

«Guide to Computer Animation», Marcia Kuperberg (Focal Press, 2002). Посвящена различным видам анимации – двухмерной, трехмерной, анимации видеоигр, мультимедиа и Web.

«The Hand Behind The Mouse», Leslie Iwerks & John Kenworthy (Disney Editions, 2001). Твердый переплет, 264 страницы, 16 страниц черно-белых фотографий. Несмотря на то что Юби Айверкс (Ub Iwerks) прославился благодаря своей роли в создании Микки Мауса, на протяжении своей работы в Disney в качестве инженера в течение тридцати лет, он заслужил славу новатора, и его изобретения внесли огромный вклад в магию Голливуда.

«Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation», Helen McCarthy (Stone Bridge Press, 1999). Мягкий переплет, 239 страниц, 8 страниц цветных иллюстраций и множество черно-белых. Биография японского аниматора с комментариями.

«Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age», Michael Barrier (Oxford University Press, 1999). Твердый переплет, 648 страниц, черно-белые иллюстрации. История голливудской анимации, представленная более чем 200 интервью.

«How to Draw Animation», Christopher Hart (Watson Guptill, 1997). «Мультишный» подход к созданию и разработке персонажей.

«How to Write for Animation», Jeffrey Scott (Overlook Press, 2002). Руководство по написанию сценариев для сериалов от трехкратного обладателя премии Emmy.

«My Life As a 10-Year-Old Boy», Nancy Cartwright (Bloomsbury Publishing, 2000). Твердый переплет, 271 страница, 16 страниц черно-белых фотографий. Своей популярностью сериал «Симпсоны» в огромной степени благодарен великолепной актерской игре озвучивающих актеров, превратившихся в почитаемых знаменитостей только благодаря своим голосам.

«Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards», John Conemaker (Hyperion, 1999). Книга посвящена изучению сюжетов и раскадровок фильмов Disney за последние 70 лет.

«Producing Animation», Catherine Winder & Zahra Dowlatbadi (Focal Press, 2001). Книга посвящена структуре создания телевизионных сериалов и полнометражных фильмов.

«Secrets of Clay Animation Revealed», Marc Spess (MinuteMan Press, 2001). Лучшая книга по пластилиновой анимации.

«Space Jammin': Michael and Bugs Hit the Big Screen», Charles Carney & Gina Misiroglu (Rutledge Hill Press, 1996). Книга посвящена созданию фильма «Космический джем» (Space Jam).

«Storyboards: Motion in Art», 2nd Edition, Mark Simon (Focal Press, 2000). Книга о раскадровках, содержащая сотни примеров, массу интервью и практических советов.

«Timing for Animation», Harold Whitaker & John Halas (Focal Press, 2001). Книга посвящена правильному расчету времени в анимации и использованию времени для достижения нужного драматического эффекта.

