

*[Anime - I.T.A].eu*

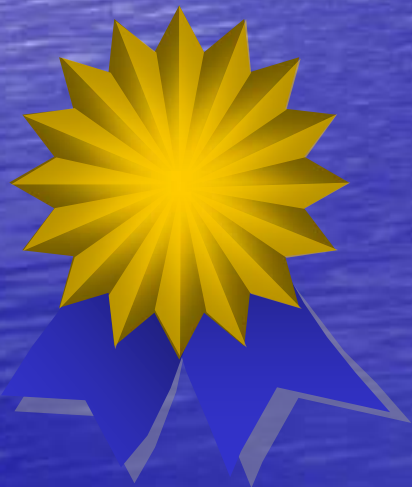
*Il Portale Italiano dei Cartoni Animati*

*[Come Fare i Film/Cartoni Animati]*

*Venerdì, 9 febbraio 2007*

*L'amministratore Sergio*

---



# Concetti Basi Sulla Creazione Dei Cartoni Animati

## I Requisiti per costruire un cartone animato professionale

- Un buon software per lo sviluppo della fotografia e del filmato
- Uno scanner se la foto è in forma cartacea
- Programma di animazione fotogrammi
- Programma 3D
- Colori
- Risoluzione dell'immagine 720\*576 PAL
- Velocità del dato campionario: 7MB/sec (DVD), 950Kb/sec (DivX)
- Una trama che deve essere minimo di 20 fogli
- Colonne sonore pagate con i diritti siae, oppure fatte da voi
- Impianto Audio 5.1 Dolby Digital se lo si vuol fare Home Theatre
- Infine attori per il doppiaggio e per l'inserimento audio nel clip

# I Software

Il Software di masterizzazione sono come la scheda madre nel computer, senza un buon programma la qualità del fotogramma è piuttosto scarsa e alla fine il risultato risulta scadente e brutto a vederlo. Ma tramite alcuni programmi la bassa qualità sarà solo un brutto ricordo

Intanto per iniziare i miglior programmi di creazione Audio/Video sono i seguenti

- Adobe Photoshop CS2 (per la fotografia digitale)
- Adobe Audition 2.0 (per la gestione audio digitale)
- Adobe Illustrator CS2 (per disegnare digitalmente)
- Pinnacle 10.6 (per la creazione di DivX,Avi,DVD,MPG)
- Adobe Premiere Pro 2.0 (per la creazione di DivX,Avi,DVD,MPG)
- Adobe After Effect 7.5 (per la gestione degli effetti nei fotogrammi)
- Adobe Encore DVD 2.0 (per l'editing Audio/Video dei DVD)
- Staimberg Nuendo (per la gestione dell'audio)
- Slysoft AnyDVD e CloneDVD a filmato fatto

# I Software di Animazione

Ne esistono tantissimi, ma io in particolare conosco MonkeyJam che crea miniclip da 2, 3 secondi dandoli per ogni minuto 25 fotogrammi, dunque basta che una volta creati i 25 fotogrammi li dai a MonkeyJam e lui automaticamente te li trasforma in VideoClip, e utilizzando Pinnacle Studio Plus 10.6 oppure Adobe After Effect 7.5 li monti in un unico .Avi (DivX), ricapitolando i software di animazione sono:

- iCartoon\*
- MonkeyJam\*
- Pinnacle Studio Plus 10.6
- Adobe After Effect 7.5
- Adobe Premiere Professional 2.0
- (\*) = sono gratuiti

# Le Risoluzioni dei Clip

La risoluzione è la dimensione dell'immagine che verrà ottenuta con la creazione del filmato, nel mondo ci sono quattro aspetti ratio che sono 16:9 le risoluzioni dei film usciti al cinema o trasmessi in televisione, perché schiacciando l'immagine si ottiene un miglioramento dell'immagine, nei DVD la risoluzione dell'immagine è di 720\*576 Pixel, poi c'è il 4:3 che viene utilizzato soprattutto nei cartoni animati e nei giochi in onda sulle reti, la risoluzione che si trova soprattutto in rete è di 640\*480.

Le risoluzioni in 16:9

- 800\*640 Pixel
- 1024\*768 Pixel
- 1280\*960 Pixel

Le risoluzioni in 4:3

- 640\*480
- 1148\*800

# Codec di Creazione

Quando si dice che il programma che fa la differenza è vero fino ad un certo punto, ciò che fa la differenza nella qualità e nella risoluzione è il codec.

