

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/35638>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Графика

Оглавление

Введение 5

1.Обоснование выбора темы работы 7

2.Исследовательская часть 9

2.1 Обзор техник анимации 9

2.2 Герои-антро 29

3.Художественная часть 36

3.1 Сценарий 36

3.2. Описание персонажей 38

3.2.1 Персонаж заяц 39

3.2.2 Персонаж осел 41

3.2.3 Персонаж «баран» 45

3.3 Режисерский лист 48

3.4 Раскадровка 50

4. Техническая часть 52

Введение

Изображение в фильме — это главный носитель его художественности, зритель всегда верит, прежде всего, тому, что видит, а не тому, что слышит.

Таким образом, огромное значение в создании впечатляющей образной ткани произведения имеет художественно-изобразительное решение фильма. Поэтому работа, которая посвящена разработке художественно-изобразительного решения анимационного фильма является актуальной.

Целью данной дипломной работы является осуществление художественно- изобразительной решения анимационного фильма. Эта тема будет рассмотрена на примере создания анимационного фильма по определенному сценарию с участием фиксированных персонажей.

Для достижения поставленной цели были поставлены следующие задачи:

- проанализировать анимационные техники
- обосновать выбор техники, которая будет использоваться в данном проекте
- проанализировать художественно изобразительные решения анимационного фильма
- обосновать выбор художественно-изобразительного решения в данном проекте
- разработать сценарий анимационного фильма
- спроектировать анимационных персонажей с учетом их анатомических особенностей
- разработать режисерский лист анимационного фильма
- провести раскадровку
- провести анимацию

Данная работа имеет важное практическое значение в связи с детальным анализом художественно –изобразительного решения с учетом исторически меняющихся техник анимации, а кроме того, в связи с интересными решениями современного сюжета с персонажами, имеющими тело человека и голову животного, что может быть использовано для целей обучения студентов.

Данная работа состоит из введения, основной части, которая разбита на такие разделы, как обоснование выбора работы, исследовательскую часть, художественную часть и техническую часть, а также заключение и список используемой литературы.

Данная работа позволяет разработать художественно-изобразительное решение анимационного фильма и провести создание профессионального анимационного фильма.

1.Обоснование выбора темы работы

Тема данной дипломной работы - осуществление художественно- изобразительной решения анимационного фильма. Она является актуальной, ведь анимация является основной частью

мультипликации.

В качестве практической части дипломной работы создан анимационный фильм по разработанному сценарию для определенных персонажей, являющихся антро-героями. Выбор темы дипломной работы связан с личным интересом автора данной работы к анимации в целом и антро-героям в частности.

Героев-антро легче нарисовать, чем реалистичных людей, но проще это не просто, так как нужно знать, как рисовать людей, потому что животные антро - люди, похожие на человека и нужно знать, как рисовать животных. Люди - единственные истинные двуногие млекопитающие (ходьба на двух ногах как нормальный способ передвижения). Поэтому, просто делая животное стоять на двух ногах, он автоматически выглядит человеческим, а зная анатомию технику движения, можно создавать художественно интересные персонажи, что отобразило бы идеи сценариста, что и определило окончательный выбор данной темы. Отметим, что выбрать художественно – изобразительное решение художнику следует в связи с задуманным настроением и атмосферой, которые планируется создать, при этом максимально раскрыв идею анимационного фильма.

Для решения данного анимационного фильма была выбрана техника 2D анимация. Для реализации 2D анимации существует большое число программ: Photoshop, GIMP, Paint, PowerPoint, Illustrator, Flash, TVPaint, Toon Boom, Anime studio Pro, JQuery, css3, Adobe Edge. Нами в данной работе было применено программное обеспечение Toon Boom Animate.

