

Indice generale

Introduzione	ix
---------------------------	-----------

Capitolo 1 Breve storia dell'animazione	1
--	----------

L'idea di narrazione nella storia dell'arte	1
La nascita del fumetto	4
Il teatrino delle ombre cinesi.....	5
Le lanterne magiche	6
La nascita del cinema	6
Il contributo della fotografia	8
Eadweard J. Muybridge.....	8
Etienne-Jules Marey.....	10
Georges Méliès.....	12
La nascita dell'animazione	12
Stop motion	14
Le sperimentazioni delle avanguardie	15
Walt Disney e Ub Iwerks	16
Fred "Tex" Avery e i Warner Bros Studios.....	17
Hanna-Barbera Productions Inc.....	17
Turner Entertainment	18
Carosello	18
Cinema e animazione	19
Rapporti tra cinema e fumetto.....	19
Animazioni alla "SuperGulp"	20
La rivoluzione digitale oggi.....	20
Dave McKean.....	21
Vettoriale e animazione: Flash	22
Bruno Bozzetto	23
"Dumbland" di David Lynch	24
"Gino il pollo" di Andrea Zingoni	25
FlashTV	26

Capitolo 2 Dalla sceneggiatura allo storyboard.....	29
--	-----------

Il soggetto.....	29
I buchi logici	30
Workbook	31
La sceneggiatura.....	32
Storyboard.....	33
Animatic	34
La regia.....	35
Le inquadrature	35
Il montaggio.....	37
Spazio più tempo uguale a ritmo	37

Lo spazio e il tempo in Chaplin e Keaton.....	38
Charlie Chaplin.....	39
Buster Keaton.....	39
Recitare con lo spazio	40
Consigli sulla regia.....	43
Capitolo 3	
Gli strumenti di lavoro.....	47
Dalla carta al digitale.....	47
La lettura del disegno.....	49
Qualche gioco con lo scanner.....	51
Tavolette grafiche.....	52
Il tavolo luminoso di Photoshop	55
Il ripasso a china digitale	56
Vettorializzare in Flash	57
Altri programmi di conversione	57
Rotoscoping.....	58
Punte di pennello personalizzate	59
I pennelli di Photoshop	59
Gli strumenti di Flash	63
La Linea temporale	67
La Linea temporale in Flash	68
Colorazione pittorica: Painter.....	75
Il controllo del colore in Painter	76
Strumenti Spline vettoriali	77
Animazioni pittoriche.....	77
Il colore.....	78
Quale metodo di colore utilizzare?.....	78
I software analizzati e quelli trascurati	79
Capitolo 4	
Il disegno del personaggio	81
Disegnare un personaggio	86
Disegnare un personaggio realistico.....	88
Disegnare un personaggio umoristico	97
Caratterizzare un personaggio	100
Le proporzioni fra i vari personaggi	101
Le espressioni.....	103
Muoversi nello spazio	104
Capitolo 5	
Animare il personaggio.....	105
Ventiquattro fotogrammi al secondo.....	106
Il piacere dell'animazione.....	106
Animare fotogramma per fotogramma.....	107
Inverti fotogrammi	110
Animare con i simboli.....	112
I simboli nidificati.....	114
Interpolazione di movimento.....	118
Il pannello Editor movimento.....	120
Interpolazioni di andamento	122

	Copia movimento	124
	Interpolazione movimento lungo un percorso.....	124
	Interpolazione forma	126
	Aggiungi suggerimento forma	128
	Animare con lo strumento Osso.....	131
	Creazione di un personaggio animato	132
Capitolo 6	Animare lo spazio	137
	Carrellata	137
	Sfondo in loop.....	138
	Carrellata tridimensionale	140
	Zoomata.....	140
	Zoomata con quinte	142
	Zoomata tridimensionale	143
Capitolo 7	Effetti speciali.....	147
	Inchiostro simpatico.....	147
	Che bello schiantarsi contro il muro!.....	151
	Mi è andato in fumo il cervello!.....	157
	Piove, guarda come piove	162
	Onda su onda	163
Capitolo 8	Il formato di esportazione.....	167
	Formati video	167
	Frequenza fotogrammi	170
	Esportare l'animazione con Flash.....	171
	Formati di importazione in Flash	171
	Formati di esportazione da Flash.....	172
	Esportare l'animazione con Adobe Media Encoder.....	175
	Esportare l'animazione per il Web con Flash	178
	Parametri di pubblicazione di Flash.....	179
	Esportare l'animazione per cellulari con Flash	185
	Flash Lite.....	185
	Creare un documento Flash Lite	185
	Device Central	186
	Interfaccia di lavoro in Flash	189
	Esportare l'animazione per cellulari come video.....	189
	Consigli per la gestione del formato video	191
Capitolo 9	Audio e musica	193
	Formati audio	194
	Le scritte onomatopoeiche.....	194
	I suoni inarticolati.....	195
	Alfabeto di suoni e rumori.....	196
	Le metafore visualizzate	199
	Consigli sull'utilizzo dell'audio.....	201
	Modificare l'audio.....	201
	Gestire l'audio in Flash.....	202

