

«Доброе утро! Рад приветствовать вас всех в Токийской анимационной студии!» — проговорил в микрофон Тео.

Кандидаты немного растерялись, увидев на сцене трех красивых людей: Сэм и Рёко были привлекательными девушками, да и Тео не отставал, выглядя как с обложки какого-нибудь журнала мод.

«Я Теодор, но вы можете звать меня Тео», - представился он.

Но он не сообщил, что он и есть владелец, ведь это было совершенно не важно.

«Это Саманта Уокер, главный директор корпорации «Амбрелла». «Токийская студия» дочерняя компания корпорации. Сегодня Саманта будет помогать с проведением собеседования», — сообщил Тео, жестом указав на блондинку.

«Вторая девушка, но не по значению, Рёко Ривердейл, главный директор студии. Если вы пройдете все тесты и собеседования, она станет вашим начальником», — представил синеволосую девушку Тео.

Слушая как Тео представляет себя и Саманту, кандидаты только кивали, однако услышав последующую фразу, были ошеломлены. Эта синеволосая девушка будет их боссом? Она выглядела так молодо! Как ей удалось получить такую престижную работу? Одноклассники Рёко были еще больше потрясены. Они знали о ее сложной ситуации, а теперь она вдруг стала директором? Это выходило за рамки воображения. Они считали, что она просто сотрудница, которой повезло получить работу на полную ставку, поэтому теперь им было еще любопытнее, что же с ней случилось, пока они не общались.

«Как вы, возможно, знаете, Токийская студия только открывается. Поэтому мы ищем талантливых и трудолюбивых людей».

«Мы откроем вакансии на восемь различных должностей».

«Итак, у вас будет возможность устроиться на следующие вакансии: младшего аниматора, аниматора-раскадровщика, супервайзера, дизайнера по цвету, художника по компьютерной графике, специалиста по спецэффектам, художника-постановщика и художника-прорисовщика».

«Если среди вас будут кандидаты, которые пройдут тесты на любую из этих вакансий, они будут приняты на работу».

«Возможно, вы ранее уже слышали, что студия будет платить аниматорам по 4 доллара за рисунок. Эта информация правдива, однако так будет начисляться зарплата только людям на должности младшего аниматора. Аниматоры-раскадровщики будут получать по 6 долларов за рисунок. Остальные будут получать зарплату еще выше, в соответствии с должностью».

«Поэтому, я советую вам всем приложить все усилия, чтобы мы приняли вас на более высокооплачиваемую позицию», - с улыбкой закончил свое объяснение Тео, глядя на недоуменные лица сидящих перед ним кандидатов.

Все они застыли от удивления, услышав последнюю предоставленную информацию. Они-то думали, что оплата в 4 доллара предназначалась для ключевых должностей, но оказалось, что это минимум, который предназначался для тех, кто будет работать на младшей должности!

Чтобы понять, что же имел в виду Тео, важно для начала понять процесс работы аниме-производства. Обычно процесс создания аниме делится на три процедуры: пре-продакшн, сам процесс производства и пост-продакшн.

Пре-продакшн или предпроизводство — это процесс, который зависит от тех, кто продвигает идею и тех, кто ее поддерживает финансово. Если говорить об анимации, то это чаще всего анимационные студии и их спонсоры. Многие аниме представляют собой адаптации манги и лайт-новелл. В таком случае расходы на производство берут на себя издатели, при этом надо учитывать стоимость при показе по телевидению.

Итак, анимационная студия собирает нужный ей персонал, спонсоров, просматривает актуальную на текущий момент рекламу и товары для дальнейшего продвижения.

В то время как многие люди говорят, что анимационные студии скупы до зарплат, нужно учитывать и тот факт, что только частенько аниме студиям отдается около половины всего бюджета. А остальная часть идет вещательным станциям, рекламщикам и другим компаниям, которые могут участвовать в процессе создания аниме.

При этом стоимость трансляции на удивление высока. По словам блогера с ником *ghostlightning** — за показ 52-серийного аниме-сериала на 5-7 различных каналах телевидения поздно ночью уйдет около 400 тысяч долларов. Смотря на эти цифры можно понять, почему аниме - это дорогостоящий бизнес.

Например, взять «Стального алхимика», которого Тео в прошлой жизни смотрел по субботам в 18:00. Его общий бюджет составлял 500 миллионов иен или 4,09 миллиона долларов, не учитывая дополнительные расходы.