Toon Boom Animate имеет функцию распределения изображений в перспективе, это позволяет выдвигать одни элементы фона на передний план, а другие на задний. Такое распределение хорошо выглядит, если в фильме есть панорамы, так как с его помощью создается эффект параллакса, когда предметы на переднем плане движутся быстрее общего пейзажа

2. Исследовательская часть

2.1 Обзор техник анимации

Свое начало отечественная мультипликация берет с первого мультфильма, снятого в молодой Стране Советов - «Советские игрушки» Дзиги Вертова (1924), сюжет которого – политические шаржи на врагов социалистического общества. Дзиге Вертову принадлежит первый советский анимационный кадр в виде карты боев с меняющимся контуром линии фронта [1]. Этой лентой было положено жанрово-тематическое направление, которое будет доминирующим в советской анимации 20-х годов, а именно, жанр политических шаржей, который отражал борьбу советских людей с недобитыми буржуями.

Осуждение международного капитализма и милитаризма мы видим также в работе «Китай в огне» Комиссаренко, с неременной победой

С аниматорами начинают сотрудничать не только лучшие писатели и поэты (помимо Самуила Маршака и Корнея Чуковского следует также отметить Евгения Шварца, Сергея Михалкова, Валентина Катаева, Юрия Олешу) того периода, но также активно сотрудничают и композиторы. В частности, Дмитрий Шостакович, написавший музыку к «Сказке о попе и о работнике его Балде» Михаила Цехановского [5].

Как видим, характерным для образного языка тех лет были резкие механические движения или абстрактные изображения, которые удачно высмеивали врагов социализма, но часто не вязались с положительными персонажами.

Особенность воплощения принципа «народности» в анимации тех лет заключалась в том, что в сталинские времена господствовал госзаказ на экранизации народных сказок с натуралистичным изображением персонажей, поэтому никакой карикатурности или гипертрофированности не допускалось, а все телесные пропорции сохранялись в рамках анатомического атласа.

Отечественные анимационные фильмы 20-х годов, выпоненные в технике вырезной "перекладки", совмещаемой с "альбомным" методом, входят в "золотой фонд" мирового кино.

Отдельно отметим работу Иванова-Вано, В. и З. Брумберг «Сказка о царе Дурандае» (1934) созданную без единого листа целлулоида, а целиком на бумаге, потрясающую органикой движений. Эту ленту Уолт Дисней приобрел у СССР как наглядное пособие для сотрудников своей студии.

В свою очередь, в 1934 году Уолт Дисней послал на Московский кинофестиваль свою пленку с короткометражными фильмами о Микки Маусе.

Советские аниматоры были, в свою очередь поражены плавной сменой кадров и новыми возможностями для мультипликации, которые открывались на пути Диснея. Ведь до 30-х годов

движение персонажа было основным выразительным средством для рисованного или кукольного фильма. При этом имелись типовые схемы движения (походка, бег и т.п.) человеческих и зоологических фигур [6].

2.2 Герои-антро

Дональд Дак, Робин Гуд Диснея, Банки-клопы все эти ходячие и говорящие животные, которые так похожи на людей, что вы начинаете рассматривать их как людей. Эти персонажи антропоморфны: они в основном животные с их телами, модифицированными, чтобы напоминать людей как на пути движения, так и в их общем поведении.

Существует целый ряд определений понятия антропоморфизм. В частности, по Фролову, антропоморфизм (греч. *anthropos* - человек и *morphe* - форма) - перенесение присущих человеку свойств и особенностей на внешние силы природы и приписывание их вымышленным мифическим существам (богам, духам и т. д.) [17]. Он отмечает, что уже Ксенофан видел в антропоморфизме особенность религии; наиболее глубоко и полно вскрыл значение антропоморфизма в религии Фейербах. Антропоморфизм связан с анимизмом, тотемизмом и присущ большинству современных религий; в исламе и иудаизме выступает в скрытой форме. В новое время предпринимаются попытки очистить религию от наивно-антропоморфных представлений (деизм, теизм и т. д.). Антропоморфность присуща также и отдельным научным понятиям (напр., сила, энергия, управление и т. д.). Однако этот «семантический» антропоморфизм не исключает их объективного содержания. Иногда разница между антропоморфностью и зооморфностью определяется не по анатомии, а по культуре персонажей: одевающиеся и живущие как люди персонажи считаются антропоморфными, а голые, живущие как животные — зооморфными, даже если они разговаривают и имеют мифологию. Произведения про последних называют ксенофантастикой.

