

Walt Disney: The Animation Studio

di Massimo Novelli

È stato un innocente «flirt informatico» nel lontano 1986 a far incontrare Amiga e gli uomini della Walt Disney Studios? Forse sì. L'incontro tra Walt Disney ed Amiga si chiama «The Animation Studio» e tutta la perizia di schiere di disegnatori ed animatori è stata distillata in un prodotto assolutamente unico

La confezione di un classico ed affascinante colore nero, consta di tre dischi, due manuali, («Getting Started» e «User Manual») e le cartoline di registrazione, il tutto elegantemente racchiuso in un cofanetto. I manuali sono quanto di meglio si potrebbe desiderare e nel «Getting Started», quello di introduzione al software, spiccano senza dubbio le sezioni dello stesso, presenti in inglese, francese, tedesco, spagnolo, oltre che Italiano (e che italiano!) completo ed esauriente, mai approssimativo.

The Animation Studio (messoci a disposizione dall'importatore) ci offre tutti gli strumenti, una volta tradizionalmente usuali tramite carta e penna, adatti alle tecniche di animazioni bidimensionali che hanno reso famosa la Walt Disney; dal concetto di «Pencil Test» agli «Exposure Sheet» all'animazione in totale. I tre dischi allegati in effetti contengono il programma principale, delle librerie di personaggi già pronti per essere inseriti nei nostri lavori e delle ani-

mazioni-demo di un gustosissimo Paperino alle prese, guarda caso, con un computer. Ma andiamo con ordine.

Si può così suddividere il programma in tre ambienti diversi ognuno con caratteristiche e peculiarità specifiche all'uso, di creazione dei personaggi e degli sfondi, dell'impostazione degli script delle azioni presenti nella futura animazione e, dulcis in fundo, di colorizzazione dei frame composti per il tocco finale. Infatti il primo ambiente da visitare è senz'altro «Pencil Test», il vero cuore di Animation Studio, in sintesi l'equivalente elettronico della carta velina e dei lucidi degli animatori di qualche tempo fa. E qui facciamo un po' di storia: tradizionalmente infatti, a causa della trasparenza del supporto l'artista poteva sovrapporre un foglio pulito su un quadro, o cel, già disegnato e riferirsi a quel quadro mentre componeva il seguente e così via, frame dopo frame, fino al completamento delle azioni rappresentate. Si assicurava così la eccezionale fluidità di movimenti che ha reso famose le creazioni della Walt Disney.

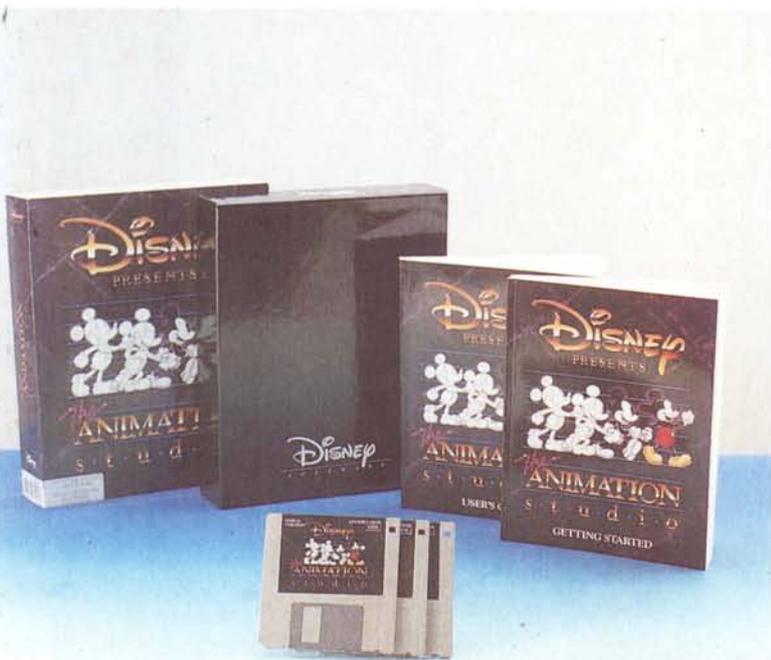
La stessa cosa accade in Pencil Test: si potrà disegnare un quadro, andare al prossimo e se ne potranno vedere fino a tre dei precedenti ancora sullo schermo per riferimento. Essi, sovrapponendosi in colore grigio, non fanno realmente parte di quello che andiamo a disegnare, anche se rimangono visibili per nostra comodità. E così, cel dopo cel, ci si potrà concentrare di più sulle pose e posizioni dei soggetti del nostro lavoro piuttosto che della loro forma poiché quello che riguarda l'outline della caratterizzazione dei personaggi è, in sintesi, automatica per detta filosofia. Nella sezione «Exposure Sheet» si potrà poi settare l'ordine dei frame che avremo a disposizione e la possibilità di sincronizzare azione e suono, come avveniva fino a qualche tempo fa dove il direttore artistico dava i riferimenti giusti ai suoi collaboratori, soprattutto in rapporto alle tracce audio degli effetti prima di mandare in stampa, cioè di essere registrata su pellicola, l'animazione.

