

Глоссарий

Аниматик (animatic) — раскадровка, соединенная с музыкой, видео черновик будущего мультфильма. Аниматик создается на основе раскадровки (сториборда) и чернового звука. Задача аниматика в целом увидеть всю картину (мультфильм), чтобы выяснить всё ли продумано, все ли художественные, монтажные, цветовые и анимационные акценты расставлены.

Аниматор (художник-мультипликатор) — художник оживляющий персонаж.

Анимационный персонаж — важнейший элемент мультипликации (в том числе и 3D графики). Именно анимированные персонажи передают эмоции, позволяют вовлечь зрителя в происходящее на экране. Анимированные персонажи могут быть совершенно разные: как по исполнению (плоские и трёхмерные), так и сути (изображения реальных людей, животных, фантастических монстров, предметы, машины и механизмы). Но всех их объединяет одно — именно персонажи являются центром происходящего на экране.

Анимация (англ. animation, от лат. anima — душа, жизнь) — 1) синтетическое аудиовизуальное искусство, в основе которого лежит иллюзия оживления созданных художником объемных и плоских изображений или объектов предметно-реального мира, запечатленных на кино- видеопленке покaдрово. 2) Вывод на экран последовательности слегка различающихся изображений. Технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма - мультипликация, представляет собой серию рисованных изображений.

Анимация по ключевым кадрам (keyframe animation) — прием автоматизированного создания последовательности кадров движущегося и/или видоизменяющегося изображения, при котором промежуточные кадры анимационной последовательности создаются путем интерполяции между двумя ключевыми кадрами изображения.

Графический редактор — программа (или пакет программ), позволяющая создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения (рисунки, картинки, фотографии) на компьютере.

Дополнительная компоновка - компоновка, на которой указывается ключевое положение только некоторых частей персонажа (или не всех персонажей) занятых в слое, а остальное в этом кадре фазуется.

Заливка - раскраска фаз в соответствии с заранее созданной цветовой моделью для соответствующего персонажа, слоя и сцены.

Заливочные линии - в классическом целлулоидном производстве - заливка и контур наносятся с разных сторон целлулоида. Краски разных областей соприкасаются и даже перекрывают друг друга, однако контур на лицевой стороне целлулоида закрывает все погрешности. "Заливочные линии" в "animo" являются аналогом линий соприкосновения красок в классическом производстве.

Калька (onion skinning) — функция анимационных программ, которая дает возможность полупрозрачного просмотра предыдущего/следующего рисунка на одном кадре, используется в технике классической рисованной анимации; функция анимационных программ, которая дает возможность полупрозрачного просмотра предыдущего/следующего рисунка на одном кадре.

Классическая рисованная анимация — технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. При этом они могут быть исполнены как индивидуально, так и слагаться из нескольких слоёв, отделяя изменяющегося героя от постоянного фона. Но для каждой фазы движения персонажа необходимо рисовать новую картинку, не переделывая предыдущую. Возникла в конце XIX — начале XX веков.

Ключевой кадр (keyframe) — 1) основной кадр, изображающий позу персонажа, кадр, к которому подводятся промежуточные. 2) кадр файла цифрового видеофрагмента, содержащий полное изображение, сжатие которого осуществляется исключительно путем удаления избыточной информации внутри кадра. В эффектах анимации или движения — кадр, запускаемый при изменении атрибута, чтобы зафиксировать его новое состояние.

Клячка - очень замечательный мягкий бесфронтальный ластик. Может как стирать карандаш, так и чуть ослаблять его яркость.

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.

Компановки - ключевые фазы мультипликата.

Композинг - соединение множества слоев в одно изображение, в т. ч. с применением спецэффектов.

Компьютерная графика — создание произведений искусства (рисунки, анимация и т.д.) на экране монитора с помощью компьютерного программного обеспечения с возможностью хранения в электронном виде (цифровом или аналоговом) или вывода на печать.

Комикс (comics) — иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и или получения эстетического отклика от зрителя.

Композинг (compositing) — соединение множества слоев в одно изображение, в том числе с применением спецэффектов (FX).

Композиция (лат. compositio) — сочинение, составление; соединение, связь. В литературе и искусстве — построение (структура) художественного произведения, расположение и взаимосвязь его частей, обусловленные идейным замыслом и назначением произведения. Композиции произведения изобразительного искусства — это

размещение на полотне людей и предметов. В графическом дизайне — расположение и взаимосвязь отдельных графических элементов на листе.

