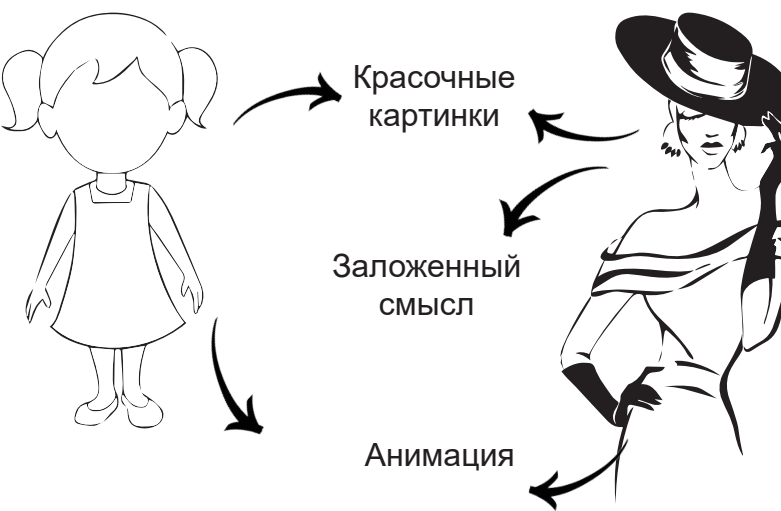


Задумка и воплощение анимированного знака в айдентике

ПОИСКОВОЙ ЭТАП

1 Целевая аудитория

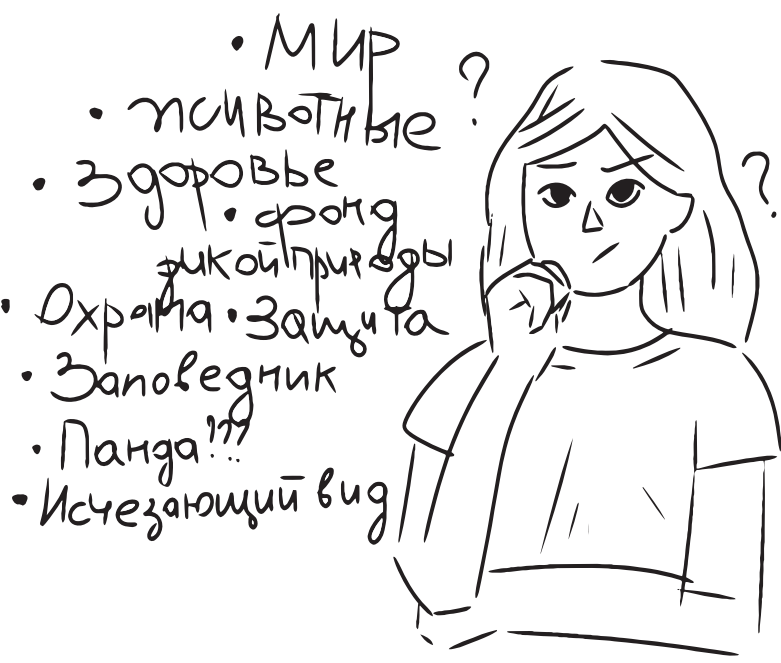
Кажется, что → аудитория анимации постоянно растет во многих демографических группах, с растущим признанием анимации взрослыми, но основной аудиторией по-прежнему остаются дети.



2 Идея

→ Идеи могут прийти откуда угодно, поэтому будьте открыты для всех возможностей. Держите при себе блокнот, чтобы записывать лучшие из них. Часто, когда вы работаете над проектом, хорошие идеи приходят к вам по ночам. Ищите идеи повсюду, просматривайте аналоги.

Один из способов → найти хорошие сюжетные идеи - посмотреть на то, что в данный момент интересует людей.

