

Виды анимации

Рисованная классическая (плоскостная) анимация

Перекладная (плоскостная) анимация

Кукольная (объемная) анимация

Пластилиновая анимация

Живопись на стекле

Компьютерная 2D анимация

Компьютерная 3D анимация

Комбинированная анимация

Песочная анимация

LEGO анимация

Коллажная анимация

Предметная анимация

Экзотическая анимация

Рисованная классическая анимация

Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Для съёмки рисованной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая. Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии "Дисней" и "Союзмультфильм".



Кадр из мультфильма "Белоснежка и семь гномов" студии "Дисней"

Техники рисованной мультипликации определяются тем:

- из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь, тушь, пастель и т.д.)

- из выбора инструментов, с помощью которых создаётся изображение (кисть, перо, мелок, фломастер, губка, карандаш, палец, острый предмет и т.д.)

Перекладная анимация

Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна. "Ежик в тумане" был признан мировым сообществом САМЫМ ЛУЧШИМ МУЛЬТФИЛЬМОМ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!!! Вот тебе и перекладка... Вот тебе и примитивно...



Кадр из мультфильма "Ежик в тумане" режиссера Юрия Норштейна

Для съёмки мультфильма-перекладки создаются марионетки и фон.

Техники перекладки определяются тем:

- из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.)
- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.)
- из выбора инструментов (кисть, перо, карандаш, мел, фломастер и т.д.)

Кукольная (объемная) анимация

То же старинный вид анимации. Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня (несмотря на распространение компьютерной 3д анимации).

В основе объёмной мультипликации лежит покадровая съёмка кукол-персонажей в декорациях.

"Отцом" кукольной анимации принято считать Владислава Старевича. Его первая профессиональная работа, созданная в подобной технике, увидела мир в начале прошлого века.



Кадр из мультфильма "Кошмар перед рождеством" режиссера Тома Бертона.

Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои нюансы. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе потребуется закрепить его в пространстве при помощи натянутой лески. Само "крепление" при этом остаётся практически незаметным для объектива фотоаппарата или камеры.

Кукольные мультфильмы, как и рисованные, "оживают" лишь при скрупулезной покадровой съёмке. Разница между ними заключается в том, что для изготовления кукольных персонажей требуются не только краски и бумага, но и масса других подручных материалов. Это могут быть лоскутки ткани, нитки, поролон, проволока, пуговицы, дерево, разнообразные плоды и др. Основой для создания кукольных мультфильмов может послужить также конструктор "Лего". В действительности же совсем неважно из чего будет сделан ваш кукольный герой, главное чтобы он был наделён индивидуальностью.

Отдельное место в кукольной анимации занимают спецэффекты. Так, обычная манка или соль поможет создать в кадре живописный зимний пейзаж и глубокие "снежные" сугробы.

Пластилиновая анимация

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.



Кадр из мультфильма "Падал прошлогодний снег" режиссера А.Татарского.

Масляная живопись на стекле

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Получается что-то вроде картины, переложенной на пленку, по силе воздействия, присутствию воздуха и света сравнимой с полотнами импрессионистов. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Каждый кадр уникален: будучи заснятым на кинопленку, он тут же стирается и на его месте возникает другой. Причем рисует художник на стекле не только кистью, но и пальцами. Самый во всех смыслах живописный пример мультфильма, выполненного в этой технике — «Старик и море» (1999 год) режиссера Александра Петрова. Этот фильм стал первым в истории кино мультфильмом для кинотеатров большого формата IMAX, а в 2000 году был удостоен премии Американской киноакадемии "Оскар".



Кадр из анимационного фильма "Старик и море" режиссера Александра Петрова.

Компьютерная 2D анимация

В основе 2-х мерной компьютерной мультипликации лежат принципы традиционной рисованной мультипликации, только разница в том, что основным инструментом создания изображения (персонажей, фонов) является компьютер.

Хотим мы того или не хотим, но на смену старым видам анимации приходят новые. Компьютерную 2д анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно. Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2д анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2д анимацией занимаются почти все студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.



Кадр из анимационного фильма "Три богатыря"

Компьютерная 3D анимация

В основе 3-х мерной мультипликации лежат принципы объемной (кукольной) мультипликации. Разница в том, что все, начиная от съемочной площадки до любого из персонажей, моделируется в компьютере и выглядит объемно.

3д анимация - вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3д программ. Это самый молодой и самый перспективный вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2д анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта. Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После создания анимации сцена визуализируется (переводится из 3д в обычную картинку). Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии Пиксар.



Кадр из мультфильма "Рататуй" студии Пиксар.

