

Студии анимации Токио, город Эльфайр.

Пока Тео ехал обратно домой, команды прибыли на свои рабочие места.

Рабочее пространство команды 19.

Бруно был немного нервничал, когда вошёл в комнату.

Ему не повезло оказаться в команде с четырьмя друзьями, поэтому ему пришлось адаптироваться к ситуации.

Он должен был хорошо справиться с этой задачей, чтобы перейти в четвёртый этап.

Члены команды вошли в комнату и посмотрели друг на друга, пока некий мужчина средних лет не сказал: «Как насчёт того, чтобы нам представиться?»

Все кивнули и согласились с ним.

«Меня зовут Урата Нобуо. Мне 37 лет, и я предпочитаю заниматься разработкой персонажей», — сказал мужчина средних лет.

После слов Ураты остальные тоже начали представляться.

Когда очередь дошла до Бруно, он сказал: «Меня зовут Бруно Такахиро. Мне 28 лет. И я предпочитаю работать над фоновым дизайном», — сказал он нервным голосом.

Когда все представились, Урата Нобуо сказал: «Как насчёт того, чтобы проголосовать за лидера команды? Так мы сможем более эффективно двигаться вперёд в проекте».

Все согласились с этим, они понимали, что их проект обречён на провал, если у них не будет чёткой организации команды.

Они проголосовали, и Урата набрал больше всего голосов и был избран лидером команды.

Члены команды видели, что у Ураты был некоторый опыт в руководстве командами, поэтому большинство из них хотели видеть кого-то с опытом.

Быть лидером команды — не самая лучшая позиция.

Лидера будут оценивать ещё строже, чем остальных членов команды.

«Спасибо за поддержку! Давайте будем стремиться сделать что-нибудь невероятное!» — сказал Урата твёрдым голосом.

«Я думаю, нам сначала стоит решить, какой будет наша история. Вы все согласны?» — спросил Урата.

«Да, лидер. Это, наверное, самое важное, что нам нужно сделать сейчас», — ответил блондин.

Все остальные согласились.

Для них это действительно был ключевой шаг.

Перед тем как приступить к разработке персонажей и раскадровке, они должны были знать основную сюжетную линию.

Этот этап был решающим, поскольку он должен был измерить креативность каждой группы.

«Давайте сузим наши варианты. Какой жанр мы должны взять? Комедия? Сёнэн? Повседневность?» — спросил Урата.

«Я думаю, мы должны сделать что-нибудь простое. У нас не будет времени, чтобы анимировать что-то слишком сложное».

«Да, я согласен. Никаких боевых сцен, потому что на их анимацию уйдёт большая часть нашего времени».

«А как насчёт фэнтези? Мы можем использовать наше творчество, чтобы создать что-то новое, но по сравнению со сёнэн его легче анимировать».

«Хорошая идея! Хотя по сравнению с повседневностью оно и сложнее, в фэнтези у нас больше возможностей проявить наше творчество».

Команда потратила половину первого этапа на создание истории.

Хотя анимация будет длиться всего минуту, они хотели, чтобы история была идеальной.

Если они не смогут создать даже короткую историю в совершенстве, им будет стыдно за самих себя.

Когда они закончили писать историю, они вздохнули с облегчением.

Первая заминка была позади, теперь они могли начать процесс анимации.

«Давайте разделимся на две группы», — сказал Урата после того, как они закончили писать историю.

«Первая группа будет отвечать за разработку персонажей. А вторая группа будет отвечать за создание раскадровки анимации».

«А я буду курировать работу двух групп. Вы все согласны?» — сказал Урата, смотря на них.

Выслушав это, они кивнули.

Они понимали, что им нужно как можно быстрее завершить эти два процесса, чтобы они могли начать рисовать кадры.

Таким образом команда 19 разделилась на две группы.

Бруно был в группе по раскадровке, он сотрудничал со своими товарищами по команде, чтобы создать её.

Его команда решила анимировать историю, в которой смешивались фэнтези и комедия.

Бруно считал, что это гениальная идея, он должен был поплодировать девушке, которая её предложила.

