

Vyrobte si své vlastní anime!

aneb jak přišel na svět první český krátký film v manga stylu



Disclaimer: Během celé produkce nebylo zraněno ani jinak poškozeno žádné zvíře, ať už živé nebo kreslené.

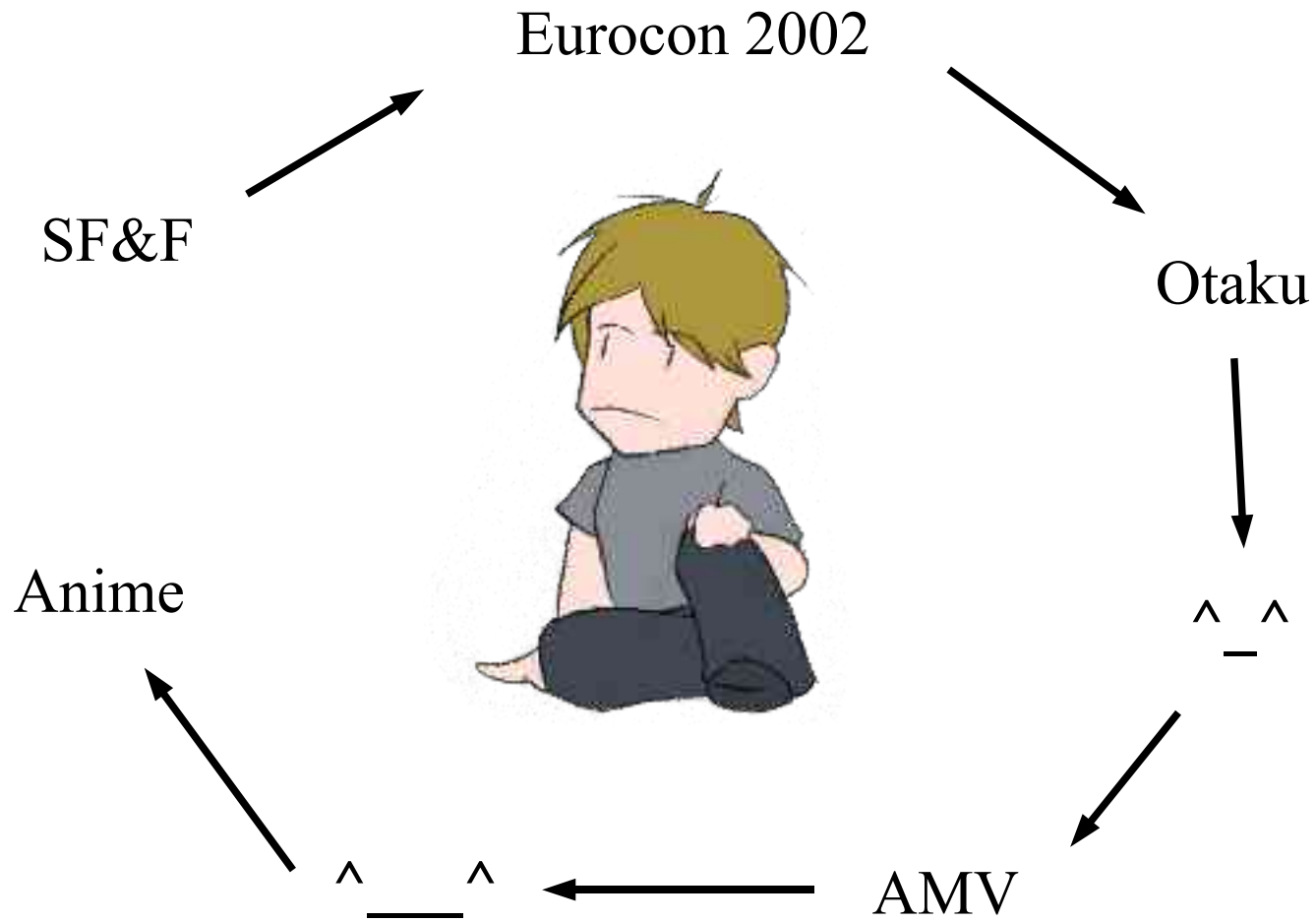


Vyrobte si své vlastní anime!

- Proč?
- Co?
- Jak?
- Výsledek
- A jinde?



Proč?



Co?