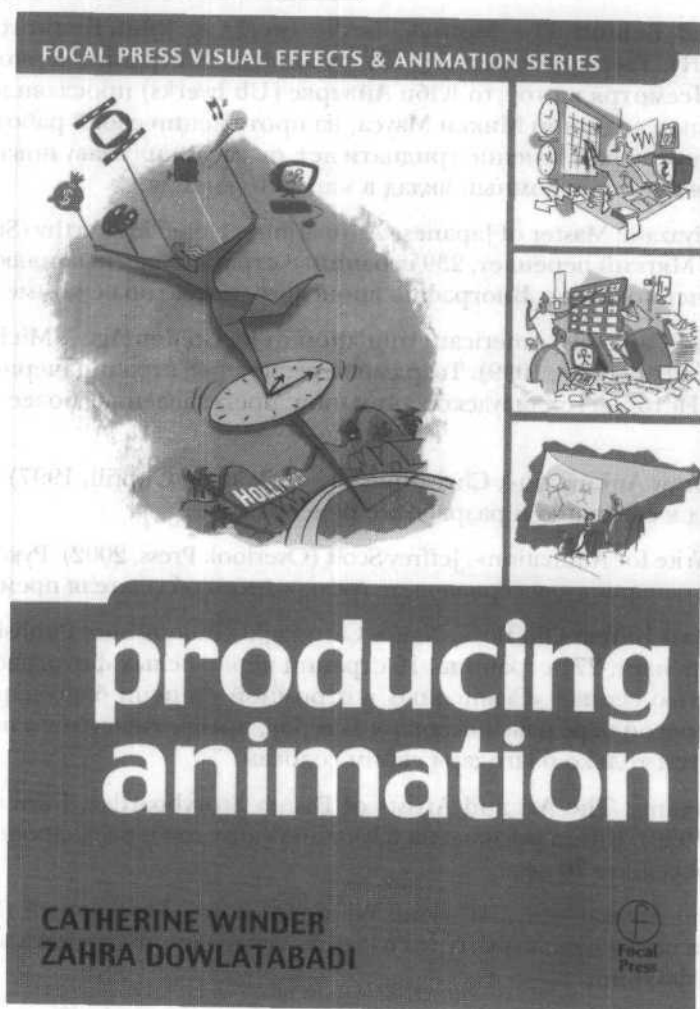


Рис. П5.1 + «Producing Animation»

«Too Funny for Words: Disney's Greatest Sight Gags», Frank Thomas & Ollie Johnston (Abbeville Press, 1987). Описание и иллюстрации самых смешных эпизодов из истории студии Disney.

«Treasures of Disney Art», John Cane Maker & Robert Abrams (Abbeville Press, 1982). Великолепная книга о ранних полнометражных фильмах студии Disney.

«Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation», John Canemaker (Hyperion, 2001). Твердый переплет, 310 страниц, множество иллюстраций, включая фотографии и кадры из фильмов. Подробная история ранних годов студии Disney.

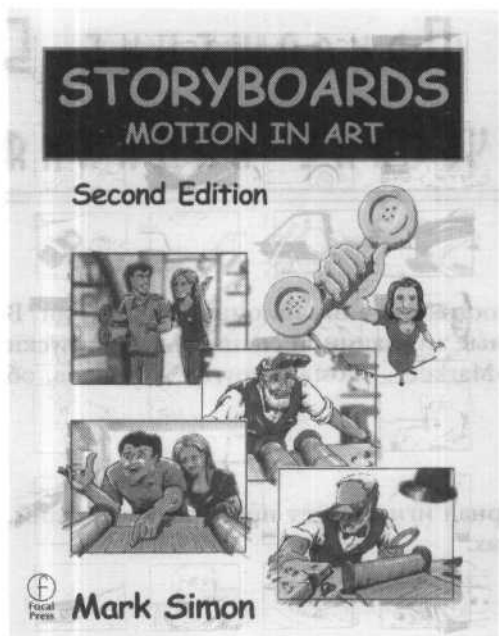


Рис. П15.2 + «Storyboards: Motion in Art, 2nd Edition»

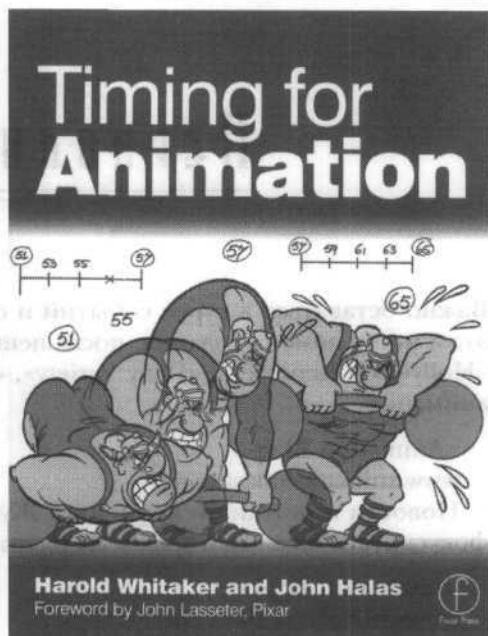


Рис. П15.3 + «Timing for Animation»

Приложение Б

Периодические издания

Важно оставаться в курсе событий и состояния анимационной индустрии. В этом могут помочь издания, посвященные анимации, и специальные выпуски «Hollywood Reporter», «Daily Variety», «Markee», «Post» и других журналов, об анимации.

«Animation Blast»

www.animationblast.com

Новости и статьи по анимации. Журнал игнорирует пресс-релизы студий, фокусируясь на аниматорах и их работах.

«Animation Books»

www.animationbooks.com

Веб-сайт для аниматоров, поклонников анимации, сценаристов, посвященный вышедшим в свет печатным изданиям по анимации.

«Animation Journal»

www.animationjournal.com

Интернет-журнал, посвященный истории и теории анимации.

