

## RECENZIJĄ

Andy Wyatt knyga „Skaitmeninės animacijos pagrindai“ – 2010 metais anglų kalba išleistos knygos vertimas į lietuvių kalbą. Šiuo metu knyga jau yra išversta italų ir slovėnų kalbas, verčiama ir į kitas kalbas. Džiugu, kad vertimas į lietuvių kalbą pasirodo beveik kartu su vertimais į kitas kalbas. Vertimas pritaikytas Lietuvos skaitytojams, papildytas terminų žodynėlis. Knygą parengė leidykla „Žara“.

Andy Wyatt knygos „Skaitmeninės animacijos pagrindai“ struktūra sudaryta taip, kad nušviestų visą animacinio filmo ar kito animacinio projekto kūrimo procesą. Filmo gamybos paruošiamojo periodo, gamybos, o taip pat filmo montavimo ir įgarsinimo periodo specifiniai procesai pateikti labai profesionaliai, parodant visus etapus nuo kūrybinio sumanymo pradžios iki techninio išpildymo. Jauniems kūrėjams, norintiems pradėti animacinių filmų kūrimą, yra labai svarbu žinoti daugybę dalykų, be kurių praktiškai neįmanoma kokybiškai įgyvendinti savo sumanytą projektą. Andy Wyatt sumaniai suplanuota knygos struktūra: viename ar dviejuose atvartuose išdėstoma vienos temos visa svarbiausia informacija, nesileidžiant į smulkmenas ir neįsivieliant į daugybę detalių. Norintys gilintis į specifinius procesus giliau galės tai padaryti savarankiškai, naudodamiesi specializuota literatūra, skirta profesionalams. Svarbu, kad jie jau bus įgiję pagrindinių žinių ir gebėjimų iš šios skaitmeninės animacijos pagrindų knygos, – jaunieji skaitytojai bus susipažinę su specifine terminologija ir technologiniais reikalavimais.

Autorius pačioje knygos pradžioje sumaniai ir racionaliai pateikia animacijos skaitmeninės ir programinės įrangos klasifikaciją ir aprašymus, kurie pradedantiesiems animatoriams padės pasirinkti norimą techniką ir programas. Knygoje pristatomos šiuo metu dažniausiai pasaulio animatorių naudojamos programos, tokios, kaip „Adobe Flash“, „Toon Boom“, „Maya“.

Apžvelgdamas filmo gamybos paruošiamojo periodo etapus autorius papasakoja apie filmo idėjos ir koncepcijos vystymą, siužeto paieškas ir jo tobulinimo būdus, vaizdinių analogų paieškas bei šaltinius ir analizės metodus, apžvelgia scenarijaus rašymo proceso subtilybes, pristato režisūrinės kadruotės parengimo principus, aprašo kino kalbos specifiką, vadinamosios kino „mini biblijos“ reikalavimus ir būtinus elementus, koncepcinio dizaino ir stiliaus paieškos būdus, personažų ir aplinkos dizaino sukūrimo taisykles ir techniką, darbų paskirstymo ir organizavimo, dokumentavimo metodus.

Aprašydamas filmo gamybos periodo etapus Andy Wyatt pristato įvairias animacijos technikas, tokias kaip plokščiųjų marionečių, lėlinės, piksiliacijos, tradicinės pieštinės celioloidinės, komiksinės, dvimatės ir trimatės grafikos, judesio nuskaitymo (užgriebimo) ir alternatyviosios animacijos technikas. Remdamasis realaus filmo gamybos metodika ir procesais jis apžvelgia balso įrašymo, darbo su aktoriais, įrangos ir programų reikalavimus ir eigą. Skaitmeninių dvimačių piešinių spalvinimo, veikėjų modelių eilės parengimo, fono detalių ir papildomų elementų paruošimo, skaitmeninės veikėjo bibliotekos parengimo, fonų piešimo, dekoracijų kūrimo, atskirų objektų komponavimo scenoje, veikėjų sustatymo, kadro kompozicijos suprojektavimo, judesio sukūrimo etapai apžvelgiami atskiruose skyriuose. Judesio teorijos klausimai užima atskirą labai svarbią knygos dalį, kurioje išanalizuojami esminiai principai ir metodai. Veiksmo laikas (*timingas*) ir svorio skaičiavimai, ištempimas,

suspaudimas, deformacijos, judesio ritmo pajautimas, liekamieji judesiai ir pasiruošimas veiksmui, vaidyba, emocijos, įspūdžio padidėjimas, kūno kalba, veido išraiškos ir lūpų sinchronizacija, dialogų animacija, garso iššifravimas ir užrašymas į ekspozicinius lapus, judesio anatomija, silueto ir veiksmo linijos reikšmė personažų atgaivinimo procese, ėjimo animavimas, technika ir praktika, kuri padeda iš animacijos „išspausti“ dar daugiau gyvybės, išanalizuojami atskiruose skyriuose su vaizdingomis iliustracijomis.

Animatorius – aukščiausios klasės kūno kalbos specialistas. Pradedančiajam būtina susipažinti su animacijos būdais, kurie pristatomi atskirame skyriuje. Trimatės grafikos mėgėjai knygoje ras skaitmeninių trimačių paveikslų modeliavimo pagrindų, trimačių paveikslų geometrijos, daug informacijos apie virtualių formų „nukalimą“ trimatėje erdvėje, valdiklių konstravimą, leidžiančių sukoti personažo skeletą įdomiausiomis pozomis, šešėlių pridėjimą ir tekstūros parinkimą. Atskiruose skyriuose detalizuojami tokie svarbūs procesai kaip scenų planavimas, kameros judėjimo, fokusavimo ir židinio nuotolio, daugiaplanio vaizdo kameros valdymo, kadru tipų klasifikacijos, veiksmo tęstinumo, vaizdų generavimo ir išvedimo, scenos apšvietimo, kadro dizaino klausimai.

