

Управление образования МО «Холмский городской округ»
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 9 г. Холмска
муниципального образования «Холмский городской округ»
Сахалинской области

Учебно-творческий проект

**«СОЗДАНИЕ РИСУНКА В СТИЛЕ АНИМЕ
ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ»**

Выполнила

Попова Алиса, ученица 8 А класса

Руководитель

О.В. Столбова, учитель

информатики и ИКТ

г. Холмск

2013 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛОССАРИЙ.....	3
ВВЕДЕНИЕ	4
I. АНИМЕ. ИСТОРИЯ. ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ	5
1.1. История возникновения стиля аниме	5
1.2. Особенности стиля	6
1.2.1. Рисунок	6
1.2.2. Сюжет	7
1.2.3. Музыка и звук	8
1.3. Жанры аниме.....	9
1.4. Форматы аниме	9
1.4.1. Телесериал.....	9
1.4.2. Фильм.....	10
1.4.3. ONA	10
1.5. Структура серий	10
1.5.1. Начальная заставка	11
1.5.2. Финальный ролик	11
1.5.3. Заставка	11
1.6. Распространение	11
1.6.1. Аниме в России.....	11
1.7. Критика аниме	12
II. ПРОГРАММНЫЙ ИНТЕРФЕЙС ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА OPENCANVAS	14
2.1. Достоинства программной среды OpenCanvas.....	14
2.2. Интерфейс программной среды OpenCanvas.....	14
2.3. Этапы создания рисунка в программной среде OpenCanvas	14
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	15
ЛИТЕРАТУРА	16
ПРИЛОЖЕНИЕ № 1	17

ГЛОССАРИЙ

Аниме, от англ. *animation* — анимация) — японская анимация. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.

Японское слово «аниме», означающее «анимация», восходит корнями к английскому слову «animation» (яп. アニメーション [*анимэ: сён*]), заимствованному и сокращённому до трёх слогов. Многие источники утверждают, что слово «аниме» происходит от французского выражения *dessin animé* (рус. *мультипликация*), однако данный вопрос является спорным. Несмотря на несколько большую распространённость укороченной формы — «аниме» — оба слова имеют одинаковое значение в японском языке: они обозначают любую анимацию, вне зависимости от её стиля и страны производства. До середины 1970-х вместо него использовался термин «манга-эйга» («кино-комиксы»). По мере распространения японской анимации за пределы Японии, слово стало входить в другие языки, включая русский, в качестве обозначения анимации, произведённой в Японии или имеющие характерные для неё стилистические признаки.

В японском языке полностью отсутствует свойственное русскому силовое ударение, поэтому японские слова, заимствованные в русский язык, обычно получают ударение в зависимости от традиций произношения слов на русском языке. Слово «аниме» в русском языке устоявшегося ударения не имеет, распространено два варианта произношения — *анимэ* и *áниме*. Однако, если следовать орфоэпическим правилам русского языка, то ударение ставится на последний слог, как и в словах *макрамэ*, *резюме́*, *реноме́*, *каратэ́*. Такое произношение как *áниме*, разумеется, до включения слова в словари не является признаком безграмотности, но все же не рекомендуется.

Существует два альтернативных русских написания слова: «анимэ» — транслитерация (яп. アニメ) по правилам киридзи и «аниме» — более распространённая форма, соответствующая традиции написания уже освоенных русским языком иностранных слов, содержащих звук [э] после твёрдого согласного (похожее изменение претерпел термин «карате»). Оба варианта произносятся одинаково: [*анимэ*].

В русском языке слово «аниме» имеет средний род, никогда не склоняется. Слово иногда используется как первая часть составных слов, таких как «аниме-режиссёр» или «аниме-сериал». В разговорной речи встречаются образованные от «аниме» слова «анимешник», «анимешный».

Рису́нок — изображение на плоскости, созданное средствами графики.

Рису́нок или **академи́ческий рисунок** - вид графики и основа всех видов изобразительного искусства. Без знания основ академического рисунка, художник не сможет грамотно вести работу над художественным произведением.

Интерфе́йс по́льзователя, он же **по́льзовательский интерфе́йс** (UI — англ. *user interface*) — разновидность интерфейсов, в котором одна сторона представлена человеком (пользователем), другая — машиной/устройством. Представляет собой *совокупность средств и методов*, при помощи которых пользователь взаимодействует с различными, чаще всего сложными, машинами, устройствами и аппаратурой.

Весьма часто термин применяется по отношению к компьютерным программам, однако под ним может подразумеваться набор средств, методов и правил взаимодействия любой системы, управляемой человеком.

ВВЕДЕНИЕ

Я очень люблю рисовать. Рисованием я увлеклась три года назад, когда начинала посещать школу искусств. Особенно мне нравилось работать в стиле аниме. Я решила основательно изучить особенности этого стиля, чтобы рисунки были более качественными. С этой целью я даже приобрела большой иллюстрированный альбом «АНИМЕ». В этой книге я узнала много новой информации об особенностях стиля аниме, истории его возникновения и распространения.

Сначала я создавала свои работы только на бумаге. Но так как я очень люблю работать на компьютере, то я решила изучить графические редакторы, чтобы совместить два любимых мною занятия: рисование и компьютерные технологии.