«Animation Magazine»

www.animationmagazine.net

Главный ежемесячник об анимации.

«Animation Meat»

www.animationmeat.com

Отличный веб-сайт со множеством статей, посвященных созданию анимационных фильмов.

«Animation World Network»

www.awn.com

Интернет-журнал с ежедневной рассылкой и огромной базой данных анимационных школ и фестивалей.

«@nime»

www.atanime.com

Интернет-журнал для поклонников аниме и манга (японской анимации и комиксов).

Веб-сайт ASIFA (Международной ассоциации аниматоров)

www.asifa.net

Ежемесячно обновляемый сайт с информацией для членов ассоциации.



Рис. П6.1 ✦ Animation Magazine

Журнал «DRAW!»

www.actionplanet.com/front/draw.html

Журнал для художников с практическими советами и статьями.

Журнал «kidscreen»

www.brunico.com

Журнал о детской индустрии развлечений.

Сайт мультстудии «Аргус»

<http://www.argusinternational.ru/>

Сайт мультстудии «Пилот»

<http://www.pilot-film.com/>

Сайт студии «Союзмультфильм»

<http://www.soyuzmultfilm.ru/>

Сайт-чат для мультипликаторов

<http://toonz.chat.ru>

Анимационный сайт

<http://ta.multikov.net>

Сайт «Анимационная подводная лодка», создание Flash-анимации

<http://animation-submarine.flashmaster.ru>

ANIMATION WORLD MAGAZINE
Page One

SECTIONS
People
Profiles
Reviews
Tutorials

SPECIAL FEATURES
Gaming
Production
Technology
Voice Acting

COLUMNS
Editor's Notebook
Dr. Toon
The Animation Pimp
Producing Animation
Career Coach
Vilppu's How To
Anime Reviews

ACROBAT VERSION
Current Acrobat Issue
Back Issues

FIND
Articles by Date
AWN Media Kit
Contact AWN

ALSO ON AWN.com
AWN Home
Headline News
Career Connections
Student Corner
School Database
AWN Store
Animation Showcase
Web Animation Guide

Animation World Magazine: Page One

Animatin' in Adawe
By Chris J. Robinson
From studios to independents to schools, Chris Robinson details the animation scene in Ottawa, from its humble, scientific beginnings to its current bubbling state. [May 31, 2002]

New from Japan: Anime Film Reviews
By Fred Patten
Fred Patten reviews the latest anime releases including *Astro Boy*, *Devil Hunter Yohko: The Complete Collection*, *I'm Gonna Be An Angel*, *Love Hina* and *Macross Plus Movie Edition*. [May 31, 2002]

Spirit: A Longshot Or A Sure Bet?
By J. Paul Peszko
J. Paul Peszko looks at the risks that DreamWorks conquered by bringing *Spirit* to the screen. [May 23, 2002]

How to Draw Animation: Pushing an Expression
By Christopher Hart
Christopher Hart starts a series of six tips on how to bring animated characters to life. [May 29, 2002]

Waking Life and Liquid Caricature
By Chris Lanier
Chris Lanier explores the purpose and meaning of caricature from its very inception to its latest use in the "rotoscoped" *Waking Life*. [May 24, 2002]

Other Top Stories

DVD Review: Waking Life
By Chris Lanier
Chris Lanier reviews the new *Waking Life* DVD. If you liked the film, or haven't seen it yet, this DVD is the way to go. Extra audio tracks, missing scenes, technology demonstrations, the short film *Snack and Drink* and more, are all included. [May 24, 2002]

Between Business and Pleasure: A Preview of Anecny '02

Рис. П6.2 ✦ Интернет-журнал Animation World Network

Отличный сайт по отечественной анимации

<http://www animator.ru/>

Сайт о «диснеевской» анимации

<http://www.rusdisney.com/>

Сайт фестиваля детского анимационного кино

<http://www.children-animation.ru/>

Интернет-журнал по аниме и манга

<http://www.animag.ru>

Интернет-журнал «АнимеГид»

<http://aniguide.ru>

Приложение Б

Анимационные школы

Мы не можем привести здесь полный список всех анимационных школ и колледжей, однако дадим ссылки на два великолепных источника, с помощью которых вы сможете выбрать интересующее вас учебное заведение (рис. П7.1).