Анимация начинается с напряжённой сцены: дракон в вулкане, дым валит из его ноздрей, на фоне бушует пламя. Когда напряжение достигает своего пика, сцена меняется на девушку, которая играет с драконом, как будто он собака. Девушка произносит несколько слов и анимация заканчивается.

Она была простой, но в то же время демонстрировала возможности аниматоров и сценаристов.

Команда художников по персонажам отвечала за создание визуальных образов дракона и девушки.

А команда по созданию раскадровок отвечала за всю структуру реплик и сцен.

В конце концов обе команды выполнили свою работу.

Урата был очень доволен работой своей команды.

Он видел, что каждый прилагал усилия, чтобы создать по-настоящему хороший проект.

Теперь им оставалось лишь начать рисовать.

Это был бы самый длительный процесс, потому что им предстояло нарисовать не менее 720

кадров, чтобы заполнить 60 секунд анимации.

Так как один кадр заполнялся бы двумя рисунками, на каждую секунду приходилось по 12 рисунков.

«Теперь нам снова надо разделиться. Ключевые аниматоры и промежуточные аниматоры», – сказал Урата.

Все с вождением смотрели на него.

Они все хотели одного –

Стать ключевыми аниматорами!

Эти аниматоры могли проявить себя в этой задаче, поэтому, очевидно, все хотели получить эту должность.

«Чтобы быть честным со всеми, как насчёт того, чтобы разыграть должности?» – предложил Урата, наблюдая за их энтузиазмом.

Он понимал, что ему нужно было сделать это, иначе некоторые люди могли разозлиться.

А это могло нарушить слаженную работу команды и, следовательно, повлиять на их проект.

Все подумали и согласились с его решением.

Через некоторое время должности были разыграны.

4 человека были выбраны ключевыми аниматорами.

20 человек были выбраны промежуточными аниматорами.

А Урата стал главным аниматором.

Его работа заключалась в том, чтобы проверять все рисунки и искать в них ошибки.

И вот так команда 19 приступила к работе над анимацией.

У остальных команд тоже были похожие сцены.

Некоторые команды решили не назначать лидера, а некоторые, как и команда 19, выбрали лидера.

Рёко наблюдала за командами, выполняя свои задания.

Тео попросил её сделать три вещи: запросить места для трансляции на весеннем аниме-сезоне, попробовать купить права на аниме для сервиса потокового вещания и поискать здания в городе Сакура, чтобы открыть там филиал студии.

Она начала с самой срочной задачи.

Она обзвонила несколько телеканалов по поводу мест для трансляции.

Она знала, что если она отложит это дело, все места будут забронированы и им не удастся запустить своё аниме в весенний сезон.

«Здравствуйте, это отдел бронирования трансляций канала Chrome?» – спросила Рёко по телефону.

«Да, верно!» – ответил женский голос.

«Я из Tokyo Studios и хотела бы узнать, есть ли у вас свободные места на следующий весенний аниме-сезон?» – спросила Рёко.

Женщина растерялась, услышав это: она никогда не слышала ни о какой Tokyo Studios.

Но она справилась со своими сомнениями и ответила: «Дайте мне минутку, я проверю».

«Хорошо, спасибо!» – ответила Рёко.

Через некоторое время женщина сказала: «У нас осталось только место по средам в 23:00».

«Какова цена за одно еженедельное место?» – спросила Рёко.

«150 тысяч долларов за место», – ответила женщина.

Рёко спросила ещё кое о чём и повесила трубку.

Она нахмурилась – это был уже четвёртый канал, который она обзвонила, и на всех местах было неудачное время, когда аудитория низкая.

Кто будет смотреть телевизор в 23:00 в среду, когда завтра нужно идти на работу или в школу?

Такие места подходят только для известных аниме, которые привлекут зрителей независимо от времени вещания.

Рёко продолжила свой рабочий день, наблюдая за тем, как команды работают над своими задачами.

Ей начинала нравиться её должность.

<http://tl.rulate.ru/book/70527/4004900>