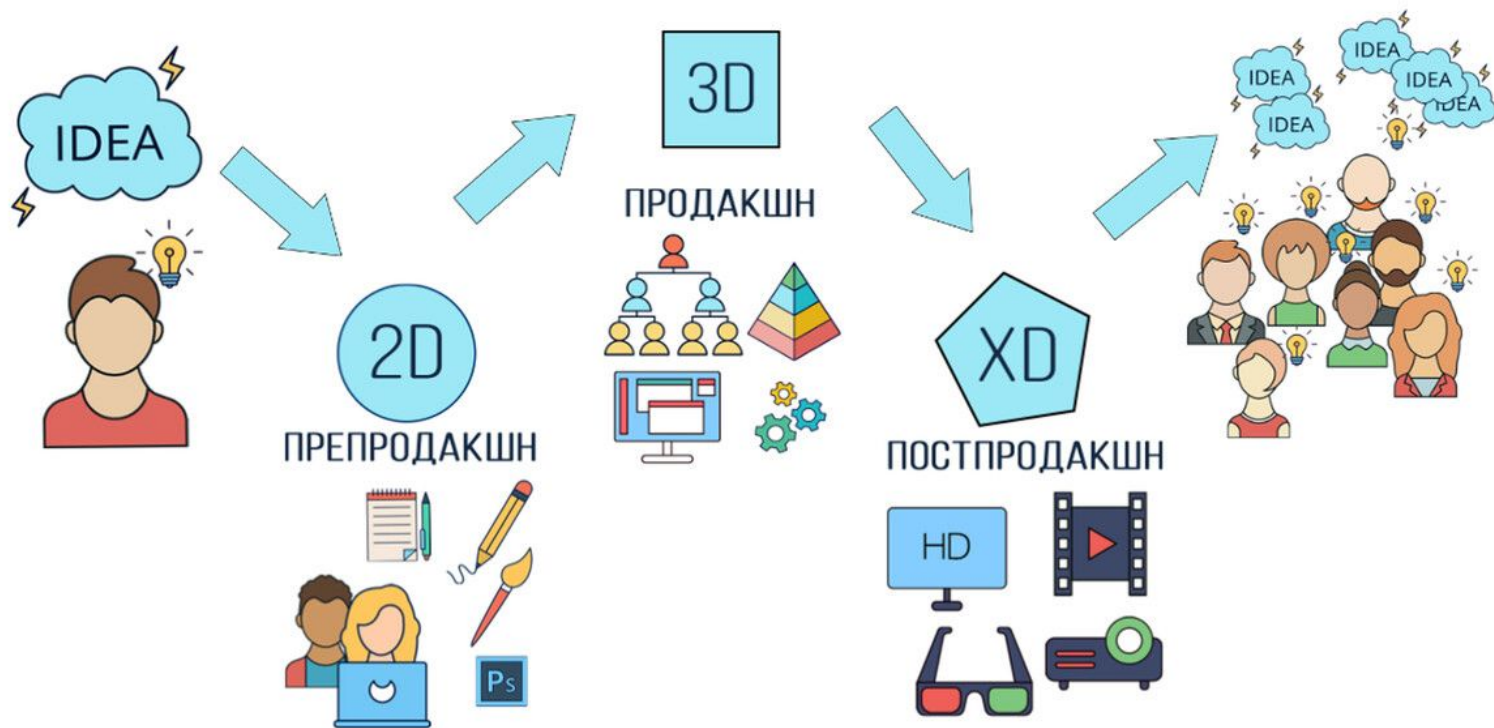


Презентация и анимационная графика

Этапы создания ролика

Этапы создания ролика



Этапы создания ролика.Препродакшн

1. РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ 3D РОЛИКА. СОЗДАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ.
2. СЦЕНАРИЙ
3. ПОДБОР РЕФЕРЕНСОВ
4. СОЗДАНИЕ ХРОНОМЕТРАЖА
5. РАСКАДРОВКА РОЛИКА
6. ПОДБОР МУЗЫКАЛЬНОЙ ДОРОЖКИ. ДИКТОРСКОЕ ОЗВУЧИВАНИЕ РОЛИКА. ПОИСК ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ.

