

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования.
«Алтайский районный детско-юношеский центр»

Дипломный проект
«Живопись в аниме»
Живопись. Гуашь.

Выполнила:
Миргородская Анастасия Сергеевна
Руководитель:
Литвиненко Светлана Сергеевна

с. Алтайское 2018г.

Оглавление

Глава 1. Аниме как вид искусства.

1.1. История возникновения аниме, как вида изобразительного искусства.

Глава 2. Живопись в аниме.

2.1. Этапы создания аниме.

2.2. Актуальность и увлеченность аниме.

Глава 3. Этапы написания работы «8|0».

3.1. Выбор темы.

3.2. Сбор материала и композиционное решение работы.

3.3. Композиционное колористическое решение.

3.3.1. Композиционный поиск расстановки фигур.

3.3.2. Взаимодействие героев.

3.3.3. Выбор фона, пейзаж.

3.3.4. Колористическое решение.

3.4. Живопись на планшете.

3.4.1. Выбор художественного материала.

Глава 4. Заключение.

Глава 5. Приложение.

Глава 6. Тезаурус.

Глава 1. Аниме как вид искусства.

1.1. История возникновения аниме, как вида изобразительного искусства.

Аниме, как самостоятельное направление в мультипликации возникло в 1958 году и было официально признано как искусство в конце XX-го века. История аниме корнями уходит к началу XX-го столетия, когда японцы стали проявлять заметный интерес к иностранным техникам создания анимационных фильмов.

Несмотря на то, что эксперименты с анимацией проводились в Японии и до этого, первым заметным творением, относимым к аниме, стал показ «Tale of the White Serpent», мультфильма студии «Toei». Первый аниме-сериал «Otogi Manga Calendar» выпустила студия «Otogi», представляющий собой чёрно-белые исторические мультфильмы. В 1963-м Осаму Тэдзуки, прозванный «Богом манги», основал студию «Mushi Productions» и выпустил свой первый аниме-сериал «Tetsuwan Atom». Это стало началом бума аниме.

В течение 1970-х аниме активно изменялось, разрывая связи со своими иностранными прародителями и рождая новые жанры, такие, как меха. Появлялись такие произведения, например, как «Lupin III» или «Mazinger Z». Многие известные режиссёры, в частности Хаяо Миядзаки и Мамору Оси, начинали свою карьеру в эти годы.

К 1980-м аниме и манга широко распространились в Японии, и переживали свой так называемый «Золотой век». Были выпущены первые сериалы из цикла «Gundam», начала свой путь к вершине Румико Такахаси. В 1988 году полнометражный фильм «Akira» установил в 1988-м рекорд бюджета аниме-фильма и создал совершенно новый стиль анимации.

1990-е и 2000-е годы стали временем широкого признания аниме за пределами Японии. «Akira» и вышедший в 1995 году «Ghost in the Shell», впервые объединивший традиционную анимацию и компьютерную графику, получили известность по всему миру. В 1997 году полнометражный аниме-фильм «Принцесса Мононоке» собрал 160 миллионов американских долларов в Японии.

Многokратно возросло число как поклонников аниме, так и зрителей, смотрящих его от случая к случаю. В то же время в Японии продолжали совершенствоваться технологии создания и отрисовки аниме: студии переходили на компьютерную графику, активно применяя трёхмерную анимацию. Из детских мультипликационных фильмов начала XX-го века японская анимация превратилась в культуру, творящую разнообразные, серьёзные и забавные, эмоциональные и наивные, предназначенные для подростков, детей и взрослых произведения.

Старейшее известное аниме, найденное в 2005 году, было создано около века назад — приблизительно в 1907 году. Короткий мультфильм состоял из

пятидесяти нарисованных на ленте целлулоида кадров. Изображённый на них мальчик рисует иероглифы 活動写真, означающие «движущиеся фотографии» и использующиеся в то время для обозначения слова «кино», затем поворачивается к зрителю, снимает шляпу и кланяется. Художник и автор этой анимации неизвестен.

Произведения первой четверти XX века, в основном, создавались энтузиастами, которые вдохновлялись творениями своих иностранных коллег. Фильмы представляли собой короткие — от одной до пяти минут — анимационные ленты без звукового сопровождения. Иногда сюжеты и герои таких аниме были заимствованы из западной культуры, но чаще это были экранизации старинных японских сказок. К концу указанного периода длительность отдельных мультфильмов могла достигать 15-ти минут.

