

VILNIAUS GEDIMINO TECHNIKOS UNIVERSITETAS

Tomas Mitkus

Vaida Nedzinskaitė-Mitkė

Animacijos pagrindai

Vadovėlis

Vilnius 2020

Leidinį rekomendavo Vilniaus Gedimino technikos universiteto
Kūrybinių industrijų fakulteto studijų komitetas

Recenzavo: Laura Almantaitė, BLON Animacijos ir videožaidimų festivalis
doc. dr. Dalia Matijkienė, Vilniaus technologijų ir dizaino
kolegijos Medijų katedra
prof. dr. Remigijus Venckus, Vilniaus Gedimino technikos
universiteto Grafinių sistemų katedra

Leidinio bibliografinė informacija pateikiama Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos
Nacionalinės bibliografijos duomenų banke (NBDB)

VILNIUS TECH mokomosios metodinės literatūros knyga (2020-038-S)
<http://leidykla.vgtu.lt>

ISBN 978-609-476-246-8
eISBN 978-609-476-247-5
doi:10.20334/2020-038-S

Ši kūrinį, esantį bibliotekose, mokymo ir mokslo įstaigų bibliotekose, muziejuose arba archyvuose, be leidėjo sutikimo draudžiama mokslinių tyrimų ar asmeninių studijų tikslais atgaminti, viešai skelbti ar padaryti viešai prieinamą kompiuterių tinklais tam skirtuose terminaluose tų įstaigų patalpose.
Dėl leidimo kreiptis el. paštu leidyba@vgtu.lt

© Vilniaus Gedimino technikos universitetas, 2020

TURINYS

Įvadas.....	7
1. Animacijos sąvoka, formatai bei raida	9
1.1. Animacijos medijos sąvoka	9
1.2. Animacijos technikos.....	14
1.3. Animacijos stiliai	19
1.4. Animacijos industrijos istorija ir evoliucija.....	20
1.5. Animacijos formatai ir jų apžvalga	27
1.6. Animacijos išraiškos studijos ir tyrimai	38
1.7. Skyriaus apibendrinimas.....	40
2. Animacijos gamyba.....	41
2.1. Animacijos prodiusavimas ir idėjos vystymas	41
2.2. Kūrybinė animacijos projekto komanda	57
2.3. Animacijos gamybos etapai	67
2.4. Skyriaus apibendrinimas.....	91
3. Animacijos menas.....	93
3.1. Animacijos kūrinio naratyvas.....	93
3.2. Animacijos kūrinio režisavimas	119
3.3. Dvylika animacijos principų	144
3.4. Vaidybos svarba animatoriams	154
3.5. Personažų dizainas	171
3.6. Aplinkos dizainas	178
3.7. Kadruotės	182
3.8. Skyriaus apibendrinimas.....	193
Animacijos terminų žodynas.....	195
Literatūra animacijos tema.....	203
Literatūra	206

ĮVADAS

Animacija yra viena iš tarpdiscipliniškiausių meno išraiškų. Animacijos išraiška šiandien būdinga tokioms medijoms kaip reklama, architektūra, kompiuteriniai vaizdo žaidimai, taip pat ji gali būti kaip specialiųjų skaitmeninių efektų kine ir televizijoje dalis. Net įvairaus pobūdžio kompiuterinių programų ir programėlių kūrimas yra sunkiai įsivaizduojamas be animacijos. O vis labiau plėtojant papildytosios ir virtualios realybės technologines galimybes, animacija užims vis svarbesnę dalį ir ten. Galiausiai animacija yra savarankiška ir labai paklausė meno išraiška kino ir TV medijose.

Anglų kalba yra išleista iš tiesų nemažai knygų apie animaciją – nuo jos istorijos bei tyrinėjimų iki patarimų, kaip geriau valdyti animacijos projektus skirtingose medijose bei, žinoma, animuoti. Animacijos kūryboje yra tiek daug svarbių niuansų, etapų bei kūrybinių ir administracinių užduočių, kad šiandien nesunkiai galime rasti knygų, kuriose glaustai nagrinėjamas vos vienas animacijos aspektas, pavyzdžiui, animuojamų personažų „vaidyba“, modeliavimas, kadruočių, aplinkų ar personažų piešimas, tekstūravimas, apšvietimas, spalvos, vaizdo ir garso režisavimas ir t. t. Taigi, literatūros apie pačius įvairiausius animacijos aspektus yra pakankamai. Tiesa, tik užsienio kalba.

Šios knygos tikslas yra suteikti skaitytojui (lietuvių kalba) kaip galima platesnę supratimą apie animacijos išraišką, kūrybos bei vadybos aspektus. Dėl šios priežasties knyga yra suskirstyta į tris skyrius. Pirmajame skyriuje yra pateikiama informacija apie animacijos išraiškos sąvoką, jos istorinę raidą ir technologinius pasiekimus bei jų suteikiamas galimybes. Antrasis skyrius yra skirtas animacijos gamybos procesams bei etapams, kūrybinei bei administracinei komandai ir svarbiausiems rinkodaros bei platinimo aspektams apžvelgti. Trečiasis skyrius yra skirtas pagrindiniams kokybiškos animacijos kūrybos aspektams – dvylikai animacijos principų, vaidybai animatoriams, kinematografijos principams ir t. t. – apžvelgti.

Reikia pabrėžti, kad siekis vienoje knygoje pateikti toki platų informacijos apie animacijos išraišką spektrą reiškia, kad nemažai atskirų animacijos aspektų bus pateikiami glaustai ir, deja, dažnai supaprastintai. Tačiau knygos pabaigoje pateikiamas rekomenduojamas literatūros sąrašas, kuriame plačiau analizuojami įvairūs animacijos aspektai.

Šis leidinys buvo parengtas norint supažindinti skaitytojus su animacijos medija ir padėti geriau suvokti įvairius šios pramogos formos aspektus. Todėl knyga yra skirta tiems, kurie nori geriau suprasti animaciją, jos istoriją, formą ir komunikacijos būdą, gamybos ir platinimo procesus, galiausiai kūrėjus bei žiūrovus. Tikime, kad perskaitę šią knygą galėsite lengviau suvokti ne tik tai, kas yra animacija, bet ir kaip naudojant šią išraišką efektyviausiai įgyvendinti savo kūrybinius tikslus – suteikti pramogą, edukuoti, reklamuoti, iliustruoti ar tiesiog pagyvinti tam tikrus internetinio puslapio ar programinės įrangos aspektus. Iš tiesų nesvarbu, koku tikslu bus kuriama jūsų animacija, svarbiausia, kad ši meno forma Lietuvoje nuolat tobulėtų ir siektų naujų kokybinių ir kūrybinių aukštumų.