Антропоморфизм часто используется в детских фильмах / книгах, потому что легко создавать оригинальные персонажи таким образом, и дети, естественно, более привлекательны для милых животных / говорящих

машин, чем для «нормальных», скучных людей, которых они могут видеть каждый день. Но антропы, как называются такие персонажи, также популярны среди более старых аудиторий. Как и в манге, антропоморфные персонажи могут быть гораздо интереснее и визуально привлекательны, чем настоящие люди. Их преувеличенные черты лица позволяют художникам свободно передавать свои эмоции, и нет никакого давления на достижение полного реализма, поскольку антропы не являются реальными по определению. Из-за этого они могут стать отличной темой для рисования (рис.13).

В мультипликации антропоморфные животные появились в кинематографе, еще в немой период. Например, у Владислава Старевича - пионера анимации - уже в 10-х появляются насекомые и животные, движениями и мимикой схожие с людьми. Это, в первую очередь, наследование традициям народных сказок.

Параллельно американские мультипликаторы выдумывают первых анимационных "звезд", таких как Кот Феликс и Микки Маус. В начале 30-х, с появлением звука, к ним прибавится огромное количество не только самых разных зверей, но и предметов и растений. В частности, в мультфильмах братьев Флейшеров. Такая традиция связана уже с новой модернистской культурой, стремлением распространить свое "я" на окружающий мир, объяснить себя через него. Мультфильмы той поры - это часто настоящий поток сознания их художников. Позже, антропоморфные звери транслировали примитивные фрейдистские практики и стереотипы, например, странные отношения Багза Банни и охотника Элмера.

Популярен он будет всегда именно по вышеописанным причинам, то есть в следствие глубокой сказочной и фольклорной традиции и их модернистского, а теперь постмодернистского осмысления.

Ведь мы рождаемся с тенденцией присваивать человеческие атрибуты нечеловеческим сущностям. Перед рассветом современной цивилизации люди привыкли видеть душу в камнях, деревьях и животных и относились к природным явлениям как к сильным сущностям по своей воле. Даже случайные случаи были отнесены к воле «судьбы», которая иногда «улыбалась» человеку или была «жестокой» для них. Эта любопытная черта человеческого разума позволила нам создавать истории с персонажами, отличными от человека, чтобы сделать их более интересными и сделать их смысл более ясным, особенно для детей. Нечеловеческие персонажи

делают историю явно неверной, так что ее нельзя спутать с реальными событиями, но она просто заставляет более глубокую правду скрывать в них больше.

Как упоминалось ранее, героев-антро легче нарисовать, чем реалистичных людей, но проще это не просто, так как потребуются знания как рисования людей, так и животных, так как животные антро - люди, похожие на человека.

Известно, что люди являются единственными истинными двуногими млекопитающими (ходьба на двух ногах как нормальный способ передвижения).

Поэтому, просто делая животное стоять на двух ногах, он автоматически выглядит человеческим. Можете просто прикрепить голову животного к человеческому телу. Тем не менее, потеряется много возможностей для интересного дизайна таким образом, потому что, хотя технически его можно назвать антро, он не выглядит правдоподобным, что убивает погружение («сшитые» части отвлекают ваше внимание от личности персонажа).

Чтобы создать реалистичный пушистый персонаж, которым люди могут верить, потребуется изучить анатомию людей и животных. Как только это удастся, можно будет создавать убедительные проекты - антропы, которые выглядят так, как будто они действительно могут существовать. Даже простые, чисто мультяшные персонажи имеют свою анатомию, упрощенную, не догадывающуюся, и это имеет значение.