Il Codec è un o più file con estensione .dll. Il software richiama il codec o se volete si può dire anche l'esecutivo .dll e lo fa funzionare, se noterete quando create o fate leggere un filmato o una traccia audio i vostri programmi vi dicono decodifica (lettura) in corso oppure rendering (creazione) in corso. Vuol dire che il vostro software à attivato il codec è stà eseguendo gli ordini che il programma li ha dato; che poi sei te che gli li dai. Il programma più l'hai pagato più è ottimo il codec e il programma e più è semplice utlizzarlo

Ecco a Voi i miglior programmi con i miglior codec al mondo

- Adobe Encore DVD 2.0 Professional
- Adobe Premiere Pro 2.0 Professional
- Adobe After Effect 7.5 Professional
- Adobe Audition 2.0 Professional
- Pinnacle Studio Plus 10.6 Professional
- Staimber Nuendo Professional
- Staimber Cubase VST Professional

# Introduzione alla Trama

La trama è il corpo del cartone animato o di un film, perché spiega ciò che accadrà e spiega come accadrà. Le trame in alcuni telefilm come: Beautiful, Cento Vetrine ecc. non finiscono mai mentre nei cartoni animati la trama è lunga ma con una fine; e poi non continua la puntata prima ma cambia ambiente e cambia situazione.

Per esempio prendiamo il cartone Card Captor Sakura; ogni puntata è a sé; se ne perdi una l'hai persa non la puoi rivedere. Invece nel caso di Cento Vetrine, se perdi delle puntate la rottura è la stessa e quindi in poche parole non perdi nulla.

Le trame nei cartoni animati normalmente sono presi dai fumetti come

- Card Captor Sakura
- Pokèmon
- Hunter X Hunter
- Yu Yu
- Lupin III

# La Trama vera e propria

Qualsiasi cartone è composto da una trama di almeno 20 pagine per ogni episodio. Un episodio è costituito da almeno

- 30000 fotogrammi che ruotano su una pellicola
- 20 pagine di testo
- Almeno 20 Minuti per ogni puntata
- Protagonista e antagonista
- Traccia Doppia in varie lingue
- Precisione nel movimento del personaggio
- Situazioni di luogo e situazioni di fatto sempre nuove
- Soggetto della puntata
- Ma la cosa fondamentale sono i Disegni per farli ruotare

# Trama Scritta

Conosciuta come copione. In essa ci sono riportate

- Azioni / atteggiamenti del personaggio
- Comparsa o scomparsa del personaggio
- Testo del personaggio
- Cambi di scene
- Gli stati d'animo de personaggio
- Quando compare / scomparire una traccia
- Cambio di voce da parte di un personaggio
- Luogo della scena

Questo copione è un copione molto dettagliato, perché 20 pagine per ogni episodio è il minimo ma meglio se sono anche 50 o 60 pagine per episodio. Più il testo è ampio, più il cartone animato viene bene e d'è più seguito, e si capisce di più la trama

# I Fotogrammi

In un cartone esistono miliardi e miliardi di fotogrammi, ma che cosa sono?

Il fotogramma è una immagine istantanea, scattata mentre riprendeva un determinato oggetto o movimento. In un minuto esistono 25 immagini fisse che in ogni una di essa ritrae un millesimo di secondo dell'azione compiuta. Un programma come Pinnacle oppure Premiere Pro, utilizzano anche 15 fotogrammi al secondo, ciò determina una maggior compressione ma si rischia di perdere informazioni di qualità, per esperienza personale metteteli a 25fot/sec. Nella creazione del filmato questi fotogrammi vengono costruiti i mini clip



Questi mini clip dopo, vengono compressi e uniti tra loro. In poche parole è come un'immagini composta dai livelli, ma in questo caso sono i clip. Infine questi clip vengono messi uno dietro l'altro con una pellicola unica che li unisce tutti fra loro così almeno finito un clip passa al secondo poi al terzo poi al quarto senza mai fermarsi e questo fa occupare spazio al film dunque sull'HDD, non per nulla i cartoni animati che si comprano o si scaricano sono sempre DVDmux perché la gente non guarda alla compressione ma alla qualità di esso

# Cambi Scena e Cambi dei Personaggi



Il Cambio scena è uno degli elementi fondamentali, perché ci dà l'intenzione o l'immaginazione di come sarà la prossima avventura (x modo di dire). Guardate questa Immagine è un tipico fotogramma di cambio scena. Da una parte ci sono le carte di Clow che escono dalla scena e da un'altra parte Kero-Chan insieme a Sakura che entrano in un'altra scena. Secondo voi cosa staranno facendo?