- téma
 - žánr (u anime dost ošemetná věc)
 - námět
 - délka - „méně je někdy více“
- scénář
 - bodový scénář
 - rozpis záběrů
 - storyboardy
- postavy
 - vzhled, charakter, mimika, oblečení
- prostředí



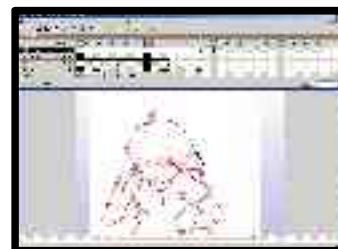
Jak?



storyboard



skica



vektorizace



animace



kolorování



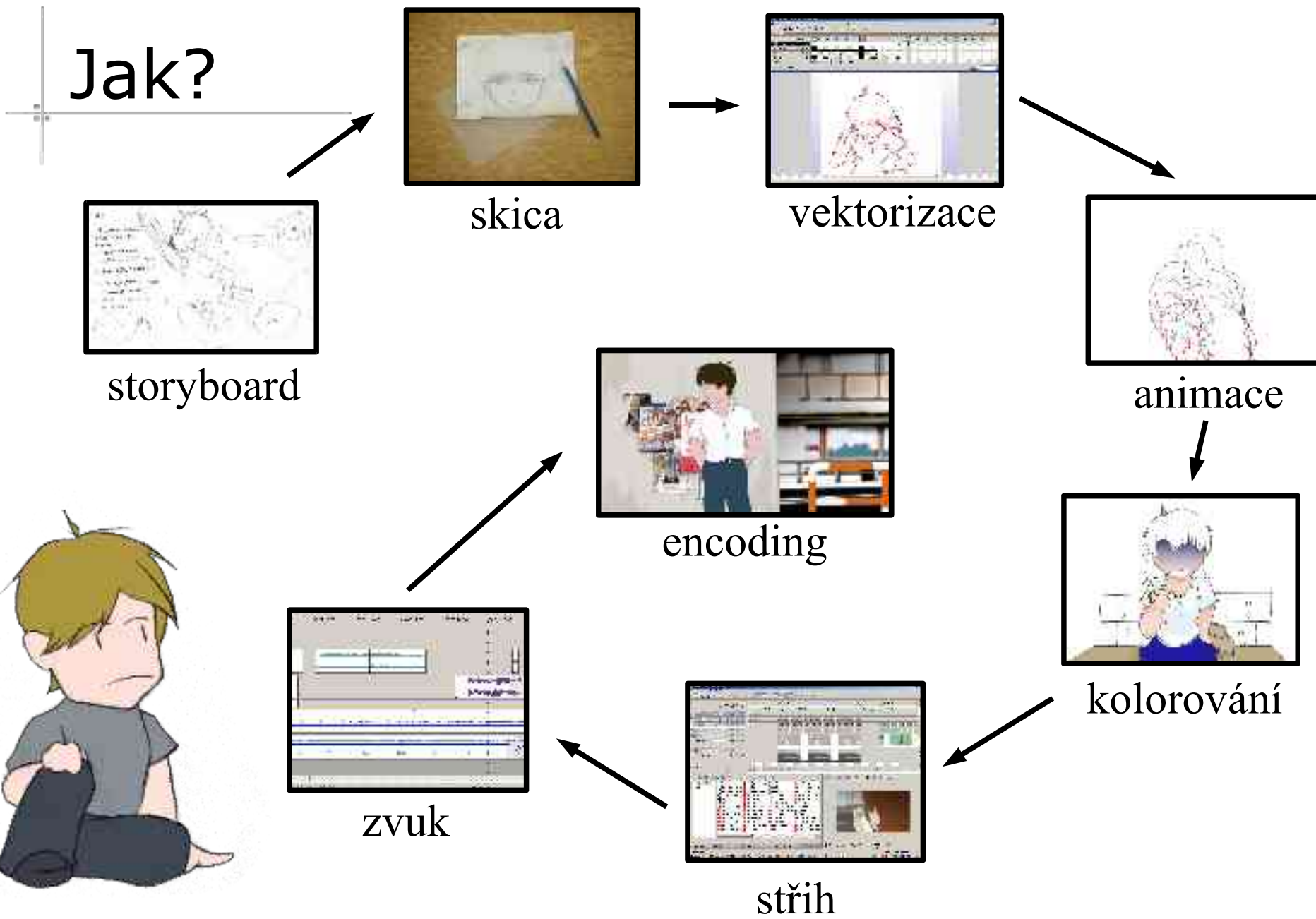
střih



zvuk



encoding



Skicy (cels)



storyboard

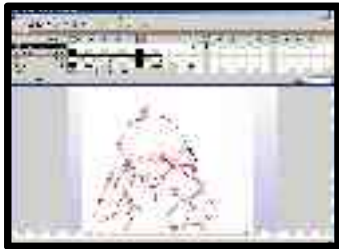


skica

- 1 storyboard ~ 1 záběr
- 68 záběrů
- jednotlivé snímky (cels)
 - klíčové snímky, náročné animace
 - pauzovací papír
 - inbetweening
 - tvrdou tužkou (č. 4), obrysy měkkou tužkou (č. 1)

**naskenované
snímky**

Vektorizace



- srovnání snímků – rohové značky
- naskenovaný snímek jako podklad
- horní vrstva - vektory
- jeden snímek ~ 5 minut

