

Интернет Мультфильмы своими руками

Владимир Великов
vell2vell@mail.ru



Вы, наверняка сидя часами в Интернете, хоть раз да заходили на известные сайты, чтобы посмотреть flash-мультфильмы, которых в последнее время становится все больше и больше. А может, посмотрев очередную серию, вам хотелось создать свой шедевр? Не так давно, в помощь начинающим и профессиональным интернет-аниматорам появилась программа Toon Boom Studio, позволяющая даже новичку освоить искусство интернет мультипликации.

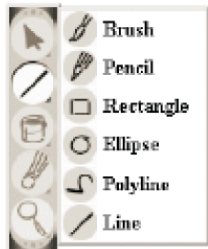
Когда картинки определенным образом меняют свое положение или размер нам кажется, что они движутся, такой феномен мы называем «анимация». Может, вы даже рисовали на листах блокнота простенькие фигурки, а потом листали – получался элементарный мультик.



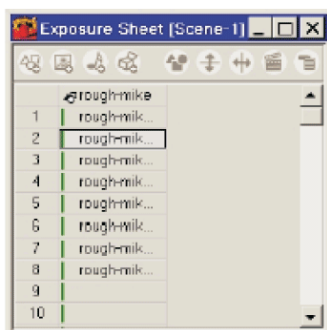
Существует множество программ, позволяющих создавать такую анимацию. Но программа Toon Boom Studio заслуживает особого внимания.

Toon Boom Studio имеет два принципиально разных режима работы, переключение между которыми возможно на любом этапе производства мультфильма. Это Режим Рисования и Сценарный Режим.

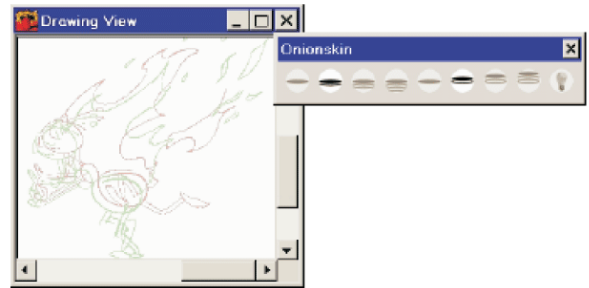
Toon Boom предоставляет художнику - аниматору виртуальные «карандаш» или «кисть», с помощью которых создание векторных рисунков ограничено только вашей фантазией. Можно воспользоваться и такими простыми инструментами как «Линия», «Эллипс» или «Прямоугольник». А инструментом «Ломаная Линия» можно в несколько кликов создать оригинальную фигуру. Рисование очень удобно с использованием планшета-дигитайзера. Есть даже возможность векторизации битовых картинок (фотографий).



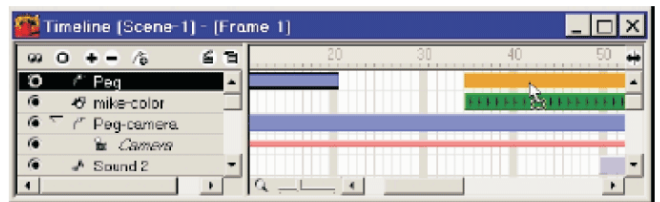
В Режиме Рисования вы можете создавать элементы, задавать их временные параметры на протяжении всего мультфильма. Экспозиционный лист, отображающий все элементы мультфильма по кадрам, поможет вам следить за тем, что вы создаете.



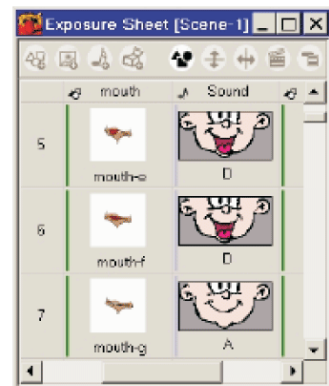
При рисовании фаз удобно пользоваться возможностью полупрозрачного просмотра предыдущего/следующего рисунка.



Как и Macromedia Flash являющийся стандартом де-факто, Toon Boom Studio умеет автоматически создавать промежуточные кадры, т.е. делать автоматическую прорисовку фаз простой анимации. Хотя использование такой автоматизации лежит на плечах аниматора, процедура эта весьма и весьма полезная. Есть и такое популярное средство как «Временная Линейка», с помощью которой легко организовывать готовые объекты во времени.

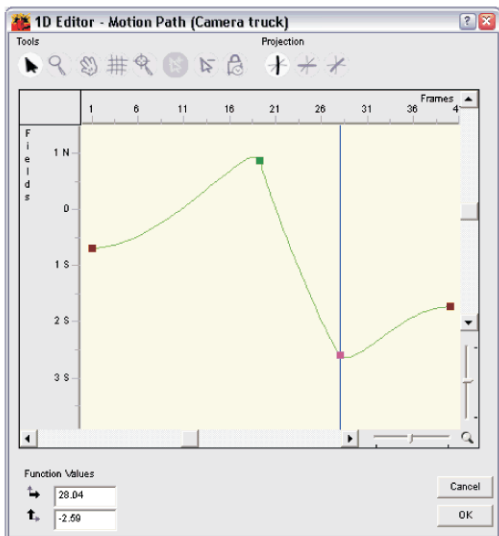


На первый взгляд кажущаяся трудной задача синхронизации губ персонажа с его речью, для Toon Boom Studio легко преодолима. Toon Boom Studio анализирует звуковой файл речи вашего персонажа, интерпретирует его содержимое в виде специальных картинок-подсказок, помогающих вам правильно рисовать фазы губ персонажа. А уже вы руководствуясь этими подсказками, оживите своего персонажа речью.