Этапы создания ролика.Продакшн

1. ПОДБОРКА ГОТОВЫХ МОДЕЛЕЙ. СОЗДАНИЕ ЧЕРНОВЫХ МОДЕЛЕЙ.
СОЗДАНИЕ ОКРУЖЕНИЯ
2. СОЗДАНИЕ ЧЕРНОВОЙ АНИМАТИКИ
3. ПРОРАБОТКА АНИМАЦИИ. СОЗДАНИЕ ЧИСТОВОЙ АНИМАЦИИ
4. ОСВЕЩЕНИЕ В РОЛИКЕ
5. СОЗДАНИЕ МАТЕРИАЛОВ
6. СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТОВ
7. ПРОБНАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Этапы создания ролика.Постпродакшн

1. СОЗДАНИЕ СЛОЕВ В ВИЗУАЛИЗАТОРЕ
2. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ СЛОЕВ В СЕКВЕНЦИИ ИЗОБРАЖЕНИЙ
3. СОЕДИНЕНИЕ СЕКВЕНЦИИ СЛОЕВ И НАЛОЖЕНИЕ ЭФФЕКТОВ
4. ЦВЕТКОРРЕКЦИЯ ВИДЕОРОЛИКА
5. СВЕДЕНИЕ АУДИОДОРОЖЕК.

Представление ролика

1. ПОДГОТОВКА СЛАЙДОВ ПРЕЗЕНТАЦИИ.
2. НАПИСАНИЕ РЕЧИ ДЛЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ(ТЕЗИСОВ).
3. ПОДГОТОВКА К ВЫСТУПЛЕНИЮ.
4. ТЕСТОВОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ. ПРОВЕРКА РОЛИКА НА ВОСПРИЯТИЕ ЗРИТЕЛЕМ.
5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ 3D РОЛИКА. СОЗДАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ.

1. Название ролика
2. Ответственное лицо
3. Краткое описание идеи и сюжета ролика.
4. Бюджет времени для создания ролика
5. Описание эффектов, заставок, титров, дополнительных надписей, прочих особенностей ролика
6. Технические параметры готового ролика
7. Рекомендуемые программы для реализации
8. Источники информации (сбор)
9. Примеры видео/аудио/изображения/ссылки на видео
10. Дополнительная информация, необходимая для полноты описания ролика.

СЦЕНАРИЙ

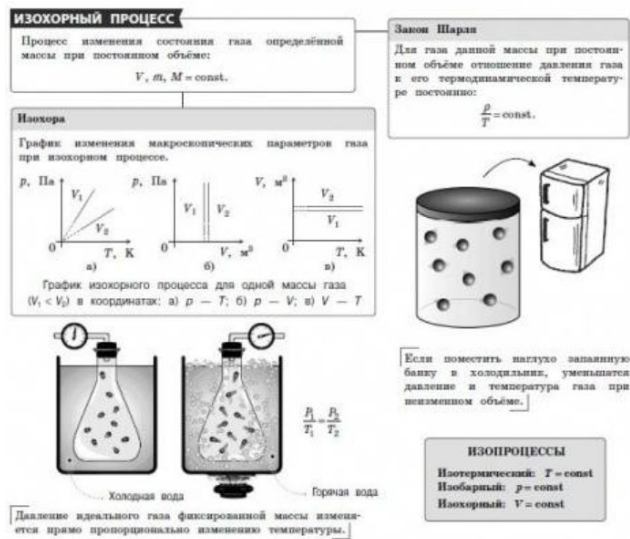
1. Название ролика, тема (если неясно из названия), на кого ориентирован (публика).
2. Авторы проекта.
3. Описание идеи и сюжета ролика.
4. Продолжительность ролика. Разрешение видео. Промежуточные форматы.
5. **Подробное описание сцен и персонажей ролика в виде словесного описания.**
6. **Описание эффектов, заставок, титров, дополнительных надписей, прочих особенностей ролика (при их наличии).**
7. **Бюджет времени для создания ролика (с учетом временных затрат на моделирование, композинг, создание анимации, просчет анимации и т.д.). Задачи должны быть адекватны бюджету времени.**
8. Дополнительная информация, необходимая для полноты описания ролика.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ОБЪЕМ: 1,5 – 2 СТРАНИЦЫ.