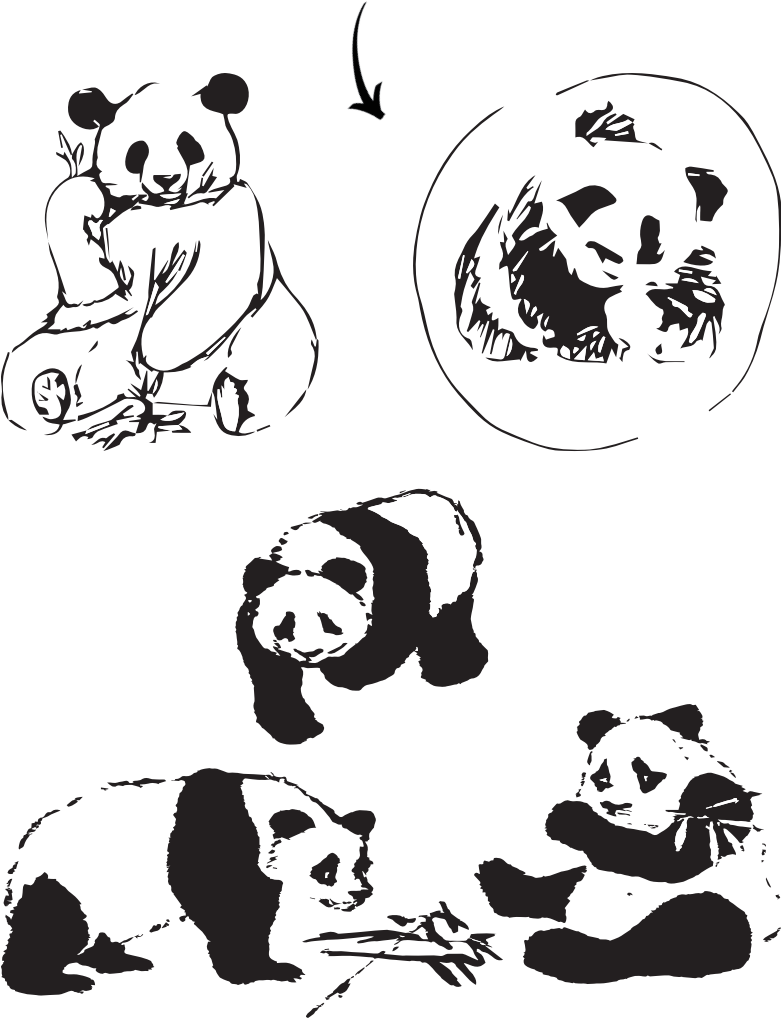


3 Эскизы знака

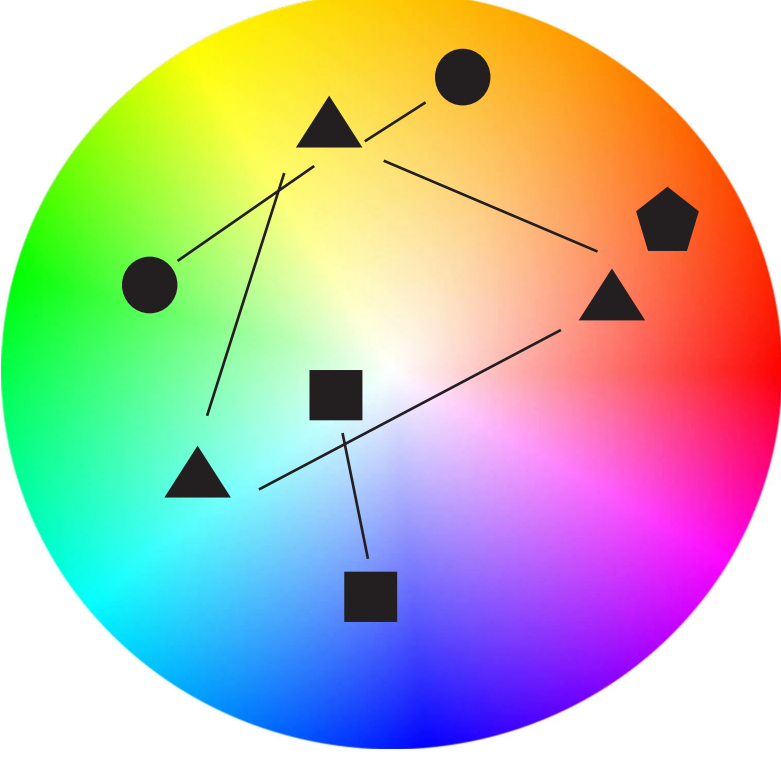
Будьте в курсе нюансов. Думайте о людях с точки зрения многомерности. → Возьмите отличный знак и развивайте свой проект вокруг него. Попробуйте стиль дизайна, который будет совершенно свежим и уникальным. Ищите пустоту.

Первое, что вам, возможно, придется решить, когда вы сядете писать свой сценарий, это → к какому жанру он может относиться.

→ Не используйте ластики и не выбрасывайте ни одного из рисунков. Работайте грубо и не беспокойтесь о деталях дизайна в это время. Можно использовать цвет при создании эскизов, но пока оставьте сюжетные наброски в черно-белом цвете, чуть позже вы сможете подобрать точный цвет.