5 minut x 5-6 snímků x 68 scén = spousta práce ^^;;

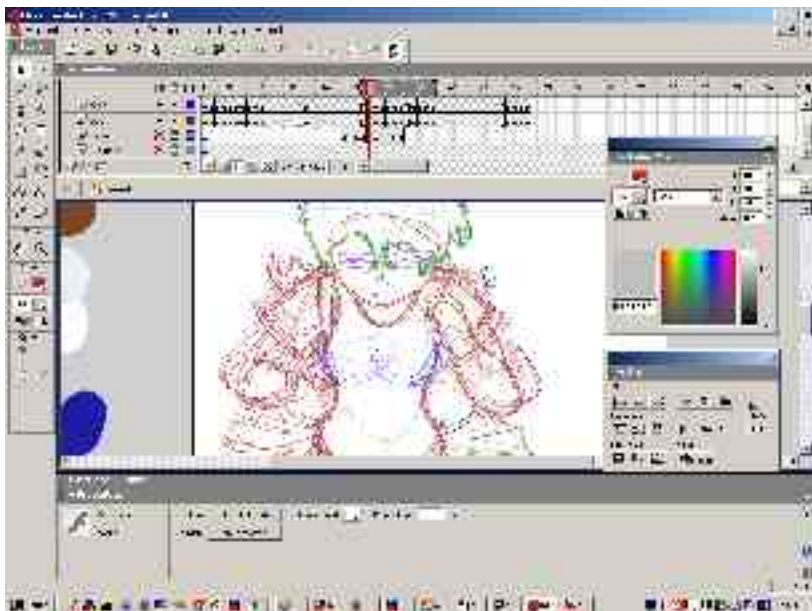
klíčové snímky



Animace



- klíčové snímky
- doplnění mezifází (inbetweening)
 - onion skins
- 12 fps – animace „na druhou“
- rozvržení pohybů



**hotové snímky
(obrysové čáry)**

Kolorování



- každý snímek zvlášť
- bez odlesků a dalších efektů
- problém se stíny
- vyhlazení linek – dvojnásobné rozlišení
- export – série PNG obrázků (1280x736px)
- PNG formát – bezztrátový, průhlednost

cel01-001.png
:
:
:
cel01-123.png

Quicktime



scena01.mov
(hotová animace)

Pozadí (backgrounds)



skica



pozadí

- skica podle návrhu prostředí
- scan, vyčištění v GIMPu
- vybarvení
- odlesky, další efekty (blur, mlha, ...)
- vysoké rozlišení (zoom) ~ 1628 x 1234px
- export do .png

**hotová pozadí
+
hotové animace**

Střih



- Vegas video – vhodné nejen na AMV ;-)
- sesazení animací a pozadí
- práce kamery (zoom, posuny, nájezdy...)
- efekty
 - záře, blur (rozostření)
 - posunutí barevného spektra
 - barevné přechody
- export - HuffYUV

**hotové záběry
(scena01-huff.avi)**

Zvuk a postprodukce



- chronologické seřazení záběrů
- úprava časování
- jednoduché efekty (zatemňování, prolínačky...)
- zvuky
- hudba
- titulky
- export – HuffYUV



**hotový ozvučený film
(anime-huff.avi)**

Encoding



- pracovní rozlišení – 1280 x 720px
- finální rozlišení – 640 x 360px
- distribuovaná verze
 - DivX 5.2 ~850 kBps
 - zvuk MP3 160 kBps



**hotový ozvučený film
(anime.avi)**

Výsledek

časová náročnost:

- 2 měsíce po víkendech
- 3 týdny denně

~300 hodin (pouze produkce, bez příprav)



Důležité poznatky:

- Dělat anime není sranda -.-
- Dělat anime je celkem zábava ^__^
- Vizuální stránka nemusí být vždycky to hlavní
- Po více než 5-ti vrstvách pauzáku klesá jeho průhlednost k nule ;-)

A co dál?

- TNZ bude ke stažení na webu (+EN verze)
- Osekaná verze této přednášky/workshopu
- <http://anime.sfkpalantir.net>



A jinde?

Fan-anime na webu

- USA
 - conové znělky, většinou CGI celshade
 - dobrá dostupnost, diskutabilní kvalita
- JP
 - fanovské, ale i poloprofi/profi projekty
 - většinou velmi dobrá kvalita, špatná dostupnost
 - CGI, ale i klasická ruční animace, popř. jejich kombinace



Díky za pozornost ^__^

Doporučená literatura:

- <http://anime.sfkpalantir.net>
- <http://www.janscottfrazier.com/writings.htm>
- <http://forum.animacia.sk>
- <http://www.manga.cz>
- <http://aimee.wyvernweb.com/anim/>
- <http://www.animationmeat.com>
- <http://www.freetoon.com/>
- <http://yomogi.sakura.ne.jp/~ronz/trash/>
- <http://www.gimp.org>