ПОДБОР РЕФЕРЕНСОВ

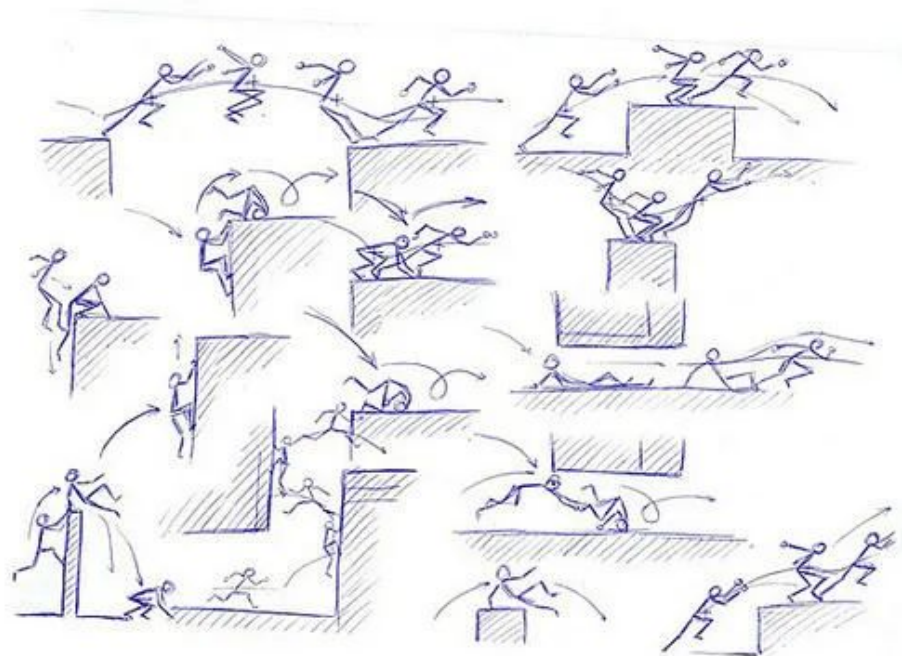
1. Видео / аудио / изображения

2. Описание каждого изображения



ПОДБОР РЕФЕРЕНСОВ

Референсы и зарисовки действий в сцене



СОЗДАНИЕ ХРОНОМЕТРАЖА

Хронометраж событий ролика – подробное словесное описание с учетом посекундного действия.

Общее количество кадров - 600 (20 секунд).

Количество кадров в секунду (FPS) - 30.

Пример:

1. 00:00 (50 кадров) появление обратного отсчета
2. 00:02 (75 кадров) обратный отсчет. Секундная стрелка часов делает последние три перемещения.
3. 00:05 (50 кадров) Стрелки медленно растворяются (становятся прозрачными) и из-под них вырывается столб дыма (как при старте ракет).
4. 00:07 (25 кадров) Сквозь дым видно силуэт ракеты, которая готовится к взлету...
5. ...