По различным причинам большая часть произведений этих лет к настоящему времени оказалась утрачена. Известно, однако, что некоторые из них демонстрировались на публике, и даже собирали деньги в кинотеатрах. В эпоху немого кино творили такие аниматоры, как Отэн Симокава, Дзюнъити Коти, Сэётаро Китаяма, Санаэ Ямамото (чей мультфильм «Гора, где бросали стариков», возможно, является старейшим известным именованным аниме), Ясудзи Мурата и мастер анимации теней, Нобору Офудзи. Большинство из них работало в домашних условиях, хотя их и поддерживали владельцы кинотеатров, покупая у них права на показы их творений.

Глава 2. Живопись в аниме

2.1. Этапы создания аниме.

(Манга-Раскадровка-Аниме)

Аниме, как и любое другое произведение начинается с идеи. Чаще всего аниме рисуют с манги.

Манга – литературный жанр рассказа в картинках черно-белого формата из Японии. В Японии он имеет лишь аналог, схожий по форме с западными комиксами, но он обладает индивидуальными особенностями. Это «комикку» (комиксы), наиболее известное как «Манга»

«Манга» является географическим названием, ею может называться только комикку, выпущенный в Японии.

По манге проще оценить популярность проекта, при её перспективности, проще найти спонсоров для создания аниме. Ведь само аниме – очень дорогая вещь.

Манга, в большинстве своём является первым этапом в создании аниме.

Исключением будут лишь авторские режиссёрские работы.

Мы больше привыкли к комиксам американского происхождения, преимущественно, супергеройским. Но сам термин Комикс означает – рассказ в картинках. Это может быть любой рассказ.

Существует пять форматов манги:

Series. Манга выпускается в нескольких томах по одному сюжету, как сериал

One-shot. Манга выходит одним томом, обычно около восьмидесяти страниц

Artbook. Специальные издания, выпускаемые к набравшим популярность сериям манги, в которые входят эксклюзивные хай-рез зарисовки, отдельные "не вошедшие в сюжет" эпизоды, наброски и зарисовки персонажей:

представляет огромную ценность для фанатов

Ёнкама. Четырёхпанельная манга: короткий сюжет в ней повествуется в четырёх рисунках.

Додзинси. Непрофессиональная, любительская манга, выпускаемая неофициально и без ISBN.

Так же, манга не является единственной разновидностью комиксов.

Во всём мире различают разные виды комиксов.

В Китае подобный вид рассказа в рисунках называют – Маньхуа, он выпускается преимущественно в цвете, а в Корее – Манхва, термин означает как разновидность комиксов, так и анимации. Выпускается так же, в цвете.

И без привязки к стране существуют – Графические романы (рассчитаны преимущественно на серьёзную, взрослую аудиторию, на стыке уникального

стиля и качественного сюжета)

и Веб-комиксы (рассчитаны на распространение при помощи глобальной сети, отличаются произвольным форматом подачи). Автор в таких произведениях зачастую является и сценаристом, и художником, и маркетологом и даже программистом.

Следующим этапом образование «аниме», является раскадровка. Как правило, раскадровкой занимается определённый человек, чаще всего автор – манги. Он рисует черновую анимацию, 5-6 кадров в секунду, опираясь на эту анимацию, студии позже уже берутся за разработку полноценного аниме. Когда работа над анимацией закончена, за дело принимаются сейю (актёры озвучки) и композитор.

2.2..Актуальность и увлеченность аниме

2.1 Возрастной цензор.

Существует много различных жанров и рейтингов в аниме, которые помогут подобрать интересующий тайтл для просмотра, в любом возрасте. В Японии просмотром аниме увлекаются люди всех возрастов, от 6-ти летних детей, до 80-ти летних пожилых людей и старше.

В аниме различаются различные виды жанров, помимо привычных нам: комедия, боевик, триллер, драма.

Так, к примеру, существуют уникальные жанры: сёнен, сёдзэ и махо-сёдзэ.

Сёнен – метажанр в аниме, ранобэ и манги, основной целевой аудиторией которого являются мальчики и юноши в возрасте от 12 до 18 лет. Основными признаками жанра служит протагонист мужского пола, быстрое развитие и динамичность сюжета (особенно это заметно по сравнению с сёдзэ).

