Тео также должен был позаботиться о последней части анимации.

Композиция и редактирование!

Это была важнейшая часть производства.

Обычно кадры создаются на компьютере.

После того как они нарисованы и проверены, их переводят в цифровой формат. После того, как они попадают в компьютер, их раскрашивают с помощью заданной цветовой палитры художники.

Они используют линии штриховки, нарисованные ключевыми аниматорами, чтобы сделать цвета штриховки.

Этот цифровой эквивалент этапа "чернила и краски", который раньше выполнялся вручную, позволил применить в раскраске некоторые более интересные визуальные стили, такие как использование градиентной штриховки или даже текстуры.

В прежние времена это было бы слишком сложно сделать.

Это также сэкономило значительное время и деньги в процессе работы.

Эти кадры становятся окончательными "целями", которые идут в анимацию.

После того как все кадры раскрашены и закончены, их можно обрабатывать как анимацию с помощью специализированного программного пакета. "RETAS! PRO" используется примерно для 90% аниме, транслируемых в настоящее время в Стране Обители Сакуры (иногда и для рисования).

До использования цифровых 'cels' (Digicel), рисунки (напечатанные на cels) фактически снимались поверх фонов.

Теперь нарезки выполняются в цифровом формате, а фоновый рисунок может быть добавлен на компьютере. Изначально, когда Digicel только начали использовать студии, у него были реальные проблемы с тем, чтобы сравниться с тонкостью деталей нарисованных вручную и раскрашенных кальках. Но сегодня аниме-студии довели цифровые ролики до совершенства, создавая аниме с такой же детализацией и более яркими красками.

Эпоха цифровых роликов упростила производственный процесс настолько, что повторные ролики и эпизоды с клипами и повторами остались в прошлом.

Некоторые все еще предпочитают более грубый вид, как некоторые аниме до 2000 года в прошлой жизни Тео, но мейнстримом стали современные аниме.

Хотя в них не используется настоящая кинопленка, процесс композитинга, когда добавляется фоновый рисунок и снимается анимация в цифровом формате, все еще называется "киносъемкой".

CG-персонажи и машины также обычно добавляются в композицию на этапе съемок.

Использование 3DCG также стало обычным явлением в аниме для механических вещей, таких как мехи, машины или даже фоновые персонажи. Его роль расширяется и становится все менее и менее навязчивой. Во время композитинга эффекты также накладываются на нарезку.

Эффекты! Это может показаться мелочью, когда кто-то говорит об аниме, но это может быть жизненно важным компонентом визуального стиля сериала, потому что он включает в себя такие базовые вещи, как окружающее освещение, блики, подсветка, блеск на мече, размытие и многие другие вещи, неотъемлемые для придания глубины и атмосферы 2D рисункам.

Затем есть все те броские вещи, о которых большинство людей обычно думают при упоминании специальных эффектов - магические атаки, взрывы и тому подобное.

Они обычно рисуются вручную, но затем визуализируются с помощью эффектов CG для придания им сияния/блеска.

Эти эффекты можно просто добавить к композициям с помощью цифрового маскирования. Простота этого шага сейчас привела к одному из самых больших различий между аниме десятилетней давности и сегодняшним аниме в Стране Обители Сакуры.

Короче говоря, цифровой век аниме, в котором жил Тео (в большинстве случаев), означал несколько вещей: физическая съемка на пленку заменена компьютерной композицией нарисованных от руки кадров/арта, рисование больше не нужно делать вручную, и более эффективная интеграция CG и цифровых эффектов.

Все это позволило сэкономить время и деньги, поэтому в телевизионных аниме теперь используется гораздо больше рисунков и нет необходимости повторно использовать кадры или делать эпизоды с клипами и флэшбэками.

После завершения композитинга все нарезки должны соответствовать времени, необходимому для трансляции, чтобы эпизод не затянулся. После завершения этапа монтажа эпизод выходит из производства и переходит в постпродакшн.

Это, по сути, включает в себя добавление звука (дубляж), как музыки, так и голосовых записей, и окончательный монтаж (нарезка эпизода с выделением места для рекламы). На этой поздней

стадии также могут быть добавлены визуальные эффекты.