Целью моего творческого проекта стало **создание рисунка в стиле аниме с помощью компьютерных технологий.**

Для достижения этой цели необходимо решить следующие **задачи**:

- **изучить особенности стиля аниме;**
- **изучить программный интерфейс сред графических редакторов;**
- **сделать сравнительный анализ изученных приложений;**
- **изучить примитивы и режимы графического редактора OpenCanvas.**

I. АНИМЕ. ИСТОРИЯ. ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ

1.1. История возникновения стиля аниме

История аниме берёт начало в XX веке, когда японские кинорежиссёры начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретёнными на Западе.

Одним из самых первых аниме стал продемонстрированный в 1917 году двухминутный комедийный фильм «Namakura-gatana», в котором самурай собирается испытать свой новый меч, но терпит поражение от горожанина. Первопроходцами в области японской мультипликации стали Симокава Отэн, Дзюнъити Коти и Сэитаро Китаёма. Одним из наиболее популярных и доступных методов на тот момент была техника вырезной анимации, её применяли такие аниматоры, как Санаэ Ямамото, Ясудзи Мурата и Ноборо Офудзи. Позднее распространилась также техника аппликационной анимации. Успеха в развитии техники анимации добились и другие мультипликаторы, такие как Кэндзо Масаока и Мицуё Сэо, использовавшие, в частности, анимационные фильмы в образовательных и пропагандистских целях. Первым звуковым аниме стал снятый Масаокой в 1933 году короткометражный фильм *Chikara to Onna no Yo no Naka*. К 1940 году начали образовываться организации мультипликаторов и художников, такие как Shin Mangaha Shudan и Shin Nippon Mangaka. В то время аниме активно использовалось в качестве средства государственной пропаганды. Одним из первых полнометражных анимационных фильмов стал снятый Мицуё Сэо в 1945 году *Momotarou: Umi no Shinpei*; спонсорскую поддержку при создании фильма оказал Императорский флот Японии.

Основоположником традиций современного аниме стал Осаму Тэдзука — он заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные аниме-сериалы. Например, Тэдзука заимствовал у Диснея и развил манеру использования больших глаз персонажей для передачи эмоций; именно под его руководством возникали первые произведения, которые можно отнести к ранним аниме (ПРИЛОЖЕНИЕ №1). Первой работой Тэдзуки стала манга *Shintakarajima*. Впоследствии он создал мангу под названием *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)*, которая и принесла ему успех. К 1970-м годам популярность манги заметно возросла, многие произведения были анимированы. Тэдзуку благодаря его работам часто называли «легендой» и «богом манги и аниме».

За почти вековую историю аниме прошло долгий путь развития от первых экспериментов в анимации, фильмов Тэдзуки до нынешней огромной популярности по всему миру. С годами сюжеты аниме, первоначально рассчитанного на детей, становились всё сложнее, обсуждаемые проблемы всё серьезней.

Появились аниме-сериалы, рассчитанные на подростковую аудиторию — юношей и девушек старше четырнадцати лет (ПРИЛОЖЕНИЕ №2). Эти сериалы нашли поклонников и среди взрослых, в редких случаях вплоть до преклонных лет. В своём развитии аниме немного отставало от манги, которая зародилась на несколько лет раньше и к тому времени уже завоевала популярность среди всех кругов населения Японии.

Сегодня аниме представляет собой уникальный культурный пласт, объединяющий как сериалы для детей (жанр кодомо) — аниме в его изначальном понимании, так и подростковые произведения, зачастую, достаточно серьёзные и для просмотра взрослыми — сёнэн (аниме для юношей), сёдзё (аниме для девушек) и даже полноценное «взрослое» аниме. В отдельное направление выделились хентай — аниме порнографической направленности, яой и юри — аниме, повествующее об отношениях (как правило романтических) между людьми одного пола — мужчинами либо женщинами соответственно.

Вершиной аниме принято считать работы режиссёра Хаяо Миядзаки. Его «Унесенные призраками» стали первым и единственным анимационным фильмом, получившим премию Берлинского кинофестиваля, как «Лучший фильм», а не «Лучший мультфильм».

В ПРИЛОЖЕНИИ № 5 можно проследить несколько поэтапных линейных построений героев манги для упражнений в рисовании и раскраске. Причём герои несут смысловое значение — они являются своеобразной торговой маркой манги — зачастую герои узнаются только по причёскам.

1.2. Особенности стиля

Анимация Японии отличается от анимации других стран, в первую очередь, тем, что представляет собою развивающийся замкнутый культурный пласт, включающий в себя множество уникальных сюжетных и идейных символов, шаблонов, стереотипов и типажей. Простейшими примерами могут служить специфические для аниме жанры, вроде меха, живущие по своим собственным законам, или находящие частое отражение в аниме элементы японской культуры.

Большая часть аниме создаётся с расчётом на конкретную, временами довольно узкую целевую аудиторию. Критериями деления могут являться пол, возраст, психологический тип зрителя. Выбранный таким образом метажанр задаёт общую направленность произведения, влияя на его сюжет, идеи и даже манеру изображения. Детское (кодомо) аниме составляет большую часть от всей анимационной продукции, выпускаемой на территории Японии, но за пределами страны популярны более «взрослые» произведения.