Если мы посмотрим на людей в целом, они выглядят относительно похожими - более высокими, более короткими, более стройными, немного толстыми, но эти различия на самом деле не впечатляют. Художники мультфильмов преувеличивают эти крошечные отличия, чтобы рассказать нам больше о персонаже, и то же самое должно быть сделано с антропами. Этого можно добиться, также используя упрощенный ритм тела. Что будет самым первым, что видно при взгляде на персонаж? Как можно описать его силуэт, если можно было бы использовать только простые формы? Мы начинаем, и персонаж получит последовательное сообщение о своей форме тела.

3. Художественная часть

3.1 Сценарий

На студии Dreamworks висит плакат: «Мы пишем сценарий, делаем раскадровку, потом делаем аниматик и опять переписываем сценарий» [18]. Это необходимость, потому что выразительный язык анимации требует такой детальной разработки истории, что даже уже в процессе производства мультфильма все время приходится уточнять и перекраивать действие. Потому что анимация, в отличие от игрового кино не имеет права быть недостаточно выразительной. Каждая сцена, каждое действие и каждый жест должны быть выверены, отточены и помногу раз перепроверены. В отличие от игрового кино, где сценарист после сдачи сценария отлучен от производства, в анимации он проходит путь до самого конца, в плотной связке со всей командой. Таким образом, предложенный сценарий является исходным продуктом, с возможностью дальнейшей корректировки.

3.2. Описание персонажей

В данной работе участвуют три персонажа (рис.16):

-заяц

-осел

-баран

При этом, нас не интересует анатомия этих животных полностью, так как наши персонажи будут иметь человеческое тело и лишь головы будут указывать на их принадлежность к зайцам, ослам или баранам.

Таким образом, при прорисовке тела этих персонажей следуем правилам рисования человеческого тела.

3.2.1 Персонаж заяц

На рис. 15 изображен эскиз персонажа «заяц». Как становится понятным из сценария, он трудолюбивый, занят фермерским хозяйством, на что указывают широкие плечи на эскизе и лопата в руке на изображении 17.

Кроме того, он не лишен юмора, как видно. На большинстве изображений он улыбается, но при этом его улыбка - не глупая, как, например, у осла. Он спокоен, уверен в себе, в то же время, наверняка, любезен, так как он торгует у дороги и ему приходится общаться с клиентами, с которыми нужно быть вежливым. Он положительный и справедливый.

3.2.2 Персонаж осел

На рис.19 приведен эскиз персонажа «осел». Как видно из эскизов, он, в соответствии со сценарием, имеет очень глупую морду, упрямую, как и полагается ослу, а кроме того, полное отсутствие дальновидности, как показывает и сценарий.

У него фигура хоть и спортивная, но видно, что он ленив. Преподносит себя вальяжно, следит за модой. Считает себя красивее и умнее всех. Он – нахальный, самоуверенный, глупый и молодой. Злость у него ребяческая. Он, можно сказать, что драчун. И что примечательно, он был наказан дважды по данному сценарию.

3.2.3 Персонаж «баран»

На рис. 23 приведен эскиз персонажа «баран». Как видно из эскиза видно, что баран – занимает неплохой пост. На нем хороший костюм и видно, что он при деньгах. Он упертый, как и полагается барану. В отличие от осла, баран постарше. Он имеет свой жизненный опыт. Он твердо стоит на ногах, при деньгах. Он туповато спокоен.

Он уверен в своей правоте и понимании жизни, хотя мысли в его глазах полностью отсутствуют. Возможно, он не нарочно облил осла в конце сюжета. Он возможно не заметил этот факт вообще или не придавал ему значения.

3.3 Режисерский лист

3.4 Раскадровка

Раскадровка (или графический сценарий фильма) – это серия рисунков, создаваемая с целью предварительной визуализации анимационного фильма. Задача раскадровки – предварительное планирование и развитие истории. Для небольшого фильма можно не писать подробного сценария, достаточно выполнить раскадровку. Кроме того, некоторые шутки, действия практически невозможно описать, но можно представить в виде раскадровки. Она определяет действие посредством набросков отдельных кадров, которые часто сопровождаются текстом, который описывает происходящее действие.