РАСКАДРОВКА РОЛИКА

Раскадровка – это перевод сюжета в зрительные образы, выполняется посредством карандаша или планшета (дигитайзера). Рисунки, эскизы и наброски, представленные в бумажном или электронном виде, должны демонстрировать сцены ролика, как их будет видеть зритель. Они представляют собой ключевые кадры ролика через определенные интервалы времени. Необходимо в названии рисунка указать время или кадр, которому он будет соответствовать. Раскадровку необходимо представить как набор рабочих блоков, в котором обрисованы основные действия, происходящие в сцене

Первым и самым важным аспектом в создании раскадровки является использование формата кадра. Если соотношение сторон в вашем кадре составляет 16:9, то все рисунки, независимо от их размера, должны соответствовать этому соотношению. Поэтому крайне важно заранее определить разрешение, в котором будет снят финальный ролик, чтобы сформировать правильное соотношение сторон. Благодаря этому соотношению режиссер может лучше представить, что будет в кадре во время съемки.

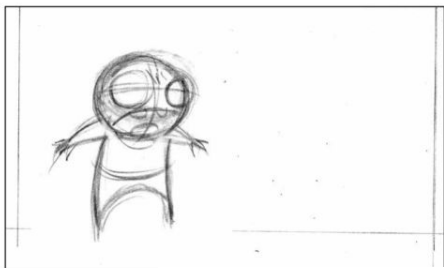
Второй ключевой момент, который необходимо учитывать при раскадровке (именно раскадровке, а не скетче), — это скорость ее выполнения. Не стоит тратить недели на создание красивых кадров. Важно передать суть действия и расположение объектов в кадре.

Раскадровка должна быть согласована с хронометражом, то есть предполагаемый номер каждого кадра должен быть указан.

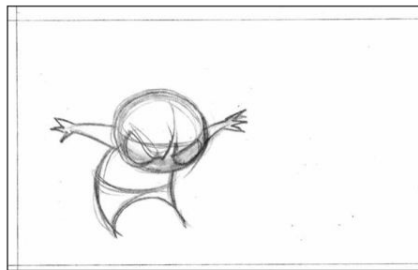
Набор полученных кадров должен формировать историю, происходящую в ролике. Необходимо создать достаточное количество кадров, чтобы аниматор смог воплотить в жизнь то, что было описано в раскадровке.

РАСКАДРОВКА РОЛИКА

<https://www.piter.com/collection/risovanie-dlya-professionalov/product/osnovy-raskadrovki-kak-perenesti-istoriyu-na-ekrany>



Так выглядит отправная точка в действии героя.



Основы раскадровки: как перенести историю на экраны

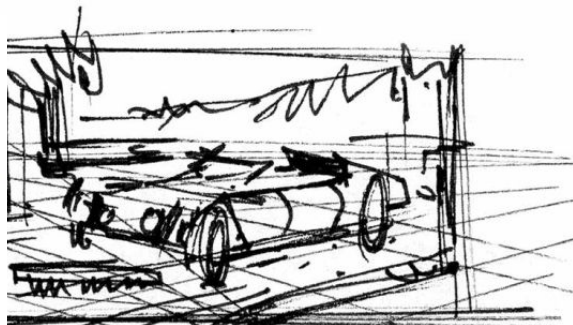
Руссо Д. Х., Филлипс Б. Р.

Тема: Рисование для профессионалов
Год: 2024
Страниц: 192
Вес: 821 г.
Обложка: Твердый переплет
Формат: 221x298x16 мм
ISBN: 978-5-00116-771-6

Презентационные раскадровки

Презентационные раскадровки для рекламы — одни из самых иллюстративных. В конце концов, клиент ожидает увидеть точную отрисовку конкретного продукта. Из-за высоких требований и коротких сроков работы, чтобы сэкономить время, иллюстраторы часто используют стоковые фотографии. Кроме того, художнику нужно предусмотреть место для размещения определенных графических элементов, например логотипов.

Как обычно, вначале легкими линиями размечается композиция, повторяющая изначальный набросок. Детали прорабатывают в процессе прорисовки контуров. После этого рисунок сканируют и делают четче уже в электронном виде. На этом же этапе добавляют больше тонов и фотографические элементы.



