

Цели занятия

- дать учащимся общие знания о процессе создания анимации с точки зрения производства продукта — создания творческого проекта;
- дать учащимся представление об основных документах проекта — сценарии и раскадровке;
- дать учащимся понимание возможностей правильного монтажа отдельных сцен в готовый продукт.

Это занятие дает только общетеоретические основные знания. Но эти знания помогут в создании нашего творческого проекта — заключительного этапа нашего курса.

Фазы производства анимационного фильма

- Разработка концепции проекта. Идея анимационного фильма может родиться в голове его создателя (например, из сценки, подсмотренной на улице) или быть предложена заказчиком (например, преподавателем). В любом случае, удачная концепция анимации – это хороший задел при подготовке сценария и раскадровок.
- Написание сценария и подготовка раскадровок. Сценарии и раскадровки являются основными рабочими документами. Только наличие толкового сценария и грамотно выполненных раскадровок может обеспечить эффективность и плодотворность столь сложной работы, как создание анимационного фильма.
- Создание объектов и персонажей сцены, а также ее окружения.
- Непосредственно анимация сцены. На этом этапе происходит добавление требуемых визуальных эффектов, монтаж эпизодов анимационного фильма, наложение звука и тому подобное.
- Монтаж сцен в единое целое.
- Визуализация анимации. С учетом того, что каждая минута анимации может содержать 840 и более кадров, требующих визуализации, надо подходить к этому этапу максимально собранно и ответственно.

Идея, концепция

Для хорошего результата нам не обойтись без сценария. Сценарий не должен быть длинным (чем длиннее сценарий, тем большая длительность анимации предполагается). Но сценарий должен "напоминать сочинение" — в нем должны в обязательном порядке присутствовать: вступление, развитие событий, заключение. Чтобы анимация получилась не "просто так", попробуйте ответить на следующие вопросы:

- Для чего нужна работа?
- Для кого (для какой группы населения) она выполняется? Кому она будет интересна?
- Как работа должна выглядеть?
- Каким образом ее можно будет посмотреть — в интернете, на диске, на DVD-проигрывателе...?
- В каком формате, объеме, времени требуется представить работу?

Раскадровка будущей анимации

Если мы вспомним определение компьютерной анимации, то поймем, почему в основе любой дискуссии о времени анимации, длительности различных ее сцен и последовательности происходящих в них событий лежит понятие кадра.

Наиболее часто можно встретить следующее определение компьютерной анимации: анимация – это процесс создания множества изображений, демонстрирующих изменение объекта во времени, и воспроизведение их с такой скоростью, что создается иллюзия непрерывного (плавного) движения.

И действительно, если любая анимация — это множество сменяющих друг друга кадров, то при ее создании важнейшей представляется информация о том, какие это кадры и какова их последовательность и длительность.

Раскадровки анимации, называемые также сюжетными панелями, появились в 1930-х годах, когда художники-аниматоры осознали, что традиционные текстовые сценарии мало подходят для создания анимационных фильмов. И объясняется это тем, что в отличие от "живого" действия анимация стремится обычно выразить все через визуальный ряд.

Типичная раскадровка (сюжетная панель) содержит обычно наброски наиболее важных сцен и сопутствующие им сценарные замечания, относящиеся к синхронизации анимации, эффектам камеры, звуковому сопровождению и прочему (табл. 12.1).

Давайте рассмотрим терминологию, используемую при подготовке раскадровок.

- Установочный кадр — обзорный кадр в начале каждого эпизода анимации (сцены), позволяющий зрителю понять, где и когда происходит действие, с чьим участием и тому подобное. Также часто используется название мастер-кадр.
- Крупный план — для акцентирования внимания зрителя на одном объекте он может занимать весь кадр или большую его часть.
- Очень крупный план — съемка объекта с еще более близкого расстояния, например, только глаза актера. Цель та же, что и у предыдущего кадра.
- Средний план — кадр, снятый со среднего расстояния, например, фигура человека от пояса до головы.
- Дальний план — кадр, сделанный с удалением от объекта съемки. Например, машина и человек, стоящий возле нее.
- Общий план — сделанный со значительного удаления кадр. Например, весь склон горы и группа альпинистов на нем.
- Наезд — изменение фокусного расстояния объектива (поля зрения камеры) для изменения крупноты плана, например, выхода из установочного кадра.
- Отслеживание — съемка движущейся камерой через место действия. Часто используется для обозначения движения к определенному объекту или от него.

№ кадра	Длительность	Крупность	Описание	Звук
1	3 с	Общий план	Установочный кадр — вид улицы в маленьком городке	Тихая мелодия
2	5 с	Крупный план	Человек идет по улице, разыскивая нужный дом	
3	1 с	Секционированный экран	Половина экрана — тот же человек (средний план), половина — звонящий мобильный телефон (крупный план)	На фоне мелодии — резкий звук звонка телефона
...	