Произведения в жанре сёнен, как правило, содержат больше юмористических сцен, концентрируются на темах дружбы, товарищества, соперничества в жизни, спорте или на боевых действиях. Типичный портрет главного героя — упорно движущийся к своей цели идеалист и/или эгоцентрик.

Отдельно следует отметить наличие такого направления, как «сёнен с главными героями –девушками».

Сёдзэ (яп. 少女) — аниме и манга, основной целевой аудиторией которых являются девочки и девушки в возрасте от 12 до 18 лет.

В центре сюжета, как правило, находится девочка или девушка и вопрос её становления как личности, часто произведения этого жанра рассказывают о влюбленности героини, большое внимание уделяется развитию образов персонажей, мужские персонажи очень красивы, благородны, храбры и самоотверженны и т.д. Характерной чертой визуального ряда сёдзэ часто бывает большая условность рисунка.

Отдельно следует отметить наличие такого направления, как "сёдзё с главными героями-юношами".

Махо-сёдзё — поджанр сёдзё. Основной сюжетной особенностью махо-сёдзё является главный персонаж — девочка, или молодая девушка, обладающая некими сверхъестественными способностями, которые она использует для борьбы со злом, защиты Земли, слабых и тому подобных действий. Иногда присутствуют несколько девушек, обладающих различными способностями и как правило работающих в одной команде. Девушки-волшебницы также известны в Японии как *мадзёкко* (魔女っ子) или «девушки-ведьмы».

Касаемо рейтингов в аниме, они аналогичны системе рейтингов Американской киноассоциации, а это рейтинги:

G – для всех возрастов

PG – для детей

PG-13 – от 13 лет

R – 17+ - присутствуют сцены насилия и/или нецензурной лексики

R+ - 18+

2.2. Востребованность.

В первую очередь, конечно же, аниме – способ эмоциональной разгрузки. Однако, аниме не просто предлог для бесцельной траты времени. Как вид мультипликации, аниме применимо в области рекламы. А грамотные художники-мультипликаторы, при должной фантазии могут создать бесперебойную рекламную удочку. Для любителей аниме устраиваются свои тематические фестивали. На которых можно очень даже хорошо провести время, пообщаться с людьми на общую тему, потанцевать под японскую музыку, поиграть в игры за любимых персонажей и даже полюбоваться на косплееров или же самим принять участие в конкурсе.

Стоит помнить и о другом положительном влиянии аниме.

Увлекаясь определённым аниме, дети, начинают погружаться в его историю. Они рисуют фан-арты со своими любимыми персонажами, а таким образом, они начинают неосознанно, погружаться в мир изобразительного искусства. Возможно, небольшими фан-артами у этого человека пробудится талант к рисованию, и он, с желанием научиться рисовать лучше, для того, чтобы как можно детальнее изобразить любимого персонажа, будет намеренно идти к своей цели, через изучение основ рисунка.

Так же дети, начинают писать свои истории – свои варианты развития сюжета в том или ином аниме. А лицемеря косяки любимых аниме сериалов, и совсем, начинают задумываться о создании собственной неповторимой истории. Таким образом, мы можем заметить, что аниме, даёт мотивацию к саморазвитию.

Глава 3. Этапы написания работы «8|0».

3.1. Выбор темы.

Мне эта тема интересна, так как я собираюсь стать художником-мультипликатором. Рисую в стиле аниме уже несколько лет. Мне интересно создавать свои истории, вернее историю, которую и представляет сюжет картины «8|0». Я давно «работаю» над сюжетом, и разрабатываю концепт-арты персонажей. И я могу работать над этим только с музыкой, потому не представляю «финальную» версию работы без звука, то есть в виде манги или комикса. Я планирую создавать свою мультипликацию, со своим сюжетом, своими персонажами, своим аудио-рядом и своими недюжинными усилиями.

3.2. Сбор материала и композиционное решение работы.

Начала работу с эскизов, как и полагается. Мною было рассмотрено несколько разных вариантов, но в итоге я собрала персонажей в один «сюжет». В сюжете основными, являются три пары персонажей. Первая: Самопровозглашённый ученик и учитель, «парочка» и дуэт антагонистов. Их концепция идеально подходила для триптиха. Потому это и стало композиционным решением.

3.3. Композиционное колористическое решение.