Analizuodamas animacinio filmo montažinio ir įgarsinimo periodo, tai yra baigiamųjų darbų periodo darbus autorius pateikia nuoseklius skyrius apie animacijos komponavimą, CGI kompozicionavimą, vizualiuosius efektus, garso takelio gamybą, galutinį įgarsinimą, animacijos montažą, nustatant sklandų animacijos tempą, ritmą ir struktūrą, praktiką ir teoriją.

Galiausiai Andy Wyatt apžvelgęs visus animacinio filmo kūrimo procesus pateikia daug vertingos informacijos ir pamokymų, kaip pristatyti save ir taikyti profesionaliąją praktiką. Atskiruose skyriuose nagrinėjami propagavimo ir reklaminio prisistatymo klausimai, savo paslaugų pasiūlymo galimybės, gamybinių schemų analizė įsidarbinimo prasme.

Autoriaus pristatyta animacinio filmo kūrimo etapų grandinė yra tipinė animacijos profesionalams, ir patikrinta laiko, todėl būsimų animacijos specialistų susipažinimas su ja yra labai naudingas.

Atskirai po kiekvieno skyriaus autorius pateikia skiltį su patarimais ir skiltį su užduotimis, kurias mokytojai ar dėstytojai gali aptarti su moksleiviais ar studentais ir atlikti jas. Praktiniai įgūdžiai tikrai bus vertingi.

Knygos pabaigoje pateiktas vartotinių lietuviškų animacijos ir kino terminų žodynelis padės geriau suprasti įvairius procesus. Kai kurie terminai animacijos industrijoje vartojami Lietuvoje daugiau nei trisdešimt metų ir tik dabar atsiranda reali galimybė įteisinti juos literatūroje. Kažkada man teko rašyti daug straipsnių Lietuvos spaudoje, kad reikia vartoti terminą *animacija*, o ne *multiplikacija*, kaip tai buvo daroma prieš trisdešimt metų. Dabar terminas *multiplikacija* lietuvių spaudoje visiškai nebevartojamas.

Konkrečios dalykinės pastabos dėl vartotinių lietuviškų animacijos sąvokų bei vertimo patikslinimai buvo pateikti vertimo rankraštyje. Galutiniame vertimo variante į daugumą šių pastabų atsižvelgta.

**Panaudojimas mokyklose.** Andy Wyatt knyga „Skaitmeninės animacijos pagrindai“ atitinka „Kino ir vaizduojamojo meno bendrąją programą mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą“ (patvirtintai LR Švietimo ir mokslo ministro 2007 m. rugsėjo 6 d. įsakymu Nr. ISAK-1790) ir gali būti panaudota kaip mokymo priemonė ar vadovėlis. Ši knyga taip pat gali būti sėkmingai naudojama aukštųjų mokyklų (tokių kaip Vilniaus technologijų ir

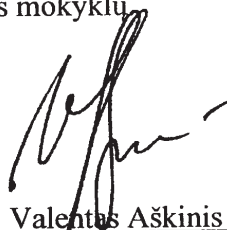
dizaino kolegija, Vilniaus dailės akademija, Šiaulių Universitetas, Kauno Vytauto Didžiojo Universiteto, Vilniaus Gedimino technikos universiteto) medijos studijų programos skaitmeninės animacijos pagrindų studijoms kaip mokomoji knyga.

**IŠVADA.** Recenzuojama Andy Wyatt knyga „Skaitmeninės animacijos pagrindai“ atitinka *Mokyklų aprūpinimo bendrojo lavinimo dalykų vadovėliais ir mokymo priemonėmis tvarkos aprašo* 5-ame punkte nurodytus reikalavimus ir tenkina ***Kino ir vaizduojamojo meno (filmų kūrimo) bendrąją programą***. Filmams kurti pasirinkta konkreti filmų šaka – animacija – puikiai tinka filmų kūrimo pradmenims suvokti.

Trisdešimt du metus dirbu su vaikais animacijos srityje, organizuoju papildomą ugdymą ir kuriu su jais animacinius filmus. Tai pirmoji reali galimybė moksleiviams ir jų mokytojams bei būrelių vadovams turėti tokią detalią ir tikslią knygą, kuri padėtų susipažinti su tokiu nuostabiu animacijos kūrimo procesu.

Animaciniams filmams kurti nebūtina brangiai kainuojanti filmavimo įranga (kas bendrojo lavinimo mokykloms gali būti finansiškai neprieinama) – visą animacinį filmą galima kurti šiuolaikiniais kompiuteriais, kuriuos turi dauguma Lietuvos mokyklų.

Recenzentas



Valentas Aškis

---

„Vilanimos filmų studijos“ režisierius ir prodiuseris, animatorius,  
Tarptautinio animacinių filmų festivalio „Tindirindis“ direktorius,  
Vilniaus technologijų ir dizaino kolegijos Interaktyvaus dizaino  
katedros „Animacijos pagrindų“, „Animacijos istorijos“, „Kadruotės  
kūrimo“, „2D animacijos“ dėstytojas ir baigiamųjų darbų vadovas,  
VŠĮ „Animacijos mokykla“ dėstytojas ir direktorius