Walt Disney: The Animation Studio

Produttore:
Walt Disney Computer
Software Inc.
500, Buena Vista St.
Burbank, CA 91521
USA

Importato da:
Power Computing srl
Via delle Baleari, 90
00121 Ostia Lido
(Roma)

Prezzo
(IVA compresa):
Lire 239.000



«L'inchiostatura» ed il painting dei nostri personaggi nei quadri che avremo composto sarà tradizionalmente il tocco finale prima di mandare tutto all'esposizione della «camera»: nello stesso modo si potrà quindi usare il modulo «Ink & Painting» per aggiungere i colori ed i background a completamento dell'animazione.

In tre singoli step potrete quindi avere una potenzialità di creare soggetti e situazioni come mai era apparsa e tutto sommato una filosofia facile da comprendere e da usare, ben sapendo soprattutto degli anni di lavoro e di prove, anche non esaltanti, richiesti per raggiungerne la perfezione. In effetti, in The Animation Studio niente è particolarmente nuovo e ciò in virtù prima di tutto dell'esperienza accumulata in modo tradizionale in questo ambito; ciò che lo fa un prodotto unico è la semplicità d'uso, la sua documentazione e, non senza orgoglio, la Banda Disney alle vostre spalle. Ma attenzione però: anche se facile da usare esso non disegnerà per voi Paperino o Topolino. In una struttura commerciale del genere sarà il capo-disegnatore il responsabile del design di un personaggio ed il suo lavoro, di norma, sarà solo di tracciare pochi frame di riferimento, di solito quelli cruciali nelle pose o traiettorie; «riempire» gli spazi tra quelli iniziali ed i finali è lavoro del «tweener» o animatore in genere. Sarà lui ad avere il compito più ingrato e noioso e sarà anche per questo, forse, che lo sviluppo di software in questione è sempre stato rivolto alla gestione più automatica possibile del tweening tra le scene iniziali e finali di un lavoro.

The Animation Studio quindi non è un programma per così dire magico; sarete voi a dover disegnare ogni quadro, certamente in accordo con la classica fluidità in stile Disney, ma dipenderà dalla vostra intuizione e creatività il risultato finale invece che meramente affidarvi al solo calcolo di un computer. Ogni sbaglio, ma anche ogni successo, dipenderà dalle vostre mani. Ve la sentite di essere un novello Carl Barks?

Pencil Test

È l'ambiente-cardine da cui partire ed esso infatti, per nostra comodità, si presenta con un'interfaccia certamente familiare, soprattutto per i navigati utenti di DPaint III, dal design del toolbox ai comandi da tastiera.

Il vantaggio di tutto questo è superfluo menzionarlo anche se esso ha delle notevoli distinzioni e peculiarità. Così, mentre ricorda molto DPaint, Pencil Test non

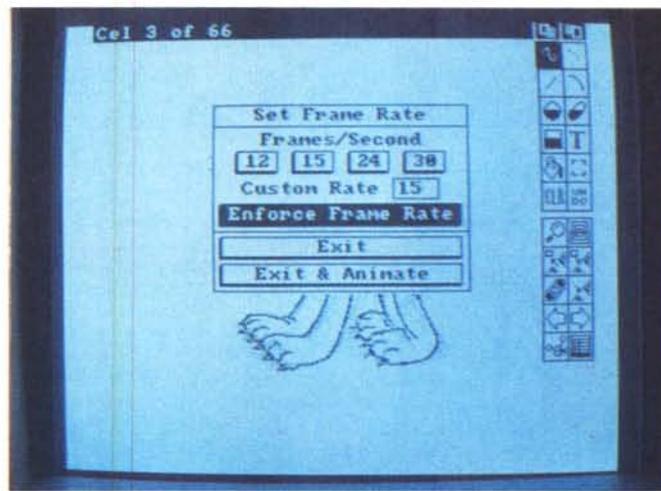
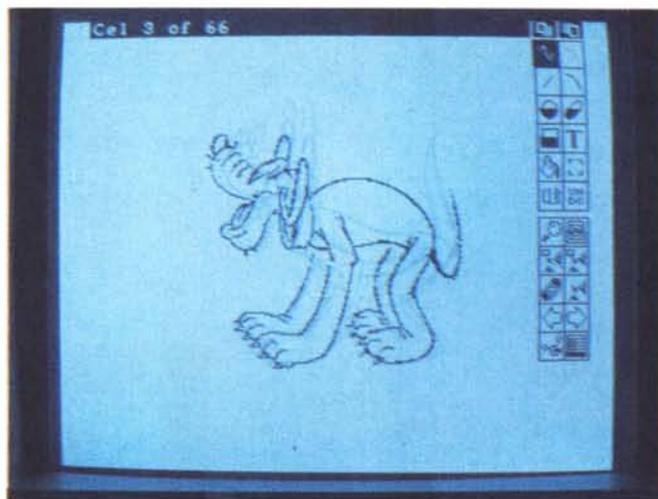
è un classico programma di painting; la sua maggiore differenza è che si avranno a disposizione solo 2 dei possibili 4096 colori di Amiga con un'aggiunta di 2 grigi per gli «in-between» delle cel che andremo a confrontare nel creame di nuove.