1.2.1. Рисунок

Малознакомые с аниме люди среди признаков аниме обычно в первую очередь упоминают неестественно большие глаза персонажей. На самом деле, существующий стиль возник под сильным влиянием западных традиций мультипликации — Осаму Тэдзука, считающийся основоположником данного стиля, был вдохновлён персонажами американских мультипликационных фильмов (ПРИЛОЖЕНИЕ № 3), такими как Бетти Буп, Микки Маус и Бэмби. Аниме-персонажи выделяются не столько размером глаз, сколько вниманием, уделённым детализации глаз по отношению ко всему остальному лицу. Нос и рот обычно изображаются несколькими волнистыми линиями, за исключением моментов, когда персонаж говорит. Тем не менее существуют произведения, в которых используется «реалистичный» рисунок — нос, рот и скулы равно с прочими деталями лица изображаются и затеняются с большей точностью, например, в аниме-фильме 1998 года «Оборотни» («Jin Roh: The Wolf Brigade»).

При рисовании глаз обычно одновременно применяются светлые и тёмные оттенки. По глазам часто можно сделать вывод о персонаже в целом. Они обычно отражают возраст и открытость персонажа. Положительные, весёлые, дружелюбные главные герои часто изображаются с большими, блестящими, полными жизни глазами; замкнутые, мрачные или отрицательные имеют глаза суженные, иногда полузакрытые или оттенённые чёлкой — часто их рисуют похожими на глаза какой-нибудь зоркой хищной птицы или змеи. Хитрые или подчёркнуто-вежливые персонажи имеют глаза лисицы — как бы всё время закрытые, будто персонаж постоянно улыбается, однако примерно такие же по форме могут иметь и обыкновенные сони. Если персонаж не является романтическим, но при этом не злой, хитрый или замкнутый, художники могут снабдить его достаточно большими глазами, но с маленькими зрачками-точками; кроме того, если персонажа вдруг лишают магическим способом воли или даже души, его глаза теряют блеск и становятся безжизненными — из них исчезают все блики (ПРИЛОЖЕНИЕ № 4). У детей глаза обычно изображены очень большими, старики же (за крайне редким исключением) имеют глаза маленькие, с маленьким зрачком. Очки являются дополнительным средством выразительности, являясь неременным атрибутом эрудитов (в противовес эксцентричным гениям), различных скромниц или парней-отаку. Очки чёрные, цветные или нарочито-блестящие, всевозможных форм и размеров, украшают лица, пожалуй, одной четверти всех известных аниме-персонажей, являясь их самой изюминкой.

Волосы в аниме обычно состоят из прядей. Причёски персонажей могут иметь самые разные, порой диковинные формы и цвета. Волосы, а также детали одежды персонажей, зачастую подчиняют ветру или инерции, заставляя их несинхронно двигаться при перемещениях персонажа. Волосы различных цветов изначально были способом «персонифицировать» героев, сделать их заметно различными. Сегодня, когда образы персонажей прорабатываются вплоть до мельчайших деталей лица и манер поведения, разноцветные волосы не являются необходимостью, скорее — традицией. Кроме того, цвет волос часто отражает характер персонажа. К примеру, рыжие волосы являются характерным индикатором вспыльчивости (Аска из сериала «Евангелион», Лина Инверс из сериала «Рубаки»). Светлые волосы также указывают на иностранное происхождение героя, поскольку большинство японцев имеют тёмные волосы. Отдельно стоит упомянуть осветлённые волосы, как часть стереотипа хулигана или эксцентрика — выше уже упоминалось, что абсолютное большинство японцев имеет тёмные волосы, и осветление — это наиболее эффективный способ для кого-то выделиться из общей массы в школе и на улице.

Поскольку аниме-сериалы обычно демонстрируются на телевидении с частотой около серии в неделю, для их создания задействуют штат из сценариста, режиссёра, дизайнера и нескольких десятков аниматоров. Кроме того, чтобы укладываться в график выхода, по возможности, без потери качества, используются так называемые «приёмы ограниченной анимации». Они включают в себя перерисовку отдельных частей рисунка с сохранением большей части картинка неизменной, статические задние планы, упрощённые формы передачи эмоций.

Передача эмоций в аниме является поводом для отдельного разговора (ПРИЛОЖЕНИЕ № 3). Помимо традиционных для аниме видов проявления чувств персонажем — изменением выражения лица или тона его голоса, используется ряд других приёмов. Эмоции могут изображаться подчёркнуто нереалистично, гипертрофированно — персонажи говорят с закрытыми глазами, чтобы передать безапелляционность, или принимают картинно демонический вид, когда проявляют гнев. В комедийных ситуациях, с целью показать несерьёзность чувства, применяются пиктограммы, такие, как картинка «капельки пота» или «вздувшихся вен», возникающие поверх головы героя, либо в рамочке над ней.

Помимо «серьёзного» рисунка существует также популярный стиль «тиби» или «super-deformed» (SD), в котором персонажи изображаются упрощённо, с непропорционально большими головами и глазами в пол-лица. Обычно стиль SD применяется в комедийных ситуациях, поскольку выдаёт явную несерьёзность, пародийность происходящего. Тем не менее, существуют сериалы, целиком сделанные в такой манере; здесь подобный стиль используется, чтобы создать симпатию к «маленьким и пушистым» главным героям. Так, например, в комедийном сериале «Yamato Nadeshiko Shichi Henge» главная героиня 90 % экранного времени проводит в своей тибби-форме, ведя себя так, словно совершенно не от мира сего. Другие же персонажи, являясь более адекватными, изображены, соответственно, вполне обычными.