4 Подбор цвета

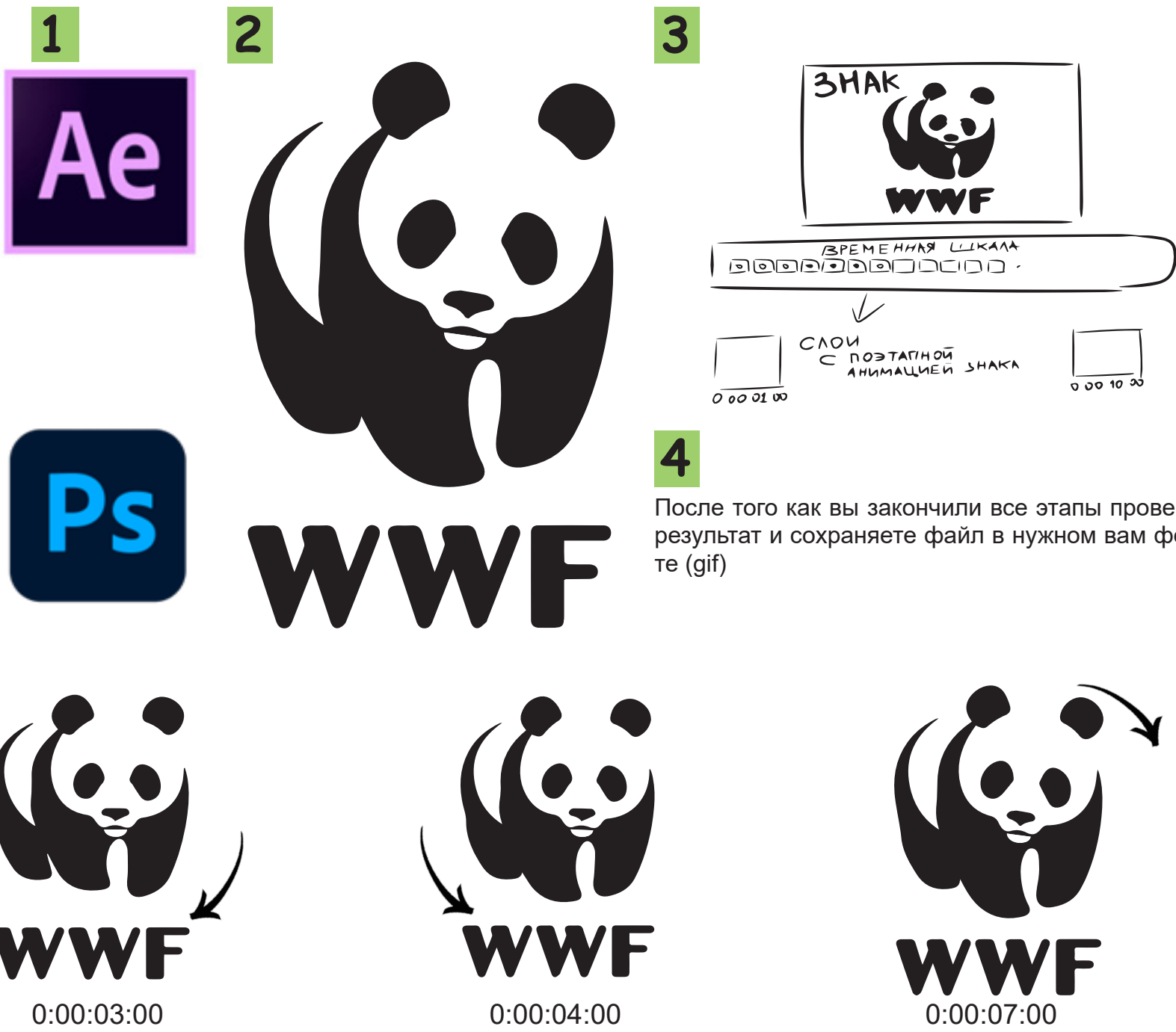


Использование логотипа на разных площадках, на цветных фонах, допустимых самой компанией.