Il suo scopo infatti è solo quello di darci gli strumenti giusti per disegnare; sono così presenti tutti i tool più comuni, tralasciando quelli di non pertinenza in un ambito del genere: così avremo a disposizione le classiche opzioni di disegno a mano libera, linee, cerchi, ellissi, rettangoli vuoti o pieni, riempimento ed ingrandimenti di aree, con i più tool specifici nel «proiettare» i frame in sequenza, inserirne di nuovi oppure cancellarli, ed il chiamare l'Exposure Sheet.

Per il trattamento dei file avremo possibilità di caricarne in modalità IFF, Anim oppure CFast, formato proprio di Animation Studio che consiste in un mixing di

Anim, informazioni colore e dati dell'Exposure Sheet, nei consueti modi fermo restando le conversioni delle palette associate in soli 2 colori, cioè in outline dei soggetti. Il menu Edit è quanto di meglio si possa desiderare, comprendendo funzioni di insert o delete di frame, copy, paste e cut degli stessi, caricare frame singoli, swap o restore, e l'utile cleanup per rimuovere extra-pixel non voluti, soprattutto nel trattamento di immagini IFF digitalizzate, per esempio. In ambito Brush avremo opzioni per ruotarlo di ogni angolo, possibilità di resize delle dimensioni, flip dello stesso in orizzontale o verticale ed il controllo dei font di caratteri per l'inserimento di testi. Del menu Tool in sostanza abbiamo già parlato, mentre interessante è quello Preferences che ci offre funzioni di scelta del formato video, normale, hi-res oppure interlacciato con o senza overscan, della velocità di proiezione dei nostri fra-

Siamo in Pencil Test: molto simile a DPaint III è in evidenza il risultato della filosofia delle «trasparenze» così ampiamente descritta. Abbiamo un soggetto che fa parte dell'animazione con in sottofondo, in grigio, la silhouette dello stesso nei tre quadri precedenti. Come «sfogliare» dei lucidi avanti o indietro.



Il frame rate requester con le possibilità di settaggio del numero di quadri al secondo per il nostro pencil test. Teoricamente da 1 a 30 frame/sec. la velocità, sono tuttavia consigliabili i classici 12 o 15. Interessante l'opzione «Enforce frame rate» che, usando l'accurato clock interno di Amiga per riferimento, verificherà l'esatta scansione dei fotogrammi alla velocità desiderata. Se qualcosa non va il programma provvederà a bloccarne l'esecuzione.

me, tra 12 e 30 frame/secondo di regola, il settaggio dei 4 colori disponibili e l'opzione Fade In oppure Out per evidenziare o no l'effetto «trasparenza» dei frame già disegnati nel riscontro dei seguenti a mo' di confronto, specie se la lavorazione richiede una certa concentrazione, magari essendo più complessa del solito.

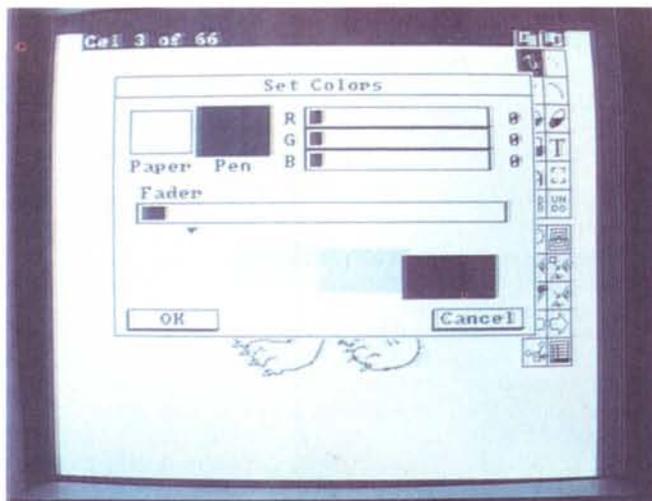
Alla fine della nostra fatica proveremo quindi ad andare in animazione con il solo outline dei nostri personaggi, e da qui il concetto di Pencil Test, perché solo se essa è gradevole nelle sue linee essenziali a maggior ragione lo sarà al completamento del ciclo di lavorazione. A questo punto saremo pronti per «l'esposizione».