РАСКАДРОВКА РОЛИКА

Рекомендуемое количество - 16 изображений.

« _____ »
Название проекта

Shot ID - Frame	Page#	Object description	Actions	Hardware and Software	Time Start/End	Money
0X-00XX	00X					

РАСКАДРОВКА РОЛИКА

Shot ID – сцена, в которой действия показаны непрерывно из одной камеры. Т. е. это все действия в кадре между двумя сменами камер, из которых смотрит зритель.

Frame – номер кадра сцены.

Page – номер изображения раскадровки.

Object Description – описание объектов, присутствующих в ключевом кадре.

Actions – описание действий, происходящих в ключевом кадре.

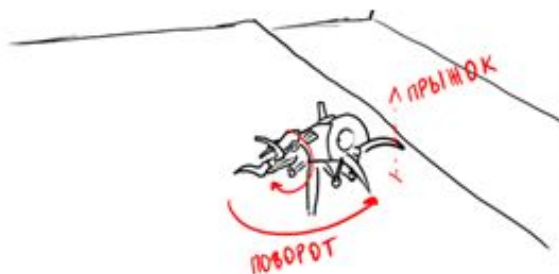
Hardware and Software – оборудование и программы, необходимые для создания описанных действий и объектов (между соседними ключевыми кадрами).

Time Start/End – время начала и конца сцены (в секундах), а также общее время между соседними ключевыми кадрами (в секундах).

Money – сколько затрачено человеко-часов на создание данной серии кадров.

РАСКАДРОВКА РОЛИКА

Shot ID - Frame	Page#	Objectdescription	Actions	HardwareandSoftware	time Start/End	Money
01 - 0025	002	Фон – пустая белая комната. В правой части стола, накрытого белой скатертью, неактивный роботизированный жук.	Роботизированный жук подпрыгивает, начинает трансформацию, механизмы приводятся в движение.	-ПК -Графический планшет -3Ds Max -Видеокарта Gigabyte GeForce GTX 1660 Ti (6 ГБ) -Процессор Intel Core i5-9600KF (3700 МГц)	00:00 – 00:01	2 ч/ч



РАСКАДРОВКА РОЛИКА

Shot ID – сцена, в которой действия показаны непрерывно из одной камеры. Т. е. это все действия в кадре между двумя сменами камер, из которых смотрит зритель.

Frame – номер кадра сцены.

Page – номер изображения раскадровки.

Object Description – описание объектов, присутствующих в ключевом кадре.

Actions – описание действий, происходящих в ключевом кадре.

Hardware and Software – оборудование и программы, необходимые для создания описанных действий и объектов (между соседними ключевыми кадрами).

Time Start/End – время начала и конца сцены (в секундах), а также общее время между соседними ключевыми кадрами (в секундах).

Money – сколько затрачено человеко-часов на создание данной серии кадров.

