## Урок 1. Что же сначала: мысль или дело?

**Цель урока:**

* Формирование идеи мультфильма.
* Проработка сюжета и разбиение его на отдельные сцены.
* Раскадровка сцен.

Изучение чего-либо - само по себе занятие очень интересное и увлекательное. Но для достижения максимального эффекта полученные знания нужно подкреплять практикой, поскольку информация, даже преподнесенная в очень доступной и понятной форме, без практического применения имеет свойство быстро улетучиваться из головы.

Несмотря  на то, что  во время изучения программы Toon Boom Studio мы постоянно выполняли небольшие практические задания, необходимо собрать все полученные знания в одно целое, упорядочить и систематизировать их, используя при создании анимации.  Поэтому венцом нашего обучения является создание рабочего проекта - настоящего мультфильма.

Для начала необходимо определиться с идеей анимационного ролика. Очень ответственный и, в то же время, увлекательный момент. Задумка, которую вы хотите реализовать, должна быть интересна и понятна не только вам, но и зрителю, потому что мультфильм предназначен, в первую очередь, для людей, которые будут его смотреть. Постарайтесь, чтобы сюжет, который вы придумаете,  был интересным и имел смысл. В нем должны быть обозначены начало, основная и заключительная части. Кроме того, очень тщательно продумайте, как именно вы будете передавать в мультфильме зрителю свои мысли, чувства и эмоции. Зритель должен понять, что именно вы хотели сказать в своей работе.

Но не переусердствуйте.  В любой работе самое главное – правильно рассчитать время, которое понадобится на выполнение.  Если брать в расчет анимационную студию, то речь идет о совместной работе целого коллектива людей. Сценаристы, художники, аниматоры, - каждый из этих специалистов выполняет свою часть работы при создании мультфильма. Помните, что вы работаете один. И поэтому все, что вы напридумываете, придется выполнять вам самому. К тому же  на создание мультфильма отводится ограниченное время, а не вся жизнь.

Итак, что же мы имеем? У нас есть задача – создание анимационного мультфильма, и ограничение по времени – 7 занятий. Нужно спланировать работу так, чтобы времени хватило на все: разработку идеи сюжета, планирование сцен, прорисовку персонажей, анимирование сцен, озвучивание героев,  преобразование рабочего проекта Toon Boom Studio к одному из стандартных форматов.

Выберем какой-нибудь сюжет для нашего мультфильма. Это может быть все, что угодно: выдуманная история, случай, произошедший с вами или вашими товарищами, мультяшное воплощение какого-нибудь художественного рассказа. В общем, возможно все, любая ваша фантазия. Только не увлекитесь и не придумайте сюжет для полнометражного художественного фильма. Ведь придумать – это только первый шаг, потом это нужно еще и сделать.

Для примера возьмем сюжет на космическую тему. В бескрайних просторах космоса, по орбите планеты Земля  летает космический корабль. Из корабля в открытый космос выходит космонавт и встречает инопланетный корабль.

Не бросайтесь сразу рисовать. Сначала нужно продумать весь сюжет до мелочей, а потом уже приступать к работе. Казалось бы, что тут думать, мы ведь уже остановили свой выбор на вполне конкретном сюжете? Бери и рисуй. Но дело в том, что у нас пока есть только мысли по поводу нашего ролика, ощущение того, что мы хотим увидеть в итоге, а не осознание того, *как мы это сделаем*. Очень важно четко представлять себе, что же должно происходить в тот или иной момент, где появляется один персонаж и уходит другой, сколько по времени длится тот или иной эпизод, и, самое главное, представлять себе, как именно можно реализовать ту или иную ситуацию с технической точки зрения. Когда вы ответите для себя на все эти вопросы, можно будет приступать к работе.

Пока сюжет, который мы описали, размыт и не конкретен. Дело даже не в том, что мы не определились с тем, как будут выглядеть главные герои, а в том, что необходимо четко представить себе последовательность событий и продолжительность каждого момента. Правильное определение времени, которое требуется на отображение того или иного  события в ролике – это одна из самых важных задач, стоящих перед создателем мультфильма. Нельзя, чтобы события слишком быстро сменяли друг друга, так как зритель не успеет рассмотреть происходящее и смысл сюжета останется не понятным. Но также нельзя и затягивать действие, иначе зритель потеряет интерес к происходящему.

После того как сюжет будет подробно описан, необходимо разделить его на отдельные части по происходящим событиям, то есть разбить на сцены. Деление на сцены значительно облегчает работу, так как, размещая весь ролик в одной сцене, мы получаем очень много кадров, идущих подряд со сложными траекториями движения персонажей, в которых легко запутаться.  Значительно проще разместить ключевые события фильма в отдельных сценах. Под ключевыми событиями имеется в виду момент, когда одно действие заканчивается и начинается следующее или происходит смена панорамы съемки.

В примере, который мы будем делать, можно выделить четыре основные сцены. На самом деле их может быть больше или меньше, все зависит  от вас и от вашего видения сюжета. Кроме этого, будут еще начальная и заключительная  сцены, содержащие название мультфильма и другую сопроводительную информацию, но о них поговорим позже.