Компьютерная анимация (computer animation) — процесс создания движущегося или видеоизменяющегося изображения с помощью компьютера.

Контуровщики - переносят рисунки с мультипликационной бумаги на целлулоид.

Копия (лат. Copia — множество, запас) — художественное произведение, повторяющее другое произведение с целью воспроизвести его как можно точнее. Полноценная копия должна соответствовать оригиналу как размером и техническими средствами, так и качеством исполнения.

Кукольная анимация — метод объемной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы актеры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов.

Лимитированная анимация (limited animation) — анимация, где используется минимальное количество рисунков и повторов движения.

Мультипликация (от лат. умножение) — то же, что и анимация. Относится к технической стороне производства мультфильма; слово, происходит от английского multiply - "умножать, размножать".

Мультипликат - ключевые компановки, которые создает художник мультипликатор (аниматор).

Мультстанок - кинокамера, закрепленная на специальной подающей станине в лафетной части которой, размещен съемочный стол. Конструкция отличается массивностью и габаритами. Предназначен для по кадровой съемки мультипликата согласно экспозиционным листам. М. - специальным образом оборудованную кинокамеру и съемочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Накладка (overlay, OL) - вырезанная, или выполненная на целлулоиде часть живописной декорации, расположенная над анимированными слоями.

Ожившая живопись - это покадровая техника рисования масляными красками по стеклу. Ожившая живопись имеет неограниченные художественные и стилевые возможности. Показать полностью... В этой технике, позволяющей мазок за мазком менять изображение таким образом, что появляется ощущение, что живопись оживает, работают такие потрясающие художники-мультипликаторы, как Кэролайн Лиф и Александр Петров.

Палитра (palette) — набор цветов, важных для определенного изображения.

Песочная анимация, сыпучая анимация - направление изобразительного искусства, а также технология создания мультипликационных сюжетов. Изображение,

полученное путём работы с песком на светящейся поверхности. Это - специальный стол со стеклянной столешницей, которая светится. Свет излучается снизу, благодаря специальному покрытию стола, свет не резок и не раздражает глаз. На поверхность этого стола наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала).

Переключная анимация (переключка) — это техника создания мультфильма, при которой художник-аниматор создает анимацию посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента (голова, шея, кисть руки...). Чем больше частей, тем сложнее, качественнее анимация.

Переключки (cut-outs) - плоская марионетка. Персонажи, вырезанные из плотной бумаги, целлулоида. Двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Пиксилляция - это техника анимации, при которой реальные актеры или предметы снимаются покадрово и монтируются потом с целью достичь какой-либо необычной ситуации, которую без применения подобного трюка не снимешь. Ну, например, можно очень правдоподобно сделать летающих людей или "оживить" вещи.

Планировка - обычно делается перед выдачей в фазовку-контуровку. Разделение сцены на слои, модели, определение порядка слоев, подгонка к фонам, и т.п.

Пластилинная анимация (англ. clay animation) — вид анимации. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

Плоскость изображения (image plane) — плоскость, на которой формируется двумерное изображение визуализируемой сцены (как правило, совпадает с плоскостью экрана).

Подгонка - обрезание персонажа там, где он перекрыт элементами фона или нижних слоев.

Покадровая анимация (англ. - «Stop motion») — это анимация, полностью составленная из ключевых кадров. Количество кадров равно количеству рисунков, которые необходимо сделать для анимации.

Поле - фактически максимальный размер области рисунка, равный полю камеры, используется также для задания отъездов-наездов камеры.

Программное обеспечение – это набор компьютерных программ, применяемых в процессе эксплуатации ПК.

Проект (от лат. projectus, букв. — брошенный вперед) — 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

Прорисовка - процесс, когда компоновки чернового мультипликата прорисовывается до полного соответствия типажу по деталям и пропорциям.

Ракурс (франц. *Rassourcir* — укорачивать, сокращать) — перспективное сокращение формы предмета, приводящее к изменению его привычных очертаний. Ракурс называют обычно резко выраженные сокращения, возникающие при наблюдении предмета сверху или снизу, особенно вблизи.