В раскадровку сцены входят первый и последний кадры сцены, рисунки всех ключевых кадров сцены. Важно не ограничиваться одним- двумя кадрами на сцену, кадры раскадровки в полной мере должны отражать манеру движения персонажей в кадре, дать полное представление о действии в сцене.

4. Техническая часть

Для создания аниматика была использована программа Toon Boom Animate. Первоначально были импортированы варианты фоновых изображений и обведены с помощью инструмента «Brush». Программа предлагает богатый набор инструментов для импорта растровых изображений, а так же векторных изображений формата SWF или AI.

Все элементы сцены были распределены по слоям и создано движение камеры. Затем создается необходимое количество ключевых кадров, в которых и изменялся размер или положение камеры. Нажав кнопку «Play», можно просмотреть получившееся движение.

Для создания глубины пространства кадра все элементы фона были размещены на различном расстоянии от камеры. Toon Boom Animate имеет функцию распределения изображений в перспективе, это позволяет выдвигать одни элементы фона на передний план, а другие на задний. Такое распределение хорошо выглядит, если в фильме есть панорамы, так как с его помощью создается эффект параллакса, когда предметы на переднем плане движутся быстрее общего пейзажа.

Заключение

Для достижения поставленной в данной работе цели по реализации художественно-изобразительного решения анимационного фильма, в ходе исследований были решены следующие задачи:

- проанализированы анимационные техники
- обоснован выбор техники, которая была использована в данном проекте
- проанализированы художественно-изобразительные решения анимационного фильма
- обоснован выбор художественно-изобразительного решения в данном проекте
- разработан сценарий анимационного фильма
- спроектированы анимационные персонажи с учетом их анатомических особенностей
- разработан режисерский лист анимационного фильма

- проведена раскадровка
- проведена анимация

Библиографический список

1. Кривуля Н. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий- М.: ВГИЕ, 2009.-495с.
2. Иванов-Вано И. Кадр за кадром- М.: Искусство, 1980.- 240с.
3. Иванов-Вано И. Очерки развития истории мультипликации (до второй мировой войны).М.- ВГИК, 1967, 55с.
4. Асенин С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974.- 289с.
5. Венжер, Наталья Яковлевна (Ed.). 1990. Сотворение фильма. Несколько интервью по служебным вопросам. Москва: Союз Кинематографистов СССР.
6. Наши мультфильмы. М.: WAM, Издательская программа Интерросаб 2009.
7. Элеонора Глайн. Когда-то.. Воспоминания о предвоенной ленинградской мультипликации. [Электронный документ] <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/429/> Проверено 20.05.2018.
8. Гинзбург С. Рисованный и кукольный мир. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии.М.: - Искусство, 1957.- 286с.
9. Википедия: Компьютерная анимация [Электронный документ].- (https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_анимация) Проверено 05.05.2018
10. Википедия: Захватдвижения [Электронный документ]. - (https://ru.wikipedia.org/wiki/Захват_движения) Проверено 09.05.2018
11. Википедия: AutodeskMaya [Электронный документ].- (https://ru.wikipedia.org/wiki/Autodesk_Maya) Проверено 04.05.18
12. Обзор программы AutodeskMaya [Электронный документ].- (<http://www.autodesk.ru/products/maya/overview>) Проверено01.05.18
13. mir3D [Электронный документ]. -(<http://www.mir3D.ru/learning/930/>) Проверено 02.05.2018
14. mir3D [Электронный документ]. -(<http://www.mir3D.ru/learning/974/>) Проверено 02.05.2018
15. Tony White. The Animator's Workbook (ТониУайт. Рабочая книга художника - аниматора).
16. Frank Thomas and Ollie Johnston. The Illusion' of Life (Френк Томас и Оли Джонстон. Иллюзия жизни).
17. Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. - 4-е изд.-М.: Политиздат, 1981. - 445 с.
18. Seans. Как писать сценарий для анимации. [Электронный ресурс] http://seance.ru/blog/lectures/animation_script/

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/35638>