События по сценам делятся следующим образом:

* Первая сцена. Полет космического корабля по орбите Земли.
* Вторая сцена. Выход пилота в открытый космос.
* Третья сцена. Полет летающей тарелки и встреча космонавта с инопланетянином.
* Четвертая сцена. Общение космонавта и инопланетянина. Отлет летающей тарелки.

На диске, прилагаемом к книге, в папке *Lesson 1* находится файл, который называется *«Основная часть проекта.swf»*. Это и есть мультфильм, который мы будем делать.

После того, как деление на сцены проведено, необходимо уточнить действия, происходящие в каждой сцене. Желательно определиться с персонажами, которые участвуют в сцене, количеством кадров, которые требуются на то или иное действие, очередностью происходящих событий. Это называется раскадровкой сцены. Чем точнее вы это сделаете на подготовительном этапе, тем легче вам будет работать при создании мультфильма и тем меньше бесполезной работы вам придется переделывать. А при недостаточно тщательном  планировании сцены бесполезная работа неизбежна, так как, если нет четкого плана и видения происходящего в ролике,  мысли «прыгают» с одного на другое и вы принимаетесь рисовать то один фрагмент, то другой, и в итоге оказывается, что все не так, как хотелось бы, и приходится все делать заново.

Планирование и описание сцены может быть сделано в разных формах. Например, в виде рисунка, когда сценарист на листе бумаги с помощью условных обозначений рисует   расположение персонажей в сцене, направление их движения и обозначает длительность того или иного движения в кадрах. Допустимо словесное описание сцены. Кроме того, в линейке программных продуктов компании Toon Boom Technologies, которая  занимается разработкой профессионального программного обеспечения для двухмерной анимации, есть программа Storyboard, предназначенная для создания электронного сценария. Конечно, это наиболее удобный вариант, он сводит к минимуму необходимость вручную перерисовать детали сцены,  значительно ускоряет процесс создания сценария и делает его понятнее.

Выше мы определили содержание четырех основных сцен. Давайте уточним, что же конкретно и в каком кадре происходит в этих сценах, то есть распишем подробное содержание каждой сцены.

*Сцена первая.*

Общая продолжительность сцены 150 кадров.

В первой сцене нужно передать полет космического корабля по орбите Земли. Корабль делает три витка. Направление оборотов и их продолжительность в кадрах обозначены на рис. 1.1.

Первый оборот - с 1‑го по 50-й кадр, второй - с 50-го по 80-й кадр,  третий - с 80-го по 130-й кадр.

Рис. 1.1. Описание первой сцены

Панорама сцены должна немного меняться за счет изменения положения камеры.  В первых кадрах камера удалена от сцены и зрителю представлена вся панорама целиком. В дальнейшем, с 40-го по 90-й кадр, камера будет немного приближаться к кораблю. После остановки, со 115‑го кадра камера вновь приближается, фокусируя внимание зрителя на корабле. Мы получим вид, как на рис. 1.2.

Рис. 1.2. Вид в конце выполнения сцены

*Сцена вторая.*

Продолжительность сцены 150 кадров.

Рис. 1.3. Полет космонавта в открытом космосе

В этой сцене сначала открываются шлюзы корабля, а затем в открытый космос выходит космонавт и летит нам навстречу (приблизительно с 10-го по 90-й кадр). Приблизившись к камере, он говорит слова, которые мы для него придумаем.

*Сцена третья.*

Продолжительность сцены 135 кадров.

Появляется летающая тарелка и после облета космического корабля, на 90-м кадре, останавливается перед ним (рис. 1.4).

Рис. 1.4. Появление летающей тарелки

После остановки инопланетного судна, опишем встречу космонавта и представителя летающей тарелки. Сделаем крупный план открывающейся тарелки, из которой появляется инопланетянин. Для этого нам понадобится порядка 25 кадров, с 90-го по 115-й.

Рис. 1.5. Крупный план летающей тарелки

Чтобы передать, какое впечатление на космонавта произвела эта встреча, покажем его крупный план.  Для этого также используем 15-20 кадров.

Рис. 1.6. Акцент на космонавте

*Сцена четвертая.*

Продолжительность сцены 185 кадров.

Здесь нужно показать общение человека и инопланетянина. Сначала инопланетянин обращается к человеку с приветствием. С этой целью вновь покажем его крупным планом.  На это потребуется порядка 80 кадров (рис. 1.7).

Рис. 1.7.  Обращение инопланетянина к человеку

Затем инопланетный корабль улетает и человек остается один (рис. 1.8). Чтобы показать траекторию полета тарелки, потребуется около 60 кадров.

Рис. 1.8. Траектория удаления летающей тарелки

В заключение покажем крупный план космонавта, пребывающего под впечатлением от встречи.

Рис. 1.9. Заключение четвертой сцены

Конечно, приведенное  планирование сцен не является окончательным и может быть изменено и скорректировано во время работы. Но, чем точнее на предварительном этапе вы обозначите происходящее в мультфильме, тем проще  будет работать  над созданием ролика.