Референс (reference) — подробное графическое описание персонажа. В более широком смысле референс — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник изучает перед работой, чтобы точнее передать детали. Рефы происходят от модельных листов (model sheets). Их использовали большие команды аниматоров, когда требовалось отрисовать большое количество кадров с персонажем: десятки и сотни. Модельные листы помогали стандартизировать этот процесс. Референсы довольно непостоянны; сейчас состав референса обычно входят: полное изображение персонажа, имя, цветовая гамма (даётся несколько пятен, с которых можно скопировать основные цвета), некоторые характерные особенности, описание размеров (даются через шкалу либо схематичный предмет рядом наподобие человеческого силуэта), текстовые комментарии некоторых фрагментов, врезки с инвентарём, цветовой гаммой, украшениями или детализированными частями тела, а также текстовое описание с упоминанием расы, пола, возраста, роста, веса, рациона и прочих биоданных, а также магическими способностями, местами обитания и биографией (иногда оформляется как таблица либо обычный текст в свободных местах рисунка).

Рир-проекция (ротоскопирование) - обведение отснятой игры живых актёров.

Рисунок — разновидность художественной графики, основанная на технических средствах и возможностях рисования. В отличие от живописи, рисунок выполняется твердым красящим веществом (карандаш, сангина, уголь и пр.) или пером, кистью с использованием туши, акварели. Выразительными средствами рисунка являются, как правило, штрих, пятно, линия. Такой рисунок может быть как беглой зарисовкой с натуры, так и завершённой графической композицией, включая в оригинале иллюстрацию, карикатуру, плакат.

Рисованная мультипликация — технология анимации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. При этом они могут быть исполнены как индивидуально, так и слагаться из нескольких слоев, отделяя изменяющегося героя от постоянного фона. Для каждой фазы движения персонажа необходимо рисовать новую картинку.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актёрами и декорациями). Первоначально заранее снятый фильм проецировался на кальку и вручную обрисовывался художником, сейчас для этих целей активно используется компьютер.

Ротоскоп — проектор, позволяющий аниматору обводить кадры натурной съёмки. Используется при производстве двухмерной анимации. Технология в целом называется «ротоскопирование» или (в советской мультипликации) «эклер».

Ротомация - для персонажей, полностью прорисованных поверх изображения актёра, применяется термин ротомация (англ. rotomation, от rotoscoping

(ротоскопирование) и animation (традиционная анимация)). Эта техника применяется тогда, когда от полностью рисованного персонажа требуется очень реалистичное, точное и живое взаимодействие с реальными актёрами и предметами обстановки. В этом случае цифрового персонажа сначала играет реальный человек, а потом его целиком, «бесшовно» заменяют анимированным персонажем.

Силуэтная анимация — вид анимации, одна из старейших технологий, а в докомпьютерные дни, возможно и наиболее легкая в исполнении. Для создания мультфильма используются плоские фигуры, вырезанные из материалов, таких как бумага, плотная ткань и др. Для каждого кадра фигуры передвигаются и снимаются на камеру.

Синоспис (synopsis) — изложение кратко, в сжатой форме и без детализации, основного сюжета - истории.

Спидлайны - линии, изображающие движение объекта в промежутке между кадрами. Рисованный аналог "motion blur" Используется обычно в случаях, когда положения объекта в соседних кадрах не перекрывают друг друга, и теряется плавность движения (то есть при очень быстром движении объекта). Это помогает глазу соединить разрозненные фазы в цельное движение.

Спэйсинг (spacing) — расстояние показывающие, как далеко или близко стоят фазы.

Статика - наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Стиль — общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра, об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно- исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, возрождение, барокко, рококо, классицизм).

Стол-просвет (animation desk) — рабочий стол, рабочее место аниматора (художника-мультипликатора) для классической рисованной анимации.

Сториборд (storyboard) — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов, рекламных роликов. Главная задача раскадровки - увидеть в целом весь клип, фильм, кино, мультфильм. Обычно раскадровку делает режиссер-мультипликатор или художник-постановщик.

Тайминг (timing) — технология создания эффекта реалистического движения объектов при анимации с учетом характера объектов (формы, массы, расположения центра тяжести), расстояния между ними и других условий. Основные положения

«тайминга»: частота смены кадров (12, 24, 25 fps). Один из 12 принципов анимации Диснея.

Тотальная анимация - анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка рисуется полностью.

Фаза - промежуточное положение между компоновками.

Фазовка (inbetweening) — прорисовка промежуточных фаз анимации между ключевыми кадрами.

ФК (фазовка-контуровка) создание промежуточных фаз прорисованного мульт-та сразу на целлулоиде.

Флипбук — это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения. Флипбук в переводе с английского (flipbook: flip — переворачивать, book — книга) — дословно «книга для перелистывания».