Комбинированная анимация.

Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимации заключается в ее полной реалистичности.



Кадр из фильма "Алиса в стране чудес"

Песочная, сыпучая анимация (техника порошка)

На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Принцип съёмки был традиционный: нарисовали картинку – сняли, чуть-чуть изменили – сняли, и так кадр за кадром. Преимущество песка перед красками заключается в том, что каждый кадр не нужно было рисовать заново – достаточно было чуть-чуть подправить предыдущий. Главное, что отличает песочную анимацию и графику от других направлений с применением сходного материала — например, рисунков цветным песком — это светящаяся поверхность, которая служит для нанесения изображений. Не столь принципиален выбор конкретной сыпучей субстанции, рабочих инструментов. Именно при наличии подсветки изображение обретает необходимые контрастность и выразительность, «оживает». Применяется как однотонный, так и многоцветный вариант освещения.

Изобретателем стиля является канадская режиссёр-мультипликатор Кэролайн Лиф. Первый фильм, созданный Лиф, — «Песок, или Петя и серый волк» по симфонической сказке «Петя и волк» Сергея Прокофьева. Это была дипломная работа, которую молодая студентка Кэролайн Лиф выполняла в Национальном Киноцентре Канады. Фильм был сделан в технике порошка, которая тогда была совершенно не знакома. Черный порошок рассыпался по стеклу, и Кэролайн Лиф при помощи пальцев собирала этот порошок в определенные фигуры, образы. И так, передвигая этот порошок, она рассказала историю про Петю и волка на музыку Прокофьева. Наиболее известная работа Кэролайн Лиф, анимационный фильм «Улица» вышедший в 1976 году. Фильм сделан в технике рисования маслом по стеклу под камерой «ожившей живописи» и входит в десятку лучших анимационных фильмов за всю историю анимации. Позднее опыт Кэролайн Лиф переняли многие аниматоры.



LEGO анимация

Декорациями служат как и постройки из LEGO (стандартные наборы или собранные самим автором), так и ватман, картон (к примеру, с изображением настоящего города)

В 2000-м году компания LEGO выпустила специальную серию для любителей фильмов — Studios, эта серия продержалась вплоть до 2003-го и подарила нам много уникальных минифигурок и готовых декораций. Самым примечательным можно назвать набор «1349» Steven Spielberg Moviemaker Set: помимо участка дороги и двух зданий, которые (и дорога, и дома) могли разрушаться, обнажая текущую лаву, в нём также присутствовали два картонных фона (ночной город со светящимися окнами небоскрёбов, а также разрушенный город), специальный фотоаппарат, стилизованный под LEGO и диск с монтажной программой, содержащей в себе библиотеки звуков и текстов. Набор курировал сам Стивен Спилберг, его подпись можно увидеть на крышке коробки.



Коллажная анимация использует изображения из периодических изданий и другие готовые картинки.



Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии.



Экзотическая анимация

К экзотическим видам мультипликации относятся оригинальные способы создания мультфильмов:

- **теневая** (создается способом съемки теневых силуэтов);



- **процарапывание изображения на засвеченной киноплёнке;**

Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу, не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их, картинка темнеет, если втянуть, светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещая источник света и двигая иглы, можно получить интересные картины.

Ротоскопирование (метод «Эклер»). Техника была изобретена еще в 1914 году, но пользуется популярностью и теперь. Мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актерами и декорациями). Первоначально заранее снятый фильм проецировался на кальку и вручную обрисовывался художником, сейчас для этих целей активно используется компьютер. Эта техника применяется и тогда, когда от полностью рисованного персонажа требуется очень реалистичное, точное и живое взаимодействие с реальными актерами и предметами обстановки. В этом случае цифрового персонажа сначала играет реальный человек, а потом его целиком, «бесшовно» заменяют анимированным персонажем (мультяшные герои в фильме «Кто подставил кролика Роджера»).

Уолт Дисней и его художники успешно использовали ротоскопирование в таких мультфильмах, как «Белоснежка и семь гномов» (1937 год) и «Золушка» (1950 год).



Отечественные мультики, снятые с помощью этой техники, — «Вечера на хуторе близ Диканьки», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Каштанка», «Аленький цветочек», «Золотая антилопа». Компьютерное ротоскопирование еще называют пикселизацией. Один из самых ярких примеров такого фильма-мультика — «Беовульф», где Рей Уинстон, Энтони Хопкинс, Робин Райт Пенн, Анджелина Джоли и Джон Малкович предстали в виде симпатичных и очень реалистичных мультяшек.