Рис. П7.1 + На сайте www.awn.com можно выбрать анимационную школу более чем в 40 странах

Если вы не можете решить, в какую школу обратиться, попробуйте связаться со студией, в которой хотите работать, и узнайте, выпускников каких учебных заведений они принимают на стажировку или работу. Также полезно пообщаться с профессионалами нашей индустрии и узнать их мнения о различных учебных заведениях.

Дон Карто из Animation World Network дает вам три совета для выбора нужной школы.

Определитесь в ваших интересах. Какой вид анимации вас привлекает больше всего? Хотите ли вы работать на большую студию или заниматься созданием видеоигр? Вы предпочитаете традиционную или компьютерную анимацию?

Вам нужен тренировочный курс или полное образование? Тренировочный курс обычно длится несколько дней или недель и посвящен какому-то конкретному вопросу, например изучению одного программного продукта или какого-то одного приема.

Постарайтесь узнать как можно больше об интересующих вас школах. Кто там преподает, какое оборудование имеется в распоряжении школы. Посетите школу, поговорите со студентами. В общем, соберите как можно больше информации и затем сделайте свой выбор.

СПИСОК ШКОЛ АНИМАЦИИ В ИНТЕРНЕТЕ

Animation World Network

www.AWN.com

Animation Magazine Online

www.animationmagazine.net

Ежегодный печатный справочник по анимационным школам.

ПЕЧАТНЫЕ ИЗДАНИЯ СО СПИСОМ ШКОЛ АНИМАЦИИ

«Animation Industry Directory»

Animation Magazine

30101 Agoura Court, Suite 110

Agoura Hills, CA 91301-4301

Animagedit@aol.com

Ежегодник, содержащий сведения об анимационных школах, компаниях, фестивалях и т.д., издаваемый Animation Magazine.

МЕРОПРИЯТИЯ, СВЯЗАННЫЕ С АНИМАЦИЕЙ

Некоторые анимационные школы представлены и на определенных анимационных мероприятиях, например фестивалях. Там можно не только получить информацию об обучении, но и представить свое портфолио.

Annecy

www.annecy.org

Крупный анимационный ежегодный фестиваль, проводимый в Аннеси, Франция.

MIFA

Международный рынок, посвященный анимационным фильмам. Проходит одновременно с фестивалем в Аннеси там же.

SIGGRAPH

www.siggraph.org

Ежегодная осенняя конференция.

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

СОДЕРЖИМОЕ ПРИЛАГАЕМОГО КОМПАКТ-ДИСКА

На прилагаемом компакт-диске содержатся демонстрационные версии и описания (в формате PDF) многих программных продуктов, упомянутых в нашей книге. Также на диске содержатся файлы, использованные для создания третьего эпизода «Уроков природы для Тимми», а именно – первый вариант аниматика, раскадровки, второй вариант аниматика и окончательный специальный вариант эпизода.

Для этой книги мы специально добавили в эпизод сцену с говорящей лисой, чтобы рассмотреть в книге работу по синхронизации движения губ.

Также на диске приведены образцы ротоскопии и пример по рисованию дыма. Полная файловая структура содержимого компакт-диска приведена на рис. П8.1.

ФИЛЬМЫ

- эпизод 3, аниматик раскадровки;
- эпизод 3, аниматик с предварительной анимацией;
- анимация бегущего Тимми;
- эпизод 3, окончательный специальный вариант;
- пример создания анимации дыма, описанный в главе 6. Эта анимация выполнена с частотой 30 fps;
- сцена 4, синхронизация губ с помощью Magic.

РОТОСКОПИЯ

- видеосъемка, иллюстрирующая ротоскопию;
- видеосъемка, экспортированная в виде последовательности изображений для распечатки;
- пример ротоскопии.

ЗВУК

- сцена 6, Fox audio.wav;
- диалог лисы для «Lesson 3».