Importare l'audio in Flash.....	203
Modificare l'audio in Flash.....	205
Sincronizzare l'audio.....	210
Sincronia labiale.....	211
Capitolo 10 Animazioni tridimensionali	215
Dal 3D al 2D.....	216
Uno sfondo tridimensionale.....	216
Ambiente tridimensionale.....	218
Paesaggi virtuali.....	219
Personaggi tridimensionali.....	220
Personaggi tridimensionali con 3ds Max.....	221
Personaggi tridimensionali con Poser.....	222
Motion capture.....	222
Rendering 2D in stile cartoon.....	224
Effetti particellari.....	225
Effetti particellari in 3ds Max.....	226
Effetti particellari in Blender.....	228
Effetti particellari in Flash.....	229
Da programmi 3D a Flash.....	230
Collada.....	230
Papervision.....	231
Capitolo 11 Il montaggio.....	235
Il montaggio con Flash.....	236
Dissolvenze in Flash.....	237
Animazioni interattive.....	239
Il montaggio con Premiere.....	240
Compositing.....	241
Blue screen.....	242
Canale alfa.....	243
Effetti particellari.....	244
Appendice Sitografia.....	245
Adobe.....	246
Pucca.....	246
Cortoonskids.....	247
JayCut.....	247
ComicBrush.....	247
DeviantArt.....	249
INDG.....	249
Gatto Bug.....	249
CG Textures.....	251
iDRAWGiRLS.....	251
Indice analitico.....	253

Introduzione

Storyboarding, dalla parola all'animazione. Se analizziamo la storia delle forme espressive che l'uomo ha realizzato nei millenni, forse da quando cammina eretto sul terreno di questo pianeta, possiamo individuare un fattore comune a tutte le soluzioni artistiche: la voglia di raccontare. Descrivere se stessi, il proprio mondo, i propri affetti. Esprimersi nella maniera più credibile e avvincente, per cogliere l'attenzione del proprio interlocutore, per riuscire a raggiungere il suo Io. E cosa riesce ad attirare l'attenzione, anche delle forme di vita più primitive sulla Terra, se non il movimento? Ci sono animali che non riescono a distinguere l'uomo dalla natura fino a che non si muove. L'azione è mutamento, trasformazione, dinamica, energia, vita.

Il cartone animato nasce come naturale evoluzione delle forme di espressione. Utilizza il movimento per raccontare la vita. Forse proprio per questa sua peculiarità, perché è vivace, fin dall'inizio viene utilizzato come forma d'intrattenimento, in particolare per i bambini. Ma gli artisti delle avanguardie ne colgono immediatamente tutte le potenzialità, sperimentano, giocano con le sue prerogative, gli permettono di evolversi. Da prodotti per bambini i cartoon sono diventati oggi un completo strumento di comunicazione rivolto a tutti i target. Li vediamo nella pubblicità televisiva, su Internet, nella telefonia mobile: recitano insieme ad attori in carne e ossa, diventano documenti di denuncia sociale, come *Persepolis* (2007) di Marjane Satrapi o *Valzer con Bashir* (2008) di Ari Folman. Questo manuale non può essere esaustivo su tutto quanto concerne il vasto mondo dei cartoni animati, né andarne a estrapolare le più minute tecniche di realizzazione. Consideratelo più come una traccia da cui partire, una serie di spunti per indirizzare i vostri studi verso le tecniche e le scelte stilistiche che più si avvicinano alla vostra idea e necessità di realizzare cartoni animati. Questo volume ha però l'ardire di tentare di raggiungere un altro ben più importante scopo: quello di scoprire l'anima dell'animazione. Animazione come modo di sentire, come modo di vedere e raccontare, con mille tecnologie e mezzi differenti. Oggi le tecnologie digitali facilitano tutto questo. Il computer e i software di animazione permettono di avere in un unico ambiente tutti gli strumenti creativi per realizzare un cartone animato completo di video, suono ed effetti speciali.

La nascita ufficiale del cinema è solitamente indicata con il 28 dicembre 1895, quando i fratelli Lumière proiettarono per la prima volta una pellicola a Parigi al Salon Indien del Grand Café del Boulevard des Capucines. Come tutti i media moderni (per esempio il fumetto), la data effettiva della nascita del cinema venne spesso dibattuta da critici e studiosi dei vari paesi che pretendevano la priorità dell'invenzione: negli Stati Uniti