1.2.2. Сюжет

Как и в любом другом виде кинематографа, разнообразие сюжетов аниме ограничено только фантазией сценариста. Наряду с аниме, рассказывающими о параллельных реальностях и космосе, существуют аниме, описывающие исторические события, или даже воссоздающие повседневную жизнь главных героев в самом обычном Токио. Тем не менее, различные жанры накладывают различные отпечатки на сюжеты аниме, и зачастую определяют общую манеру построения или ключевые вехи сюжетной линии сериала.

Так, например, произведения, называемые «сёнэн-адвенчер» (*shounen-adventure* — *приключения для парней*) зачастую имеют предсказуемый канонический вид: большую часть сериала главный герой собирает команду сторонников и учится новым приёмам

ведения боя, преодолевая при этом мелкие возникающие проблемы, чтобы в конце концов победить превосходящего по силам противника. После этого сериал либо заканчивается, либо возвращается к началу: обозначается более сильный, более опасный враг. Один такой цикл иногда называют *аркой* (от англ. arc). Примером классической *shounen-adventure* может служить «Rurouni Kenshin» — эпос о Химуре Кэнсине, самурае времён реставрации Мэйдзи, умеющем, но не желающем больше убивать.

Распространено также нестандартное скрещивание привычных шаблонов. Например, комедия/боевик «Стальная тревога» повествует о молодом, но бравом вояке Сагаре Сосуке, которого определили на учёбу в школу — охранять потенциальную жертву. Гармоничное переплетение школьных комедийных сценок и серьёзного военизированного сюжета компенсирует недостатки обеих линий по отдельности.

Несмотря на обилие сериалов, сделанных по канонам жанра, не убывает и количество оригинальных, не поддающихся точной классификации произведений. Примером сериала с нестандартной сюжетной линией может служить «GANTZ» — боевик, главные герои которого — Кэй Куруно и Масару Като — погибли под колёсами поезда метро, но были воскрешены неподвижным чёрным шаром, занимающим половину комнаты в токийской гостинице — для того, чтобы участвовать в жестокой игре на выживание, выйти из которой можно, лишь заработав 100 очков.

Вселенные, в которых происходит действие сериалов, могут принимать любые формы, от классических фэнтези-миров до популяризованных американскими авторами киберпанка («Ghost in the Shell», «Serial Experiments Lain») или стимпанка («Fullmetal Alchemist», «Стимбой»). Истории фантастических миров могут серьёзно отличаться от привычной нам: так, в аниме «Fullmetal Alchemist» вместо физики развито искусство алхимии, в Аниме «Trigun» действие происходит в далёком будущем, на пустынной планете, среди останков потерянных технологий. Сериал «Волчий дождь» рисует постапокалиптический мир, в котором люди однажды проиграли сами себе и оставили огромные поля сражений, усеянные скелетами боевых механизмов.

Большая часть аниме-сериалов обладает ярко выраженным эмоциональным и идейным подтекстом и служит не просто для развлечения. Режиссёр образами создаёт подходящий эмоциональный фон для передачи своих мыслей. Популярными идеями являются: идея стойкости, нежелания сдаваться сколь угодно могущественным людям или обстоятельствам, идеи самоопределения и выбора жизненного пути, мораль человека. Различный возраст целевой аудитории зачастую влияет на идейный подтекст произведения: *shounen-adventure*, обычно адресуемые юношам старше двенадцати лет, чаще содержат «простой» эмоциональный ряд (не сдаваться, защищать друзей, и т. д.) с меньшей проработкой деталей, чем философские или психологические произведения для взрослых. «Простота», однако, не означает, что идеи таких сериалов «детские» или даже «наивные», «максималистские» — или что такие сериалы не рассчитаны на старшее поколение. В более серьёзных сериалах рассматриваются вопросы смысла жизни, морали, проблемы эскапизма, одиночества и разделённости людей, религии.

Часто сюжет и стилистика аниме заимствуются из экранизируемого произведения, обычно — манги или «лёгкой новеллы». Иногда при этом сюжет аниме может достаточно сильно отличаться от сюжета экранизируемой манги: так, в аниме могут быть добавлены герои, отсутствующие в манге, изменена концовка и тому подобное.

1.2.3. Музыка и звук

Для передачи эмоциональных оттенков и управления настроением зрителя в аниме, как и в кино, активно используется звуковая и музыкальная составляющие. Аудиодиски с музыкальным сопровождением после выхода сериала издаются отдельно, и зачастую могут конкурировать по популярности с обычными альбомами певцов. Поэтому исполнением песен и созданием музыки для аниме обычно занимаются известнейшие и талантливейшие певцы, группы и композиторы.

Активнее всего в аниме используется так называемая «атмосферная музыка» — тематические композиции, используемые для задания тона сцены. Например, в сериале «Евангелион» композиция «Decisive Battle» («Решающее сражение»), звучащая во время подготовки персонажей к битве, представляет собой активную, пафосную, с глухим узорным ритмом барабанного боя, мелодию, подготавливающую зрителя к предстоящей схватке.

Открывающая и закрывающая песни обычно исполняются известными поп-звёздами или музыкальными группами и являются неотъемлемой частью аниме-сериала. Открывающая композиция создаёт у зрителя нужное настроение для просмотра сериала, восстанавливает в памяти его общий настрой. Закрывающая композиция может подчёркивать ключевые моменты аниме, его идеи в целом, и обычно заметно спокойней, чем открывающая. Обе композиции являются в некотором роде «визитной карточкой» аниме: первая знакомит зрителя с сериалом, а вторая подводит итоги серии.