- Преследование — вариант отслеживания, при котором камера постоянно держит в фокусе определенный объект.
- Секционированный экран — два или более изображений, одновременно выведенных на экран. Например, два телефонных собеседника, находящихся в различных частях города, но присутствующих на экране одновременно.

Раскадровка может выглядеть как в табл. 12.1. Часто отдельным столбцом добавляют небольшие эскизы общего вида кадра.

Значительно облегчить составление сценариев и раскадровок может, как ни странно, школьная программа по литературе и то, что в ее рамках рассказывают о структуре художественных произведений. Ведь фильмы во многом подобны литературным произведениям: они имеют вступление (экспозицию), в них можно выделить завязку, кульминацию и развязку.

Монтаж

Чаще всего под монтажом подразумевается окончательная "сборка" анимационного, кино- или видеофильма из отдельных фрагментов — кадров. Однако надо помнить, что "нарезать" и "склеить" различные эпизоды еще не значит смонтировать фильм. Грамотный монтаж подразумевает знание и творческое (а не просто механическое!) применение целого набора правил. В большинстве случаев при монтаже требуется добиться такого эффекта, чтобы при просмотре зритель не замечал того, что видеоряд состоит из нескольких склеенных между собой кадров или сцен. Это правило иногда называют комфортным восприятием склейки (стыка) кадров.

Эти правила эмпирически вырабатывались на протяжении десятилетий существования кинематографа и впоследствии были теоретически обоснованы и экспериментально доказаны в работах кинорежиссера и теоретика кино Льва Кулешова.

Вот основные из правил монтажа видеоряда.

- Монтаж по крупности плана. Очень часто при монтаже фильма приходится состыковывать кадры, отличающиеся масштабом съемки (крупнотой плана). Наиболее легко (гладко) зрителем воспринимается переход между кадрами, имеющими в масштабе плана разницу в две ступени. Например, хорошо монтируются между собой средний план и очень крупный план — в этом случае у зрителя не возникает сомнений в том, что он видит одного и того же персонажа.
- Монтаж по фазе движения. Это правило напрямую связано с предыдущим. Если на плане, снятом с удаления, виден человек, карабкающийся на гору, то и после склейки он должен в кадре, снятом средним планом, продолжать взбираться на нее.
- Монтаж по направлению движения. Изменение направления движения объекта съемки на стыке кадров не должно превышать 90 градусов. Грамотно смонтировать отличающиеся по направлению движения кадры поможет короткий статичный эпизод в конце первого из них.
- Монтаж по ориентации в пространстве. Это очень важное при монтаже диалогов правило. Не выводите зрителя (камеру) за пределы линии взаимодействия объектов.
- Монтаж по композиции. Если при монтаже кадров, отличающихся масштабом, объект смещается более чем на треть ширины (высоты) кадра, это может вызвать временную потерю зрителем центра внимания. Помните об этом.
- Монтаж по цвету и свету. В месте стыка соседние кадры не должны резко отличаться по цвету и — как частный случай — по свету.
- Использование перебивок. Перебивка — это вклеенный между двумя другими кадрами кадр, резко отличающийся от них по содержанию, но всегда прямо или косвенно связанный с ними по сюжету. Например, при монтаже отдельных частей движения по местности (поход) перебивками могут служить короткие кадры с видом карты маршрута и пунктами нахождения в данный момент.

Технологические приемы монтажа сцен

Подобрав кадры, отвечающие указанным выше монтажным правилам, необходимо решить, какие между ними должны быть переходы, как эти сцены должны быть состыкованы. Вот некоторые из наиболее часто используемых приемов смены сцен (кадров).

- Прямой переход между сценами. При таком монтаже первый кадр новой сцены непосредственно сменяет последний кадр предыдущей сцены. Такая склейка (резкий переход) является наиболее простой и наименее интересной.
- Постепенное проявление изображения новой сцены. Новая сцена постепенно появляется из черного или какого-либо иного цвета. Традиционно так на экране возникает первая сцена фильма после вступительных титров.
- Постепенное исчезновение изображения сцены. Способ, при котором изображение сцены постепенно "растворяется" в каком-нибудь заданном цвете. Почти всегда так исчезает с экрана последняя сцена фильма.
- Постепенное исчезновение и проявление изображения. Плавная перекрестная смена изображения одной сцены изображением другой.

- Вытеснение старого изображения новым. При таком монтаже изображение новой сцены "выталкивает" по вертикали, горизонтали или как-либо еще изображение старой сцены.
- Переход между сценами через перебивку. Например, движущиеся стрелки часов показывают ход времени, "эффект титров", как в "немом кино". Вариация: городской пейзаж при разных условиях съемки (например, времени года или времени суток). Целью такого монтажного приема является желание показать течение времени, задать определенные временные ориентиры.