Каждый персонаж представляет заранее продуманный образ. Цвета картины приурочены к цвету стихии персонажа. Так персонажи представляют стихии: кристалла льда, пламени феникса, яда и пламени ярости.

3.3.1. Композиционный поиск расстановки фигур.

Картины три – сюжет один, это основы триптиха. Так, картины представлены в виде трёх вертикальных панелей, и объединены общей линией горизонта в этой диагонали.

3.3.2. Взаимодействие героев.

Между собой персонажи представлены в таком образе: Фуриёко (Самопровозглашённая ученица), овладев магией ледяного кристалла, шуточно вызывает на поединок своего «непобедимого» и очень опытного учителя - Дайске, который во всём происходящем, не напрасно, подразумевает подвох. «Парочка», а это Санни и Хинке, осматривают окрестности и космический пейзаж, любуясь происходящем как прогулкой по парку, в то время как главные антагонисты, «противники» героев, Трой и Арчер уже готовят наступление.

3.3.3. Выбор фона, пейзаж.

Выбор фона, был отнюдь, не самым простым. Сначала глаз упал на космос, потому что я очень люблю эту бесконечную вуаль вселенной, но обычный

космос был бы слишком прост. Реалии выбранной тематики так же соответствуют стихиям персонажей. Вид «нижнего фона» был подобран эмоционально-интуитивно. Методом подбора.

3.3.4. Колористическое решение.

Как я успела упомянуть выше, выбор цветов основывался на стихии.

Ледяные торосы, река яда, пламенное поле. Градиент в цветах космоса.

Взаимодействие персонажей с окружением. Фоном является мерцающий радугой космос, потому в картинке много источников света, но всё же основным является - посох Фуриёко и приземление Меха-робота. Мех – металлический. Потому на нём много бликов и отражений, тое касается и личной авиации Арчера.

3.4. Живопись на планшете.

3.4.1. Выбор художественного материала

Для выполнения работы в цвете я выбрала гуашь. Она проста в применении, легко перекрывается, и легко исправляет цветовые пятна. Гуашь быстро сохнет, в отличие от масла, что может не высохнуть неделями, и подобрать повторный оттенок в которой просто невозможно. А потому, масло неудобно для написании работы в стиле аниме. Так же гуашь достаточно ярка, хотя она уступает собрату маслу, но минусы масла уже описаны выше. Так же в аниме присутствует контур. Его я частично заменила чёрной гелевой ручкой.

Глава. 4. Заключение.

Как итог, я бы хотела вынести прогресс моих способностей за то время, проведённое в творческой студии «Светлана». По окончании курсов, я могу смело сказать, что хорошо разобралась в колористике, воздушно-линейной перспективе, научилась работать на контрастах и разобралась в анатомии человека. Я с легкостью и радостью смогу нарисовать как пейзаж, так портрет или концепт-арт персонажа. Выполнив эту дипломную работу, я почувствовала, что поднялась на один огромный шаг выше на лестнице своего мастерства, и следующий подобный шаг будет километровым, не учитывая уже набранной высоты.

Приложение







Глава 6. Тезаурус.

Сейю – актер(ы) озвучки

Тайтл — это однозначный набор видеоматериала (хотя, иногда, в разных версиях) с определенным количеством эпизодов

Фан-арт (англ. fan art) — разновидность творчества поклонников популярных произведений искусства, производное произведение, основанное на каком-либо оригинальном произведении, использующее его идеи сюжета и (или) персонажей. Фан-арт может представлять иллюстрацию, пародию, карикатуру, кроссовер («переплетение» нескольких произведений), и др.

Комикку – японские черно-белые комиксы, наиболее известные под названием «манга»

Косплэй — популярное хобби заключающееся в переодевании в костюмы и отыгрывание характеров и мимики персонажей.

Хай-рез — (англ. HiRes — High Resolution — “Высокое разрешение”)

Слово “хайрез” не относится к категории официальных, профессиональных терминов. Оно скорее характеризует то, что связано с цифровой фотографией и компьютерной графикой.

Это слово пришло в наш язык из английского словосочетания “high resolution”. Переводится эта фраза как “высокое разрешение”. Это и есть ответ на вопрос, что означает слово “хайрез”: так именуют цифровые изображение в высоком разрешении.

К хайрезам можно отнести: фотографии, текстуры, графику, обои на рабочем столе и т.д., ключевой здесь является именно величина разрешения, присущая изображению.