ЦВЕТА ИЗ КРУГА



8 Моделирование анимации



9 Итог

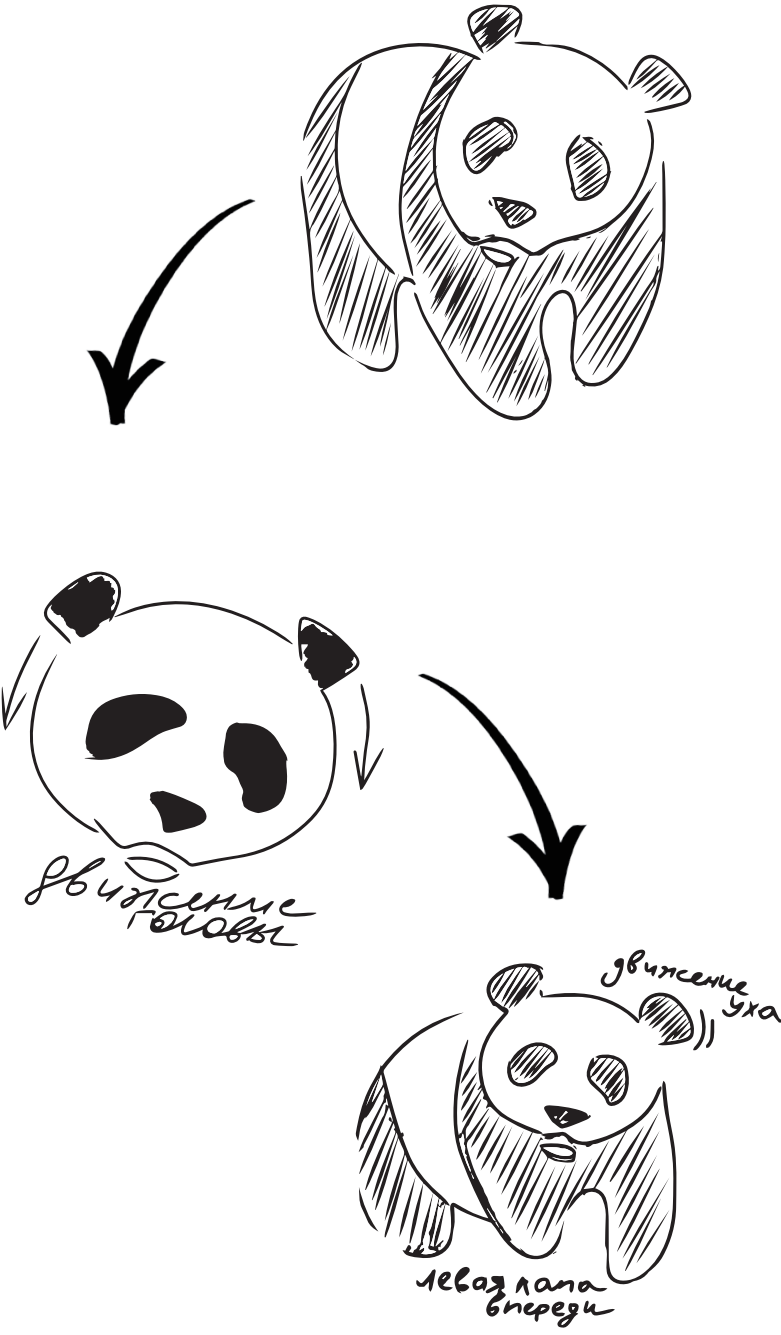
После того как вы сохранили и проверили вашу анимацию, вы можете насладиться результатом вашей проделанной работы.



ПРОЕКТНЫЙ ЭТАП

7 Эскизы знака для анимации

Думайте о рисовании жестов как об эталонном материале для актерской игры, персонажей и истории. Жестовые рисунки людей и животных в действии помогут вам создать более сильные позы для ваших анимированных персонажей и сделают вас лучшим актером. Работайте быстро и никогда не вычеркивайте рисунок — просто нарисуйте еще один эскиз на той же странице, если вас не устраивает первый. Вскоре вы сможете делать это по памяти. Используйте тон и цвет (если требуется), чтобы он хорошо читался, но не тратьте на него слишком много времени. → Нарисуйте новую миниатюру, если вы считаете, что можете сделать что-то лучше. Сохраняйте все свои эскизы — в начале проекта нет ничего «неправильного», только возможные связи. То, что может показаться неработающим сейчас, может сработать позже. Миниатюры позволяют вам изменить историю и свое мышление до того, как производство зайдет слишком далеко. Определитесь с видом анимации.



6 Ключевые кадры

Разработайте ключевые кадры вашей анимации. Определите, как знак будет появляться, двигаться, исчезать и взаимодействовать. Обратите внимание на плавность переходов, тайминг и поведение элементов.



Вам нужно изучить и быть в курсе того, как история визуально рассказывается кадр за кадром в анимации, прежде чем вы сможете воссоздать это в сценарии. → Анимационные сценарии должны быть написаны с определенной длиной. Просто убедитесь, что визуальные эффекты, которые вы создаете в своем сценарии, будут соответствовать той технологии, которую вы задумали.