Что ж, вернемся к предпроизводству. Когда набран основной персонал, назначается встреча, на которой планируют аниме, работают над сценарием и проработкой деталей сюжета, а также выбирают дополнительный персонал, например мультипликаторов персонажей или мультипликаторов заднего плана.

Одним из наиболее важных основных сотрудников является режиссер. Чтобы понять в чем состоит его роль, можно представить его в виде режиссера фильма, но вместо того, чтобы иметь дело с актерами, он имеет дело с аниматорами, которые создают полнометражный фильм или сериал с персонажами. Участие режиссера в процессе обычно заключается в посещении собраний и принятии решений по управлению графиком, бюджетом и качеством анимации.

После продумывания основной сюжетной линии и отрисовки пары набросков, создаются дизайны персонажей, механизмов, костюмов и тому подобных деталей. Дизайн — важный фактор в создании хорошего аниме. Перед дизайнерами персонажей стоит задача либо упростить дизайн, нарисованный в манге или иллюстрациях, чтобы он подходил для анимации, либо, в случае оригинального аниме, придумать целый набор дизайнов персонажей, беря за основу сценарий.

Дизайнеры персонажей часто дают советы режиссерам, объясняя какие корректировки следует внести в кадр, чтобы не выходить за рамки характера персонажей. В этом случае они обычно исполняют роль главного режиссера.

Следующий шаг - выпуск первого эпизода.

Вот что такое процесс предпроизводства.

Но поскольку Тео уже знал все детали об аниме, которое они планировали выпустить первым, он не стал пока никого нанимать на должности в препродакшене. В конце-концов, он и сам был квалифицированным кинорежиссером**.

Но он планировал нанять нужных людей после запуска первого аниме.

Производство аниме делится на несколько процедур.

Первым шагом является написание сценариев эпизодов. Следуя синопсису, сценарии пишутся либо одним человеком для всего сериала, либо несколькими разными авторами на основе набросков общего руководителя сценария.

Перед окончательной доработкой, сценарии просматриваются режиссером, продюсерами и, возможно, автором оригинальной работы. Часто доработка происходит после 3 или 4 забракованных черновиков.

Затем режиссер эпизода под руководством главного режиссера берет доработанный черновик и планирует, как он будет выглядеть на экране. В то время как за главным режиссером остается последнее слово, и он участвует в производственных совещаниях, режиссер эпизода больше всего участвует в разработке самого эпизода.

Здесь Тео будет работать в качестве обеих ролей, так что пока ему не о чем беспокоиться.

Этот этап выражается в виде создания раскадровки, и ее создание отмечает начало фактического производства анимации. Часто раскадровку делает режиссер, то есть эпизод в действительности соответствует его видению. Но обычно, в основном в телевизионных аниме, рисованием раскадровок занимаются художники-раскадровщики. Это связано с тем, что сам процесс занимает около 3 недель и эта цифра только для одного аниме-эпизода.

Художественные и производственные встречи, на которых обсуждаются связанные с этим этапом вопросы, проводятся с режиссером эпизода, главным режиссером сериала и другими сотрудниками, которые должны посмотреть эпизод.

Раскадровки, как правило, рисуются на бумаге формата А-4 и содержат большинство жизненно важных строительных блоков аниме — положение персонажей, действия, настройки и угол обзора камеры в каждой сцене, диалоги взятые из сценария, комментарии и продолжительность каждого кадра в секундах.

Поскольку количество рисунков, доступных для эпизода, из-за высокой стоимости часто фиксировано, количество кадров тщательно выверяется. Раскадровки всегда рисуются схематично и являются основным этапом для принятия решения о том, как будет развиваться сюжет.

Одна сцена соответствует одному положению камеры, а в среднем аниме-эпизоде таких сцен под 300. Увеличение их количества не всегда означает повышение качества, но заметно прибавляет работы режиссёру и раскадровщику.

Тео помнил каждую сцену и каждую версию «Мастера меча онлайн», так что процесс его раскадровки был намного менее длительным.

После того, как раскадровка закончена, следующим шагом является процесс создания макета.

*Это реально существующий блогер, он постит всякую полезную информацию про анимацию.

**Сама не могла вспомнить когда он получил этот навык. 45 глава, ребят.

<http://tl.rulate.ru/book/70527/2406614>