Актёры, озвучивающие роли в аниме, называются японским словом «сэйю». Профессия сэйю популярна и развита в Японии, благодаря чему озвучка аниме-сериалов выгодно отличается от аналогичных работ других стран. Многие сэйю по совместительству также являются эстрадными исполнителями — например, сэйю Мэгуми Хаясибара, участвовавшая в создании более чем полусотни сериалов, невероятно популярна и как певица. Она же и записывала тематические песни для некоторых из снятых при её участии аниме.

Кроме обычных альбомов («OST», англ. *Original Soundtrack*) с музыкой из сериала, сэйю иногда издают коллекционные наборы дисков, посвящённых конкретным персонажам, так называемые «альбомы персонажей». В них включаются композиции, посвящённые в аниме этим персонажам, песни этого исполнителя и аудиовставки — благодаря которым у зрителя складывается впечатление, что песни исполняет сам персонаж. Также издаются «диски с аудиопостановками», содержащие небольшие аудиодополнения к сериалу, обычно не связанные с главной сюжетной линией или пародийной направленности.

1.3. Жанры аниме

Деление аниме на жанры очень размыто.

Аниме делят:

- По целевой аудитории (дети, юноши, девушки, мужчины, женщины);
- По стилям повествования (комедия, драма, триллер, романтика, и т. д.);
- По антуражу и технологиям (меха, киберпанк, школьная история, фэнтези, стимпанк, и т. д.);
- По психологии, целям и характеру отношений персонажей (сэнтай, спокон, махо-сёдзё, гарем);
- По наличию и детализации сексуальных сцен (этти, хентай, яой, юри).

1.4. Форматы аниме

Аниме, как и прочая видеопродукция, создаётся с расчётом на какой-либо конкретный способ распространения. Эти способы включают в себя показ по телевидению, в кинотеатрах, продажу на видеоносителях, распространение через Интернет. Если произведение оказалось успешным, то иногда выходят его продолжения или переиздания в других форматах. Например, известный сериал «Tenchi Muyo» сначала вышел как OVA из нескольких серий. Впоследствии появились несколько фильмов, три сезона телесериала по 26 серий каждый, а также несколько дополнительных историй.

Вне зависимости от исходного формата, любое аниме рано или поздно выходит на видеоносителях, обычно — на DVD.

1.4.1. Телесериал

Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: манга (японские комиксы), ранобэ (лайт-новел), или компьютерные игры (как правило, в жанре visual novel). При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности

оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы. Есть также аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет (в этом случае уже само аниме может послужить источником для создания по нему книжных и манга-версий). Значение термина «аниме» может варьироваться в зависимости от контекста

Телесериал (TV) — аниме, состоящее из множества коротких серий, предназначенное для показа по телевидению с определённой периодичностью (обычно одна серия в неделю). Это наиболее распространённый формат для аниме. Как правило, длительность одной серии составляет 23—25 минут, что вместе с рекламой образует стандартный блок в программе вещания — полчаса. Иногда встречаются серии по 12 минут — для показа сразу двух серий блоком. Ещё реже можно встретить пяти- и трёхминутные серии.

Продолжительность сериала обычно кратна сезону, состоящему из 12—13 серий, поскольку в длительность календарного сезона укладывается 12—13 недель. Наиболее распространены сериалы из 24—26 серий, хотя существуют как значительно более длинные, за сотню серий («InuYasha», «One Piece», «Naruto», «Bleach»), так и короткие («Хеллсинг», «Беспокойные сердца»). Последние, впрочем, встречаются реже, чем 26-серийные, поэтому часто под «сезоном» понимают именно полугодовые наборы серий. Например, сериал «Ранма ½» из более чем 160 серий (семь сезонов), в «Сейлор Мун» 200 серий (5 сезонов), в «Покемоне» — более 700. Рекордным же является аниме «Дораэмон», состоящее из более 2 000 серий, а дольше всего длится показ *Sazae-san* — с 1969 года и до сих пор, хотя количество серий в нём меньше.

Иногда к телесериалам выпускают дополнительные или бонусные серии (спешлы, TV-special). Часто они длиннее обычных и не связаны напрямую с базовым сюжетом телесериала, хотя и основаны на нём. История в них представляется ответвлением основного сюжета или сменой точки зрения на события, но совершенно не меняет текущее положение вещей в сериале. Обычно дополнительные серии создаются к праздникам, сменам сезона телесериала, иногда выходят после завершения показа аниме на телевидении.

1.4.2. Фильм

Фильм — аниме, предназначенное для показа в кинотеатре. Как правило, это полнометражные (от 50 до 120 минут) фильмы, отличающиеся более высоким по сравнению с другими форматами качеством анимации и, соответственно, более высокими затратами на производство. Полнометражные аниме представлены как самостоятельными произведениями, так и дополнениями к популярным телесериалам. В более редких случаях после успешной демонстрации полнометражного фильма выпускается телесериал. Примером такого может служить лента «Ghost in the Shell», после выхода которой был создан сериал «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex».

1.4.3. ONA

ONA (Original Network Animation) (англ. *анимация, созданная для сети Интернет*) — аниме, специально созданное для распространения в Интернете. Произведения, созданные как ONA, пока ещё очень редки, и обычно их продолжительность невелика. Примером такого формата может служить 4-минутное дополнение к сериалу «Azumanga Daioh»: «Azumanga WEB Daioh».

