

Рёко сделала раскадровку для Тео, чтобы получить должность главного режиссера, но после раскадровки идут процедуры верстки.

Этот процесс менее известен, но не менее важен, чем другие процессы, он знаменует собой начало художественного производства.

Говоря простым языком, разработка макета - это размещение роликов, которые будут использоваться в кадре, и фонового искусства, которое будет необходимо, что дает окончательный план того, как будет выглядеть финальный кадр.

Срезы вычерчиваются в том же размере, что и бумага для анимации, и включают в себя детали размещения роликов, точное описание движения камеры и другие решения.

В сотрудничестве с режиссером и, возможно, продюсерами, старшие аниматоры рисуют макеты (или иногда сотрудникам специально приписывают рисунки макетов) и называют, где будут располагаться фигурки/персонажи и как будет обрамлен тот или иной кадр.

Рисуется основная структура фонового искусства (т.е. дерево здесь, гора там), а элементы раскадровки отображаются на макете, чтобы помочь описать разрез.

Иногда несколько этапов раскадровки могут быть выражены на одном рисунке макета, если это не слишком запутанно. Кадры затемняются теплыми цветами, фон - холодными.

После утверждения режиссером эти макеты дублируются и передаются в отдел фона (который получает оригиналы) и основным аниматорам.

Художник-постановщик и ассистенты работают над рисованием фона на основе черновых рисунков макетов, в то время как остальной производственный процесс продолжается параллельно.

Теперь решена форма каждого фрагмента - расположение персонажей, обстановка, что они будут делать и как будет происходить съемка (угол камеры, масштабирование и панорамирование).

Тео нанимал людей для процесса компоновки, чтобы не беспокоиться об этом.

Но одной из самых выразительных и жизненно важных частей производства остается анимация!

К чести аниме, это одно из немногих мест, где еще можно встретить "традиционную анимацию"!

Среди многих поклонников аниме возникло некоторое недоумение по поводу того, насколько цифровым является производство аниме, поэтому лучше внести ясность: коммерческое, мейнстримовое аниме по-прежнему в основном рисуется вручную, и именно поэтому оно остается таким великим художественным средством! Традиционная анимация позволяет выразить больше индивидуальности.

Конечно, компьютеры в значительной степени участвуют в этом процессе (и я объясню это чуть позже), но главное, что кадры все равно изначально рисуются вручную, и никакая промежуточная анимация не моделируется компьютером. Некоторые аниматоры рисуют 2D-анимацию непосредственно на компьютере, но в аниме это в основном относится к одиночным анимационным постановкам, а не к коммерческому аниме. Индустрия предпочитает этот метод, потому что аниматоры обычно лучше владеют им, и он позволяет легче проверять и корректировать кадры в условиях иногда жесткого графика.

И в Токийской студии все было иначе: несмотря на то, что компания располагала оборудованием для цифровой анимации последнего поколения, здесь также имелось оборудование для анимации с использованием ручного рисунка.

Тео следовал традициям аниме-студий и просто использовал технологии в тех частях, где ручной рисунок был не нужен.

Вот как делается анимация:

Сначала работают аниматоры ключевых кадров. На основе раскадровки ключевые аниматоры приступают к работе, создавая анимационные рисунки. Человек, отвечающий за ключевую анимацию, назначает им определенное количество различных нарезок.

Ключевые аниматоры рисуют основные кадры, которые отмечают определенную позицию или выражение лица персонажа. Например, персонаж начинает бить кого-то ногой - один ключевой кадр, а приземление - второй ключевой кадр (если это быстрый удар!).

Другими словами, они рисуют структуру анимации. Количество кадров, которые ключевой аниматор рисует для того или иного движения, зависит от намерений ключевого аниматора и характера нарезки, с учетом временных и бюджетных ограничений.

Эти рисунки также включают линии, указывающие, где будет происходить затенение.

Над одним эпизодом аниме может работать около 20 ключевых аниматоров, каждый из которых отвечает за отдельную часть (иногда несколько частей). Хотя уже решено, каким будет движение, именно ключевой аниматор должен выразить это в виде анимации.

Именно поэтому талантливый и трудолюбивый ключевой аниматор может украсть шоу, выйдя далеко за рамки требований раскадровки и наполнив сцену своим стилем.

Некоторые аниматоры получают возможность отходить от раскадровки.

Но как насчет последовательности? Хотя в разных постановках этому уделяется разное внимание, в целом, неплохо убедиться, что ваши персонажи выглядят одинаково от одной части работы ключевого аниматора к другой. Этим занимается директор по анимации.

Директор по анимации - еще одна должность в производстве аниме.

Это одна из ролей персонала, о которой многие поклонники аниме не узнали, потому что она не очень понятна.

Ключевая роль директора по анимации не заключается в "руководстве анимацией" как таковой (хотя они вносят различный вклад в зависимости от человека, студии и графика).

В основном, их позиция заключается в последовательности.

Они проверяют все ключевые кадры, создаваемые для эпизода, и при необходимости вносят коррективы, чтобы рисунки были как можно ближе к моделям для серии.