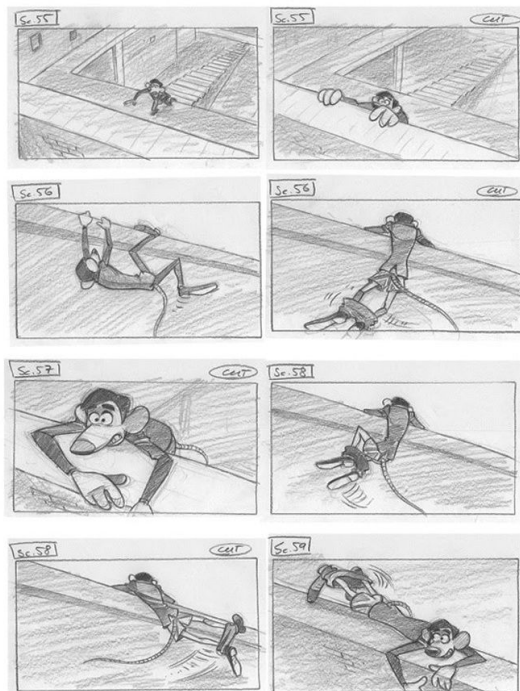
ЦЕЛИ РАСКАДРОВКИ

Показать режиссуру



Высокая частота кадра

Показать момент



Средняя частота кадра

Показать ключевые
кадры истории



Низкая частота кадра

Этапы создания ролика.Препродакшн

1. РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ 3D РОЛИКА. СОЗДАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ.
2. СЦЕНАРИЙ
3. ПОДБОР РЕФЕРЕНСОВ
4. СОЗДАНИЕ ХРОНОМЕТРАЖА
5. РАСКАДРОВКА РОЛИКА
6. ПОДБОР МУЗЫКАЛЬНОЙ ДОРОЖКИ. ДИКТОРСКОЕ ОЗВУЧИВАНИЕ РОЛИКА.

Создание анимационного ролика с применением нейросетей:

1. Определение идеи и сценария:

- * Разработайте концепцию и сюжет ролика.
- * Определите персонажей и их характеристики.

2. Выбор инструментов и технологий:

- * Выберите платформу или программное обеспечение для создания анимации (например, Blender, Unity, Unreal Engine).
- * Решите, какие нейросети и алгоритмы будут использоваться для генерации контента (например, GANs для создания изображений, RNN для анимации).

Создание анимационного ролика с применением нейросетей:

3. Создание персонажей и окружения:

- * Используйте нейросети для генерации изображений персонажей и фона.
- * Примените алгоритмы для создания текстур, освещения и эффектов.

4. Анимация персонажей:

- * Применяйте нейросети для генерации движений и выражений лиц персонажей.
- * Используйте алгоритмы машинного обучения для создания реалистичных анимаций.

Создание анимационного ролика с применением нейросетей:

5. Добавление эффектов и взаимодействий:

- * Включите в ролик спецэффекты, такие как взрывы, дым, свет и т. д.
- * Реализуйте взаимодействия между персонажами и окружением.

6. Синхронизация звука и видео:

- * Запишите или сгенерируйте аудиодорожку, соответствующую видеоряду.
- * Синхронизируйте звук с анимацией.

Создание анимационного ролика с применением нейросетей:

7. Монтаж и постобработка:

- * Смонтируйте все элементы ролика в единое целое.
- * Примените фильтры, эффекты и другие инструменты постобработки для улучшения качества.

8. Тестирование и оптимизация:

- * Протестируйте ролик на разных устройствах и платформах.
- * Оптимизируйте размер файла и производительность.

Критерии оценивания ролика:

1. Цель и задачи ролика. Что пытался передать автор? Какие эмоции или информацию хотел вызвать у зрителя?
2. Сюжет и структура. Как развивается сюжет? Есть ли чёткая структура или переходы между сценами?
3. Визуальное оформление. Какие использованы цвета, кадры, спецэффекты? Насколько они соответствуют общему тону и цели ролика?

Критерии оценивания ролика:

4. Звуковое сопровождение. Какая музыка или звуковые эффекты использованы? Как они влияют на восприятие?
5. Длительность. Достаточно ли времени уделено раскрытию темы, или ролик кажется слишком коротким/длинным?
6. Сообщение и посыл. Что хотел сказать автор? Был ли посыл понятен и ясен?

Критерии оценивания ролика:

7. Целевая аудитория. Соответствует ли ролик целевой аудитории? Зацепил ли он зрителя?
8. Эмоциональное воздействие. Какие эмоции вызвал ролик? Успел ли он заинтересовать и удержать внимание?
9. Качество съёмки и монтажа. Насколько плавными и качественными были переходы между кадрами? Не было ли технических ошибок?
10. Оригинальность и креативность. Насколько ролик отличается от других подобных видео? Есть ли в нём что-то уникальное и запоминающееся?