1.5. Структура серий

Серии большинства аниме-сериалов имеют следующую структуру:

1. вступление
2. начальная заставка (англ. *opening*, опенинг)
3. краткое содержание предыдущей части
4. первая часть аниме
5. интермедия
6. вторая часть аниме
7. финальный ролик (англ. *ending*, эндинг)

8. кадры из следующей серии

Не все части структуры обязательно присутствуют во всех сериалах. Например, часто обходятся без вступления — короткой завязки сюжета серии, хотя, когда она есть, в ней происходит что-то необычное, способное заинтересовать зрителя, например, совершается преступление, которое будет расследоваться в ходе серии. К таким же необязательным частям относится и краткое содержание предыдущих серий: пересказ сюжета используется лишь в произведениях с линейным развитием событий. Одной из его форм является рассказ о событиях от лица одного из персонажей. Кадры из следующей серии обычно оформляются в стиле завлекательного «рекламного ролика».

1.5.1. Начальная заставка

Начальный ролик, или *опенинг*, как правило, представляет собой анимацию, изображающую главных героев аниме и отражающую его стиль. В течение всего времени ролика демонстрируются титры — имена создателей аниме, композитора, автора сюжета, имена сэйю, озвучивающих главных героев, и другая информация связанная с производством или сюжетом аниме. Большинство заставок представляют собой клипы, на написанные специально к аниме песни. В некоторых случаях заставка не показывается в первых/первой сериях аниме, если по замыслу авторов не планируется сразу раскрывать внешний облик персонажей или какие-либо элементы сюжета.

1.5.2. Финальный ролик

Финальный ролик, или *эндинг* (от англ. *ending*, сокр.: ED) — представляет собой практически то же самое, что и начальная заставка, только имеет существенно более скромную анимацию, более спокойную музыку. Титры тоже более подробны. Если задача опенинга — настроить зрителя на восприятие сериала, сообщить ему соответствующее настроение, то эндинг должен вывести зрителя из этого состояния, что особенно актуально для сериалов с динамичным или психологичным сюжетом.

1.5.3. Заставка

Заставка — очень короткая сцена, продолжительностью около двух секунд, обычно весёлая, служит сигналом начала и окончания рекламы. Иногда вообще отсутствует, иногда сливается с основным повествованием сериала, то есть на конец части А и начало части Б накладывается некоторый текст или эффект, что и сигнализирует о конце первой части и начале второй.

1.6. Распространение

За пределами Японии для обозначения фанатов аниме и манги используется слово «отаку». Основная часть поклонников аниме на его родине — старшие школьники и младшие студенты. В других странах возраст отаку старше, но чем более распространены японские мультфильмы в стране, тем он ближе к японскому. Кроме общения в среде отаку распространено создание любительских произведений по мотивам любимых серий: манги — додзинси, музыкальных клипов с использованием видеоряда аниме — AMV (англ. *Anime Music Video*), рассказов — фанфики. Также распространены разнообразные масштабные мероприятия — аниме-фестивали и переодевание в любимых героев — косплей.

1.6.1. Аниме в России

В СССР показ кино и анимации капиталистических стран был ограничен небольшим количеством отобранных по идеологическим критериям фильмов, поэтому советский зритель был практически не знаком с японской анимацией. Исключением стали фильмы: «Летающий корабль-призрак», «Кот в сапогах», Джек в Стране чудес, Принцесса подводного царства, Принцы-лебеди, Дюймовочка, а также «Двенадцать месяцев» и «Приключения пингвинёнка Лоло», созданные совместно с советскими мультипликаторами.

Первое знакомство российской аудитории с мейнстримом аниме состоялось во время «видеобума» конца 1980-х — начала 1990-х годов, когда обладателям видеоманитрофонов стало доступно аниме (в основном фильмы, уже ставшие

популярными на Западе), распространяемое «видеопиратами» или переписываемое в частном порядке. Наибольшую популярность в это время приобрели показанные по телевидению «Роботек», «Макрон-1» и «Ведьма Салли».

В 1996-97 годах по телевидению демонстрируется нестандартный для аудитории проект — «Сейлор Мун». В отличие от большинства западных стран в России он практически не цензурируется, что увеличивает интерес публики. Поколение, начавшее свое знакомство с аниме с «Сейлор Мун», среди отаку принято называть «муняшками». К этому же времени относится появление клубов отаку. Первым таким клубом стал клуб **R.An.Ma** (*Российская ассоциация поклонников аниме и манги*), основанный в 1996 году. К концу 1990-х годов развитие интернета и цифровых технологий, позволяющих быстро скачивать и передавать информацию, влияет и на популяризацию аниме.

Начиная с 2000 года на российском телевидении демонстрировался известный детский аниме-сериал «Покемон». До этого времени термин «аниме» использовался редко, произведения обозначались просто как «японские мультфильмы». Новой волны отаку сериал не создал из-за небольшого возраста целевой аудитории, но его показ вызвал большой отклик в прессе. В том же году в Воронеже проводится первый в России аниме-фестиваль.

В 2002 году в журнале «Страна игр» появляется рубрика «Банзай!», самая компетентная серия статей о японской массовой культуре на территории России (ПРИЛОЖЕНИЕ № 3), и интернет-журнал *AnimeMagazine*.

Наконец появляются официальные распространители аниме на видеокассетах и DVD: в 2002 году была создана компания «MC Entertainment». Также лицензиями аниме занялись компании «Видеосервис» и «CP Digital». В 2003 и 2004 годах издаётся журнал «anime*magazine», печатная версия сетевого *AnimeMagazine*. Чуть позже появляется и второй журнал, полностью посвященные аниме и манге, — «АнимеГид».