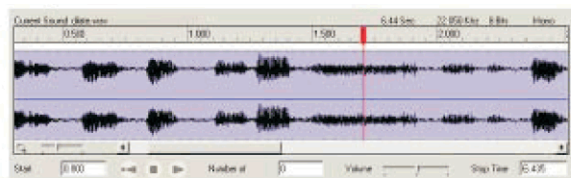
В Сценарном Режиме Toon Boom Studio позволяет организовывать созданные вами элементы в трехмерном пространстве. С помощью Вида сверху, Вида с боку можно размещать объекты относительно друг друга для создания иллюзии пространства. Так, чем дальше объект находится от наблюдателя, тем кажется он меньше. А с помощью Камеры, вы можете даже путешествовать по созданному вами миру. Камера как настоящая может приближаться к объектам, удаляться, крутится, все это придаст вашему мультфильму профессиональный и интересный вид.

Движение любого объекта, будь то ваш персонаж, облака, камера или что-то еще происходит путем прикрепления объекта к «Шпильке» или «Штифту». Шпильки в Toon Boom Studio напоминают слои, применяемые в Macromedia Flash или Adobe Premiere, но само понятие взято из классической анимации, где на шпильки надевались листы кальки, на которых и была нарисована анимация. Каждая шпилька представляет собой готовый путь, по которому движется объект, в тех местах где нужно применить какой-либо эффект ставятся точки, с помощью них можно настраивать: ускорение, сжатие, поворот, и массу других параметров движения. Для комплексного (сложного) движения вы можете применять сколько угодно шпилек.



Для более интересных эффектов вы можете применять маску и переходы цвета.

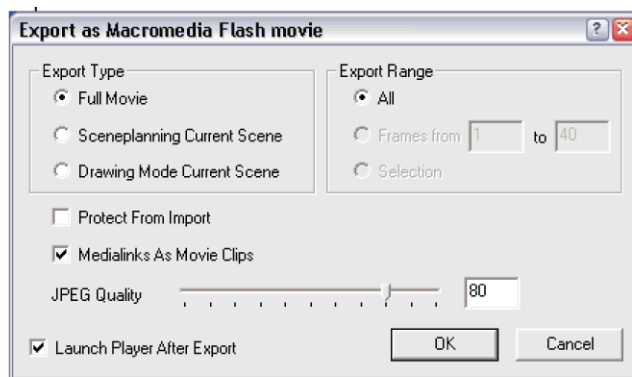
Звук в Toon Boom Studio не оставлен без внимания. Поддерживаются популярные форматы: MP3, WAV, AU, AIF. Выбор остается за вами. При необходимости звук можно отредактировать во встроенном редакторе.



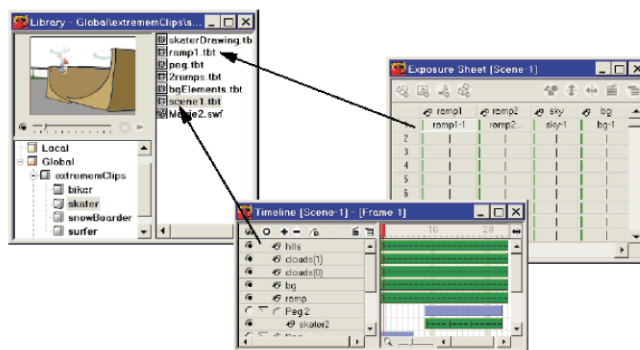
Для того чтобы посмотреть результат вам надо сделать рендеринг (расчет) сцены, он длится до нескольких секунд, в зависимости от длины мультфильма. Toon Boom Studio работает только с двумерными векторными изображениями и рендеринг нужен для их правильного и качественного воспроизведения.



После того как вы, в лице главного режиссера своего мультфильма, утвердите результат, надо будет сохранить мультфильм для публикации. Вы можете воспользоваться уникальным форматом swf либо не менее интересным форматом QuikTime. При экспорте в формате настраивать диапазон кадров, из какого режима будет экспортироваться мультфильм, качество воспроизведения, защиту от взлома и массу других параметров.



Для тех, кто хочет создавать мультсериалы будет полезным воспользоваться Библиотекой Шаблонов – в такой библиотеке можно хранить часто используемые элементы, таким образом, элементы, взятые из одной библиотеки, и использованные много раз не увеличат размер мультфильма, что очень важно в Интнете, но даже сэкономят ваше время, потраченное на поиски нужного персонажа в файлах.



Ознакомившись с Toon Boom Studio и установив ее, вы можете приступать к работе. А сотворив свой мультфильм вы можете разместить его в Интернете на своем сайте или опубликовать для публичного просмотра на самом популярном портале российской интернет мультипликации <http://www.multikov.net>. На этом сайте ваш мультфильм обсудят, оценят и кто знает, может вы станете всемирно знаменитым мультипликатором!

По всем вопросам, касающимся Toon Boom Studio, просьба обращаться к авторизованному дистрибутору Toon Boom Technologies российской компании.

SYSTEM VIDEO GRAPHICS ALLIANCE

129128, Москва, ул. Будайская, 3
Тел.: 187-0088, 187-7538 Факс: 187-7310
E-mail: info@svga.ru <http://www.svga.ru>