Difficile dirlo almeno che uno non abbia già visto l'episodio che lo interessi. Per questo i cambi di scena sono fondamentali e importante per non fare annoiare il pubblico, dunque avere un voto negativo nella nostra produzione

# Sound Track - OST

Le Original Soundtrack sono anche chiamate OST che sarebbe la abbreviazione. Le Suondtrack sono le musiche di sottofondo che accompagnano una scena, esse devono essere sempre ben sincronizzate

- Se nella scena c'è una vittoria – Come sottofondo andrà una musica trionfale
- Se nella scena c'è una sconfitta – Come sottofondo andrà una musica triste
- Se nella scena c'è una allegria – Come sottofondo andrà una musica classica

Questi sono solo alcuni tipi di sincronia fra Video/Audio ce ne sono tantissimi tipi possibili immaginare, quella più comune sono quelle che ho riportato io sopra, poi se no c'è anche quella della sincronizzazione fotogramma/audio, ciò comporta che quando la musica cambia ritmo oppure strofa oppure quarti di conseguenza cambia anche il fotogramma (cambia scena). Sennò c'è anche un altro tipo di sincronia, quello dell'audio L/R o detto Channel Mixer, usato soprattutto nei film, lo noterete perchè è ben riconoscibile. Vi faccio un esempio: Io sono a destra e ti parlo e tu mi rispondi e sei a sinistra. Il mio suono passa dal canale destro mentre la risposta tua mi passa dal canale sinistro. L'ho spiegato meglio che potevo, non è semplice spiegarlo a modo il Channel Mixer

# Stati d'animo e cambio voce

Fa parte delle cose più importanti di un cartone animato, lo stato d'animo di una persona (anche normalmente) si può già intuire se è contenta oppure se è triste oppure se ha bisogno di aiuto; così vale nei cartoni anzi nei cartoni animati è una delle cose più fondamentali perché:

Se una persona è..... Vuol dire....

- Se è triste o preoccupate: Vuol dire che va incontro ad un pericolo o una paura
- Se è allegra: Vuol dire che è andata tutto per il meglio
- Se piange: Vuol dire che è dispiaciuto
- Se ride: Vuol dire che non è stato difficile qualche cosa, oppure perché si diverte

Come vedete sono uguali, hanno le stesse nostre identiche caratteristiche dunque dipende come il personaggio è raffigurato e si può intuire come andrà a finire, altronde sono stati disegnati dal genere umano e con i programmi 3D

# Il Tempo della Puntata e i Tipi di Puntate

Nelle puntate normali sono lunghe obbligatoriamente di 15 minuti minimo per un massimo di 35 minuti, ci sono altri tipi di puntate di cartoni animati che sono:

- Special OAV : Che sta per Original Anime Video che durano in media 40 minuti, il minimo è di 20 minuti per un massimo di 90 minuti, esse sono delle puntate extra al cartone animato di serie.
- The Special OAV : The Movie – Possiamo dire che codesto tipo di formato video è un film che va dai 80 - 90 Minuti minimi ai 120 minuti in rappresenta una storia molto ben più lunga con un lieto fine sempre pacifista, mai disastrofico
- Pubblicitarie : Sono micro serie di 5 minuti per favorire la compravendita di quel cartone animato. Sarebbero state vietata serie ma tutt'ora cartoni animati come Scooby – Doo lo fanno, per scopo ci fare più soldi

# Come si costruiscono i Cartoni Animati

- I Cartoni Animati non sono altro che disegni fatti a mano o digitalmente che grazie alla grafica 3D la grafica Vettoriale, dunque grazie alla matematica di formano queste anime in bozza
- Dalla Bozza si passa al digitale vero e proprio
- Si ritocca l'immagine con qualche programma di ritocco (es. Adobe Photoshop CS2) facendola diventare una immagine in Tridimensionale o meglio detta 3D
- Dalla grafica 3D si passa alle animazioni 3D ottenute anche dalla grafica Vettoriale
- Dalle animazioni ottenute si ritocca il grezzo ottenuto con Premiere oppure Pinnacle
- Dal ritocco con un programma video li si fa l'encoder o detto anche il rendering e lo si crea
- Una volta creato il primo pezzo si procede al secondo e così via