А дальше аниме-движение приобретает всё больший охват. Появляются новые издатели аниме: в 2005 году «XL Media», в 2006 — «Мега-Аниме», а в 2007 — «Reanimedia». В 2005 году начинается активная трансляция аниме на телеканалах «MTV Россия» и «Муз-ТВ». Постоянно организуются аниме-фестивали, в том числе Всероссийский фестиваль японской анимации в Воронеже, северо-западный фестиваль любителей манги и аниме «М.Ани.Фест» в Санкт-Петербурге, южно-российский фестиваль японской анимации «Танибата» в Ростове-на-Дону и Московский аниме-фестиваль.

Популярность аниме затронула и российских музыкантов: в 2003 году студия Production I.G создала аниме-видеокалип на песню Линды «Цепи и кольца», а в 2005 Studio 4 °C был выпущен клип «Первый отряд» на композицию Лигалайза, группа Тату выпустила композицию Gomenasai, один из клипов к которой был сделан в аниме-стиле. В 2009 году вышел совместный проект японских аниматоров и российских сценаристов — «Первый отряд», включающий в себя кроме полнометражного аниме мангу и повести.

1.7. Критика аниме

Параллельно росту популярности аниме за пределами Японии, растёт и число противников этого жанра мультипликации. Наиболее серьёзную критику вызывает чрезмерное, по мнению многих, количество насилия и эротики в аниме, неадекватное поведение людей, увлекающихся просмотром и коллекционированием аниме — отаку, — выливающееся порой в патологические формы (уход от реальности, агрессивность, близкая к наркотической зависимости). В европейских странах и США японская мультипликационная продукция проходит предварительную оценку, с определением возрастной аудитории; иногда, с целью уменьшить возрастную планку, издатель вырезает из произведения слишком откровенные или жестокие кадры.

Многим не нравится аниме на эмоциональном уровне: если зритель считает, что мультфильмы создают только для детской аудитории, он ожидает и соответствующего развития сюжета, и либо испытывает дискомфорт от просмотра аниме, рассчитанного на

юношескую или взрослую аудитории, либо, отказываясь от просмотра, создаёт заочное негативное мнение о произведении. Также часто зрителям не нравится графическое решение в аниме — пресловутые «большие глаза», или голоса персонажей, из-за непривычного для европейца звучания слов и выражения эмоций в японском языке.

Большая часть критики, высказываемой в адрес аниме, также справедлива и по отношению к любой ветви современной массовой (особенно визуальной) культуры, к таким как игры, музыка, современные телесериалы, современные кинофильмы

II. ПРОГРАММНЫЙ ИНТЕРФЕЙС ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА OPENCANVAS

2.1. Достоинства программной среды OpenCanvas

Программа, дающая возможность художнику, как новичку так и профессионалу, с легкостью освоить компьютерную живопись. OpenCanvas это маленькая по размерам программа, с интуитивно понятным интерфейсом, без лишних наворотов, однако сочетает в себе основные достоинства таких гигантов CG (Computer Graphics), как Adobe PhotoShop и Corel Painter. Имеется палитра инструментов, основные фильтры, редактор кистей, в котором можно менять форму, чувствительность, твердость кисти, удобная палитра цветов и т.д. Особенно хорошо OpenCanvas сочетается с графическими планшетами, поскольку реагирует на нажатия пера и его наклон. Т.к. программа была разработана японской компанией она, в основном, является инструментом мангаков и анимешников. Однако возможности программы практически не ограничены.

2.2. Интерфейс программной среды OpenCanvas

2.3. Этапы создания рисунка в программной среде OpenCanvas

Используя кисть radius 5px minimum 20% с функцией drawline, рисуем силуэт крестика красного цвета как показано на рисунке. Делаем заливку красным цветом r 204. Используя ту же кисть что при создании силуэта крестика рисуем прямые параллельные линии. Далее заливаем цветом темнее.

Используя кисть blur, размываем, только где делали объём.

Создаем крестик в крестике кистью radius 125px minimum 25%. Делаем заливку красным цветом r 204с функцией blur. С помощью выделения уменьшим крестик.

Снова используя ту же кисть, которую использовали при создании силуэта крестика только, меняем функцию на drawcurve, создаем эскиз.

Цвет волос зависит от вашего желания, я выбрала зеленый, но когда будете делать заливку, проверьте, нет ли где дырок.

Создаем второй крестик, но уже размером по-больше.

Используем ту же кисть и ту же функцию для создания бровей, ресниц, век и радужки. А для создания зрачка используем ту же кисть только с функцией drawellipse. Заливаем голубым цветом зрачок и синим радужку, кистью burn ставим точку.

Овал лица выполнен кистью толще radius 25 minimum 25% и сделана заливка.

Нос и рот нарисованы той же кистью что и брови и т.д.

Щеки выполнены акварельной кистью и размыты, а тени под волосами кистью burn.

Используем ту же кисть что и при создании крестика, заливаем.