Фон (франц. Fond — букв. «дно», «глубинная часть») — любая часть изобразительной или орнаментальной композиции по отношению к включенной в нее «выступающей» (в особенности первопланной) детали. Неизобразительный фон называется нейтральным.

Цветовая модель персонажа - образец для раскраски персонажа. Может содержать разные палитры, например, ночной, вечерний, утренний варианты. Компьютерная заливка позволяет изменять палитру уже раскрашенного в соответствии с цветовой моделью слоя.

Черновой мультипликат - мультипликат до прорисовки.

Черновая фазовка - создание промежуточных фаз черного (не прорисованного) мульт-та, для съемки черновых проб движения. Далее в процессе не используются.

Чистовая фазовка - создание промежуточных фаз прорисованного мультипликата.

Шарнир – вращательная кинематическая пара, подвижное соединение двух частей, которое обеспечивает вращательное движение: вокруг общей оси (цилиндрический шарнир, шарнирная петля); вокруг общей точки; это любые сферические соединения, которые позволяют одной части тела плавно перемещаться по отношению к другой. Иногда шарниры бывают в форме таблетки или фасольки.

Шарнироприемщик - место, куда входит шарнир.

Штифты (Pegs) - направляющие для укладки листов кальки, устройство используемое мультипликаторами для сквозной фиксации положения рисунков, фаз, фонов относительно друг друга, существует несколько стандартов.

Экспозиционный лист (exposure list) — табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены

подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д.

Эскиз (франц. Esquisse — набросок) — в изобразительном искусстве и дизайне: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами.

Ярус - слой, расположенный на станке на некотором расстоянии сверху других (на стекле обычно).

12 принципов анимации — набор основных принципов анимации, представленные известными аниматорами студии Дисней, Олли Джонстоном и Франком Томасом в их книге 1981 года «Иллюзия жизни: анимация Диснея». Джонстон и Томас, в свою очередь, основывали свою книгу на работе аниматоров Диснея с 1930 года и их усилиях для получения более реалистичной анимации. Основной целью принципов было создать иллюзию символического соблюдения основных законов физики, но также они рассматривают более абстрактные вопросы, такие как эмоциональность и привлекательность персонажей. Принципы, изложенные в книге стали общепринятыми, и стали считаться «Библией анимации». Хотя первоначально они предназначались для применения в традиционной, рисованной анимации, принципы по-прежнему имеют большое значение для более распространенной сегодня компьютерной анимации.

3D анимация — форма компьютерной анимации, предполагающая объемное трехмерное изображение объектов. Трехмерное изображение включает построение геометрической проекции трехмерной модели сцены на плоскость (например, экран компьютера) с помощью специализированных программ.

3GP - Создан для воспроизведения на мобильных устройствах. Формат уменьшает размер файла.

AVI - Разработан Microsoft. Очень распространенный формат.

FLV - Позволяет передавать видео используя интернет. Востребован в видеохостингах предназначенных для хранения файлов. Его преимущество — просмотр до полной загрузки.

Line-test - аналогичен мультстанку, только на базе видеокамеры, контроллера по кадровой съемки и видеоманитора.

Motion Capture (захват движения) — метод анимации персонажей и объектов. Метод применяется в производстве CGI-мультфильмов, а также для создания спецэффектов в фильмах. Широко используется в игровой индустрии.

MPEG (Moving Pictures Expert Group) — стандарт для цифрового кодирования компьютерных видеофильмов.

MPEG1 - Поддерживает поток до полтора мегабит за одну секунду Устаревший формат, сегодня практически не используется.

MPEG2 - Используется для записи на DVD, вещания цифрового телевидения.

MPEG4 - Специфика заключается в сжатии.

MP4 - Спецификация MPEG-4.

MP4 - Видеофайл спецификации MPEG4. Используется для хранения разного видео. Содержит аудио дорожки, субтитры, анимацию, панорамные изображения. Удобно редактировать.

Stop motion — покадровая съемка (фотоаппарат, камера...).

Toons - это термин, используется для обозначения американской сериальной анимации. В основе toons-анимации лежит принцип обособления героя (собственно toon, "мультяшки") от окружающего его мира. Пример: фильм "Кто подставил Кролика Роджера?"

WebM - разработан Google.

Windows Media - характеризуется высокими техническими параметрами. Для работы с ним потребляется немного ресурсов.

WMV - разработан Майкрософт. Для воспроизведения не требует установки новых кодеков.