Но Тео будет заниматься этим сам, он также наймет актеров дубляжа из Союза актеров озвучания.

В конце концов, он прекрасно помнил все звуковые эффекты и саундтрек аниме SAO.

Поэтому ему не нужно было нанимать команду, чтобы сделать это.

Тео с надеждой посмотрел на кандидатов, сидящих в аудитории.

"Кроме того, те, кто отличится на тестах, смогут получить более важную работу". Тео улыбнулся им.

Продумав всю процедуру создания аниме, он нуждался в способных людях, которые могли бы взять на себя некоторые роли.

По правде говоря, Тео не мог занять все должности в производстве аниме.

Иначе ему не пришлось бы открывать студию для выпуска своих аниме.

Кандидаты обрадовались еще больше, когда услышали это.

Это был их момент блеснуть!

Это собеседование было их шансом по-настоящему работать с тем, что им нравится.

Шанс быть принятыми на работу в студию и играть важную роль в производстве.

Они были в восторге от того, что решились приехать в другой город в поисках работы.

Их ставка оправдалась.

"Процесс собеседования будет состоять из 4 частей".

"В первой части вы все сдадите свои резюме, и каждому из вас зададут несколько вопросов". объяснил Тео.

Сильфида получит их резюме и проверит их с помощью своих удивительных хакерских

навыков.

Результат будет показан интервьюерам из корпорации "Амбрелла".

Поскольку людей было слишком много, Тео не мог провести собеседование со всеми, поэтому он использовал сотрудников своей управляющей компании, чтобы ускорить процесс.

Очевидно, что если кто-то солгал в своем резюме, его отсеивали.

"Если вы пройдете первую процедуру, вы будете допущены к участию во втором тесте".

"В этом тесте каждый должен будет рисовать между кадрами анимации в произвольном порядке". Тео объяснил еще раз.

Несмотря на то, что рисование промежуточных кадров было самой простой работой в анимации, это была ключевая ее часть.

С помощью этого простого теста Тео мог определить уровень мастерства кандидатов.

Он смог бы отделить талантливых от обычных кандидатов.

"После второго теста будет третий тест".

"В этом третьем тесте будут созданы команды, и перед каждой командой будет поставлена задача анимировать короткую историю". объяснил Тео.

В третьем испытании одаренным будет предложено анимировать что-то с нуля.

Тео хотел проверить, есть ли у кого-то из них талант, трудолюбивы ли они и креативны.

Не имело значения, был ли человек только талантлив.

Если он не был трудолюбивым и творческим, он не смог бы перейти к четвертому этапу собеседования.

"По нашим прогнозам, на четвертый этап собеседования смогут попасть немногие из вас". неожиданно сказал Тео.

Все уже были ошеломлены уровнем сложности трех первых этапов.

Особенно вторая и третья фазы.

Они могут показаться простыми, но они были очень сложными.

И услышать, что лишь немногие из них смогут добраться до четвертой фазы, было для них еще одним ударом.

Но у некоторых из них были непреклонные лица, когда они услышали это.

"Это потому, что для того, чтобы попасть на четвертый этап, вам придется отлично поработать на предыдущих этапах". Тео сказал с улыбкой.

"На четвертом этапе вас будут оценивать, получите ли вы важные роли в производстве".

"Например, если мы увидим, что один из вас талантлив, чтобы стать режиссером анимации, и вы проделали потрясающую работу на предыдущих этапах. На четвертом этапе этот человек будет проверен, получит ли он/она работу в качестве режиссера анимации. Но я должен напомнить вам всем, что сложность четвертого этапа будет намного выше".

"И если мы увидим, что другие люди талантливы в других ролях, эти люди будут тестироваться на эти роли". объяснил Тео.

"А после окончания четвертого этапа будут опубликованы результаты". Тео улыбнулся.

Услышав это, кандидаты испытали смешанные чувства.

С одной стороны, они надеялись получить важную роль.

Но с другой стороны, сложность тестов их немного пугала.

Некоторые из них испугались, но эти люди были еще более решительно настроены пройти все этапы!

Глаза всех кандидатов светились надеждой и волнением.

Они хотели ухватиться за этот шанс взлететь!

http://tl.rulate.ru/book/70527/2694472