В некоторых случаях им приходится перерисовывать целые кадры или вносить коррективы в тайминг и движение (в основном это происходит в OVA и фильмах).

Они являются одной из четырех основных должностей персонала для эпизода (сценарий, режиссер эпизода, раскадровщик, режиссер анимации).

Ключевые кадры также могут проверяться режиссером эпизода.

Режиссеры анимации, как правило, более опытные аниматоры, и им больше платят за эту роль.

Однако именно они несут ответственность за то, что в анимации что-то пойдет не так, что делает эту работу потенциально очень напряженной, особенно в условиях дефицита времени. Часто в одном эпизоде аниме работает несколько режиссеров-аниматоров, и это может быть признаком проблем с расписанием, когда требуется больше людей, чтобы завершить эпизод удовлетворительно и в срок, или даже признаком того, что многие некачественные рисунки нуждаются в исправлении.

Это также может быть связано с тем, что режиссеры-аниматоры привыкли к своей специализации (например, режиссер-аниматор, привлеченный для работы с последовательностью меха или для работы с рисунками животных), или признаком того, что это был сложный и ответственный эпизод с большим количеством рисунков.

Помимо режиссера анимации эпизода, в настоящее время в аниме есть общий режиссер

анимации (обычно он также является дизайнером персонажей), который часто работает вместе с режиссерами анимации эпизодов, чтобы модели персонажей были одинаковыми на протяжении всего сериала.

Они обычно сосредотачиваются на лицах персонажей.

Тео и Рёко будут работать в качестве директоров по анимации в аниме SAO, но Тео уже планировал повысить аниматоров, которые хорошо поработали в аниме SAO, до должности директора по анимации после того, как они закончат производство своего первого аниме.

Далее, у нас есть промежуточные аниматоры.

У нас есть утвержденные ключевые кадры для анимации, но теперь, чтобы завершить анимацию, чтобы она двигалась плавно, необходимо сделать дополнительные рисунки между ключевыми кадрами. Это называется промежуточной анимацией.

Промежуточной анимацией занимаются менее опытные аниматоры и очень часто привлекаются сторонние организации.

Промежуточная анимация оплачивается хуже, чем ключевая анимация, и обычно является лишь временной позицией в карьере аниматора.

Это можно назвать черновой работой, потому что у аниматоров промежуточного звена нет возможности придать своей работе индивидуальность.

Они получают (особенно при аутсорсинге) четкие инструкции от ключевого аниматора о том, что должна делать промежуточная анимация, и просто заполняют пробелы рисунками.

На них также лежит задача аккуратной трассировки ключевых кадров.

Часто ключевые аниматоры, особенно известные или для важных последовательностей, сами выполняют многие рисунки, чтобы свести к минимуму количество потенциально некачественных промежуточных кадров.

При необходимости промежуточные кадры также проверяются/корректируются. Рисунки ключевых аниматоров и промежуточные кадры вместе составляют "анимацию", которая входит в аниме!

Обычно, особенно для телевидения, аниме анимируется в формате 2:с, что означает, что один рисунок длится два кадра (что соответствует 12 рисункам в секунду).

Но иногда анимация делается с частотой 1:с (24 кадра в секунду) или 3:с.

Если бы каждая секунда аниме анимировалась со скоростью даже 2:с, то для одного эпизода потребовалось бы около 15000 рисунков!

В реальности, поскольку многие кадры статичны, или потому что многие сцены не обязательно требуют плавного движения, в среднем аниме будет около 3000 кадров/рисунков.

Но это все равно очень много рисунков!

Часто (особенно в последнее время) режиссеры или продюсеры хвастаются, что в их аниме "10 000 рисунков на эпизод!" или что-то в этом роде, что довольно впечатляет, но не обязательно означает, что эпизод лучше.

Хороший режиссер может творить чудеса с меньшим количеством кадров, используя интересные композиции сцен и сокращения.

Часто режиссеры или студии регулируют свой бюджет, устанавливая лимит на количество рисунков, которые могут войти в один эпизод.

Другим основным фактором является компромисс между детальным, последовательным дизайном и более плавной анимацией.

Вы можете видеть, как более быстрая анимация резко увеличивает количество необходимых рисунков, а придерживаться детальных моделей персонажей может быть дорого и отнимать много времени.

Жидкую анимацию легче сделать с более простым дизайном ИЛИ если требования к последовательности менее строгие.

И именно поэтому в индустрии аниматорам "между делом" серьезно недоплачивали.

Студии часто использовали внештатных аниматоров для завершения работы.

Редко случалось, чтобы промежуточные аниматоры были официально наняты студией.

Но Тео все делал по-другому, он хотел нанять этих людей и даже дать им двойную зарплату, которую они получали бы, работая на других студиях.

Тео не волновал бюджет студии, ему нужны были только высококачественные промежуточные аниматоры!

Он решил, что сможет мотивировать их на отличную работу в качестве промежуточных

аниматоров, если даст им дополнительные деньги.

Он не хотел, чтобы его анимация была некачественной, потому что его промежуточные аниматоры плохо работали.

<http://tl.rulate.ru/book/70527/2621029>