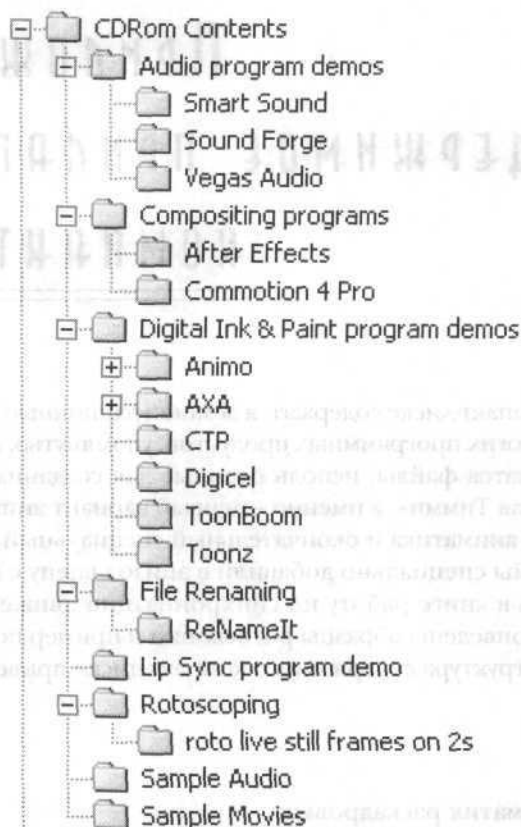


Рис. П8.1 + Файловая структура прилагаемого компакт-диска

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ ПРОГРАММ ЦИФРОВОЕ РАСКРАШИВАНИЕ

- Digicel;
- AXA;
- CTP;
- Animo;
- брошюра по Toonz в формате PDF;
- брошюра по Toonboom в формате PDF.

КОМПОЗИТИНГ

- демо Commotion Pro;
- Adobe After Effects – описание в формате PDF и ссылка на демо-версию.

ЗВУК

- Sound Forge;
- Vegas Audio;
- Smart Sound;
- синхронизация губ;
- Magpie с примером из этой книги;
- переименование файлов;
- Rename It (freeware).

Приложение 8

Дополнительная информация

Я надеюсь, что вам понравилась эта книга. Мы все очень старались, чтобы сделать ее насколько возможно более полезной и исчерпывающей. Мы не придумали лучшего места для указания адреса этих двух компаний, одна из которых принадлежит мне, чем здесь:

A7S Animation, Inc.

Mark Simon

407-370-2673

www.FunnyToons.tv

Создание анимационных фильмов и роликов.

Sound'O'Rama

K.C. Ladnier

407-903-1111

www.SoundORama.com

Создание и разработка музыки и звуков.

Все изображения из «Уроков природы для Тимми» © 2001 A&S Animation, Inc. Все права защищены.

Логотип Cartoon Network, «Dexter's Laboratory», «Ed», «Edd and Eddy», «Samurai Jack», «Courage the Cowardly Dog», «The Powerpuff Girls» и все связанные изображения являются торговыми знаками Cartoon Network © 2002 AOL Time Warner Company. Все права защищены.

Все логотипы и изображений коробок программных продуктов принадлежат соответствующим производителям.

Все изображения «Rugrats», «Wild Thornberry's», «Rocket Power» © 2002 Viacom International Inc. Все права защищены.

Все изображения «Bedlam», «Nectog» © Элисон Сноуден и Дэвид Файн. Все права защищены.

Все изображения «Hot Slut's» и логотипы Spike & Mike © Mellow Manor Productions. Все права защищены.

Все изображения из интервью с Биллом Плимптоном © Билл Плимптон.

Все изображения и фотографии со съемочной площадки «Osmosis Jones» © 2001 Warner Bros. Все права защищены.

Все формы и другие изображения, приведенные в этой книге © 2002 Марк Саймон и A&S Animation, Inc. Все права защищены. Формы доступны для использования при условии сохранения логотипа A&S Animation внизу формы.

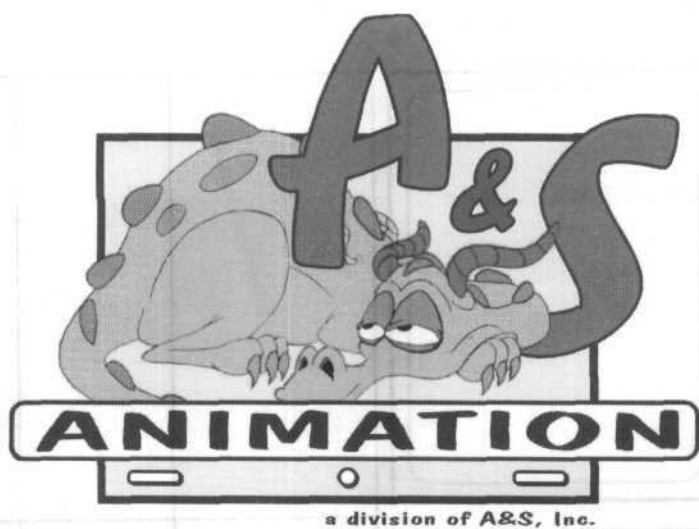


Рис. П9.1 ✦ Логотип студии A&S Animation, принадлежащей автору книги

Project:

Scene:	Panel:	Scene:	Panel:	Scene:	Panel:	Timing	Dialogue	Action

Project:

--	--

--	--

--	--

Page:

Project:



Scene Approval Form

Date _____

Project _____

Artist	Scene #	Scene Description	Keys	Inbetweens	Clean-ups
Total					

Scene Approval Form

Production:	Scene:	Footage/ Frames:	Dope Sheet Dates:

Name	Approved	Date
Layout <small>Deadline</small>		
Background <small>Deadline</small>		
Animator <small>Deadline</small>		
Inbetweens <small>Deadline</small>		
Clean-up <small>Deadline</small>		
Effects Animator <small>Deadline</small>		
Effects Clean-up <small>Deadline</small>		
Animation Checker <small>Deadline</small>		
Color Model <small>Deadline</small>		
Final Scan <small>Deadline</small>		
Ink & Paint <small>Deadline</small>		
Composite <small>Deadline</small>		
<small>Deadline</small>		
<small>Deadline</small>		

Character(s):

Notes

Animation Levels
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Boards

SHOW:

SCENE	TITLE	CLIENT	SHEET
-------	-------	--------	-------

Dates/Revisions

FRAME	DIALOGUE	7	6	5	4	3	2	1	B/G	CAMERA INSTRUCTIONS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
0										

ADD: Alexander, Inc. Drop Sheet

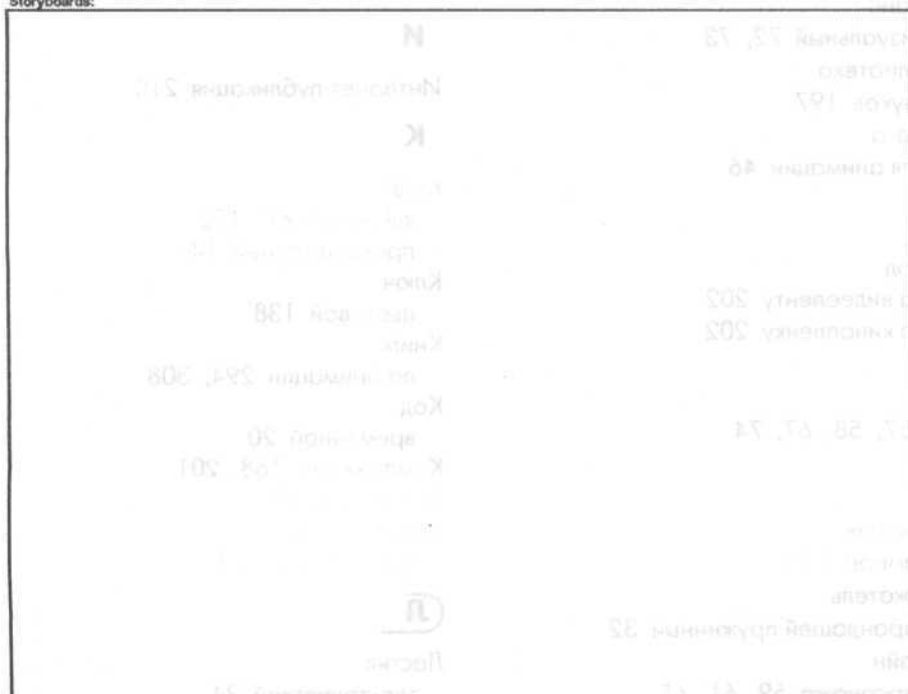
Artist's Scene Form

assigned _____
deadline _____

Project _____
Artist _____
Scene _____ Sc. Length _____
Frames/Cels _____
BG _____
Character(s) _____

Notes:

Storyboards:



ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

- Авторские права 81, 206
- Аниматик 100, 101, 136
- Аниматор
 - ведущий 53
 - главный 144
 - старший 53
- Анимация
 - неперсонажная 131
 - плёночная 20

Ассистент

- главный 53
- по производству 51

Б

- Баланс
 - визуальный 72, 73
- Библиотека
 - звуков 197
- Бумага
 - для анимации 46