Далее этой же кистью рисуем матроску кружева. Раскрашиваем. Заливаем фон.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Я изучила несколько графических редакторов:

ЛИТЕРАТУРА

1. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. — М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2002. — 336 с
2. Клементс, Джонатан, Маккарти, Хелен The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. — Stone Bridge Press, 2001. — 545 с. — ISBN 978-1-933330-10-5
3. Маккарти, Хелен Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation. — Лондон: Titan Books Ltd, 1993. — 64 с. — ISBN 978-1852864927
4. Дразен, Патрик Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation. — Stone Bridge Press, 2002. — 369 с. — ISBN 978-1-8806-5672-3
5. Напьер, Сьюзан Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. — Palgrave Macmillan, 2001. — 311 с. — ISBN 0-312-23863-0

Информационные ИНТЕРНЕТ - источники:

- wikipedia.org/wiki/Аниме
- AnimeResearch — каталог научных статей об аниме.
- Online Bibliography of Anime and Manga Research
- Online аниме-журнал Animemaniacs
- Сайт журнала «Аниме Гид»



Астробой, один из первых аниме-персонажей,
созданных Осаму Тэдзукой



Кадр из 50-серийного аниме 1985 года — «Mobile Suit Zeta Gundam»

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

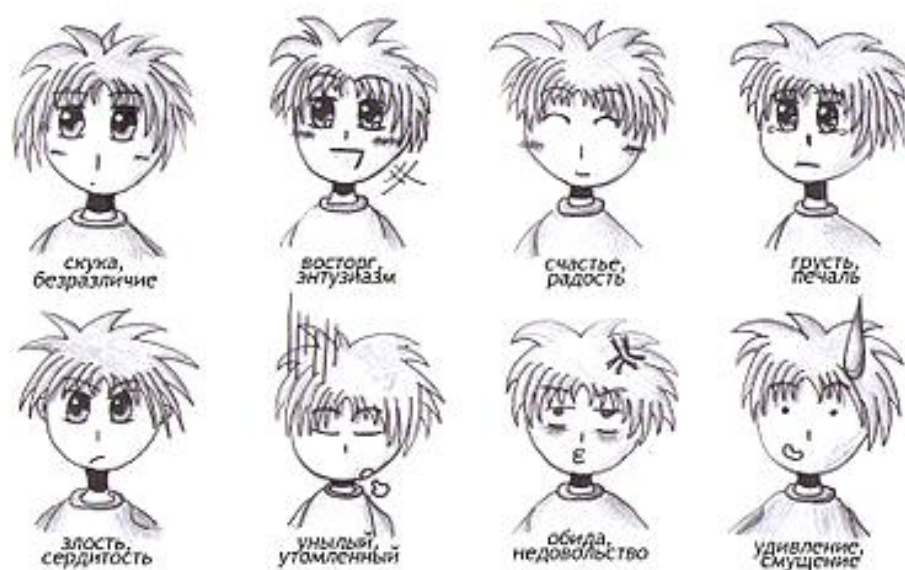


Таблица эмоций



«Реалистичный» рисунок в аниме «Monster»

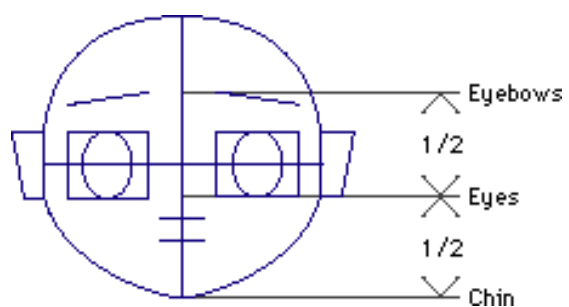


Персонажи аниме «HitoHira», характер каждого персонажа, в буквальном смысле, написан на его лице

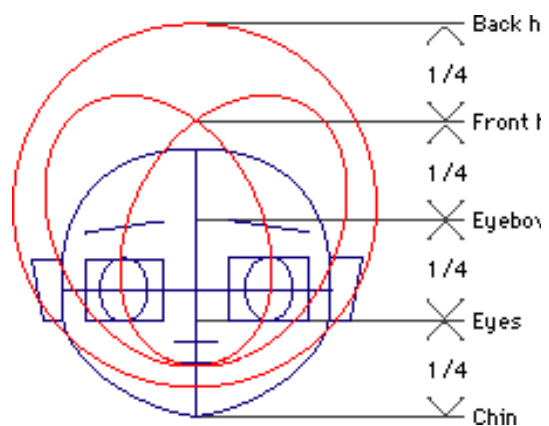


Обложка российского издания аниме «Тристия»

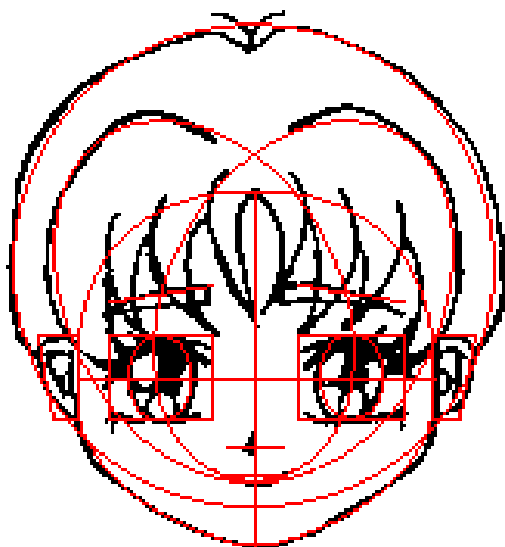
ПРИЛОЖЕНИЕ № 4



1 этап



2 этап



3 этап



4 этап

Этапы построения рисунка в стиле аниме

ПРИЛОЖЕНИЕ № 5