В

- Вывод
 - на видеоленту 202
 - на киноплёнку 202

Г

- Гэг 57, 58, 67, 74

Д

- Движение
 - камеры 175
- Держатель
 - карандашей пружинный 32
- Дизайн
 - персонажа 59, 61, 65

Диск

- анимационный 47

Длина

- фильма 21

Ж

Журналы

- по анимации 313

З

Запись

- звука 94

Заставка 186

Затраты

- на анимацию 77

Звукорежиссер 53

И

Интернет-публикация 210

К

Кадр

- ключевой 67, 122
- промежуточный 144

Ключ

- цветовой 138

Книги

- по анимации 294, 308

Код

- временной 20
- Композитинг 168, 201

Контролер 53

Координатор

- производства 51

Л

Ластик

- электрический 34

М

- Менеджер производства 51
- Монтаж 193
- Монтажер 53

Н

- Нумерация кадров 33
- сцен 28

О

- Оборудование для анимации 46
- Озвучивание персонажей 43, 93

П

- Палитра объекта 43, 162
- Параметры сцены 158
- Пег-бар 37, 38
- План компоновочный 69, 86, 138
- Поле анимационное 26
- Портфолио 221
- Презентация анимации 214
- Программное обеспечение 297
- Продюсер 51

Р

- Развертка прогрессивная 45
- Разрешение изображения 24
- сканирования 25, 26
- Раскадровка 35, 59, 67, 69, 70, 83, 87, 136
- Раскрашивание цифровое 157

- Редактор сюжета 52
- Режиссер 51
- Режиссерский лист 104, 112, 122, 123, 153, 292
- Рисунок чистовой 146
- Ротоскопия 44, 125, 126, 128

С

- Синхронизация движения губ 108
- Сканирование 25, 41, 149, 158
- Сканировщик 53
- Скриншот 36
- Сцена анимационная 28
- Сценарист 52
- Сюжет 56

Т

- Таблица рабочая 21
- Тайминг 120
- Тест карандашный 133
- Титры 189
- Трафарет анимационных полей 26

У

- Удлинитель карандашей 33
- Усиление эффекта 39, 44

Ф

- Фестивали по анимации 207, 317
- Фон 41, 87, 138, 141, 171
- Фонема 60, 64, 95, 108, 110, 113
- Форма для раскадровки 292
- отслеживания проекта 292

Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей

сцены 104, 116, 293

утверждения сцены 292

Х

Хранение

файлов 30

Художник

промежуточных сцен 53

эффектов 53

Художник концепций 52

Художник фонов 52

Художник-постановщик 52

Ш

Школы

по анимации 316

Шум

фонový 97

Э

Экспорт

анимации 24, 178

Эффект

визуальный 171, 176

звуковой 195

Ю

Юмор

ситуационный 67

А

ASIFA 9

Д

dpi 24

Ф

fps 18

Минск, 2004

Как создать собственный мультиязычный анимационный интерфейс

Переводчик
Игорь Федотов
Иллюстрации
Игорь Федотов
Иллюстрации
Игорь Федотов
Иллюстрации
Игорь Федотов
Иллюстрации
Игорь Федотов

Издательство «ИТ-Пресс», 19985, Москва,
Звездный б-р, д. 5/1, стр. 1

Название оригинального произведения
ООО «Издательство АСТ»
Название произведения ООО «Харвест»
ISBN 5-03-900960-2 от 30.04.2004
PE 220013, Минск, ул. Тухомляева, д. 1, стр. 1, 4, 8, 12
Республиканское унитарное предприятие
«Минская фабрика цветной печати»
220024, Минск, ул. Юрковская, 20

Марк Саймон

**Как создать собственный
мультфильм**
Анимация двухмерных персонажей

Переводчик *Ковалев Г. П.*
Научный редактор *Чуркин С. Б.*
Ответственный редактор *Смиренская Ю. Е.*
Верстка *Белова Д. А.*
Графика *Шахина А. Г.*
Дизайн обложки *Харевская И. А.*

Издательство «НТ Пресс», 129085, Москва,
Звездный б-р, д. 21, стр. 1.

Издание осуществлено при техническом участии
ООО «Издательство АСТ»

Издано при участии ООО «Харвест».
Лицензия № 02330/0056935 от 30.04.2004.
РБ, 220013, Минск, ул. Кульман, д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42.

Республиканское унитарное предприятие
«Минская фабрика цветной печати»
220024, Минск, ул. Корженевского, 20.