Exposure Sheet

Immaginiamo di aver così faticosamente realizzato la nostra brava sequenza di cel, una dopo l'altra, e di ritenerci soddisfatti. Sarà il caso di passare, allora, all'esposizione della «camera» per impressionarne la «pellicola». Già, ma dovremmo avere l'esatta sequenza delle esposizioni già calibrata e finita con riferimenti di tracce audio e sincronizzazioni varie. Come fare?

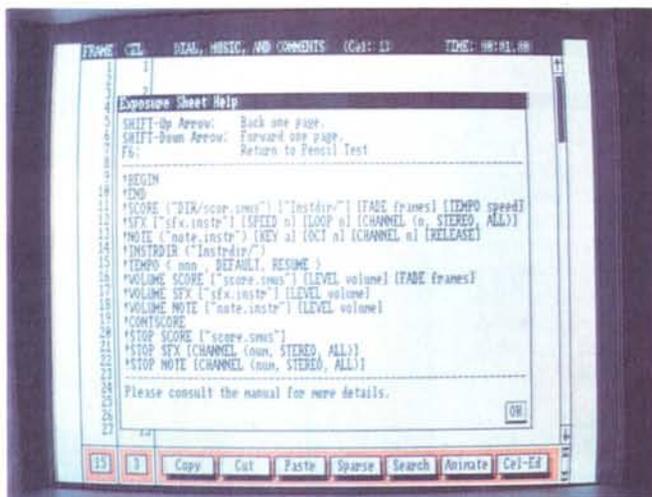
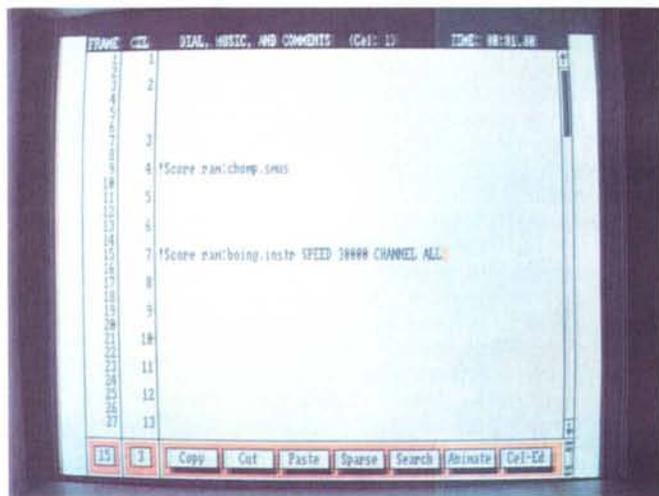
Ci viene così in soccorso l'ambiente «Exposure Sheet», altro potente tool che ci consente di selezionare, numerare ed inserire frame ed altro nel contesto dell'animazione in causa. Presentandosi sinteticamente come un editor di script come tanti, con esso saremo in grado di selezionare o aggiungere cel, frame, tracce audio di effetti o musica che dir si voglia oppure commenti alle azioni volute. Per accelerare il processo di creazione di liste di eventi, che possono essere anche molto complesse, avremo a disposizione controlli di editing a mo' di word-processor come cut, paste, block, search e così via.

La barra dei menu in alto sullo schermo evidenzia voci quali Frame, numero di frame usati per l'animazione e dipendente dalla velocità selezionata che a sua volta determina il tempo della stessa cel, che permette di assegnare una cel di animazione ad un frame e che determina quanto a lungo sarà «esposta» nel contesto dell'animazione, Dial Music e Comment, ci offre comandi per l'inserimento di strumenti musicali in formato Sonix come pure il trattamento di file musicali in formato .SMUS, Current Cel il frame corrente in editing e Time la durata dell'animazione, costantemente aggiornata all'inserimento o cancellazione di quadri durante il nostro taglia e cuci; in basso poi saranno presenti la velocità di esecuzione e le opzioni di editing degli



Il «set» dei colori a disposizione: 2 più 2 grigi. Da non dimenticare che Pencil Test è solo una sorta di tavoletta grafica a nostra disposizione. Non ha certo bisogno di altri colori.

L'ambiente Exposure Sheet ci occorrerà per calibrare alla perfezione i nostri lavori. Si presenta in colonne su cui inserire numero dei quadri, delle cel, eventuali tracce audio con possibilità di cut e paste delle voci come in un comune word-processor.



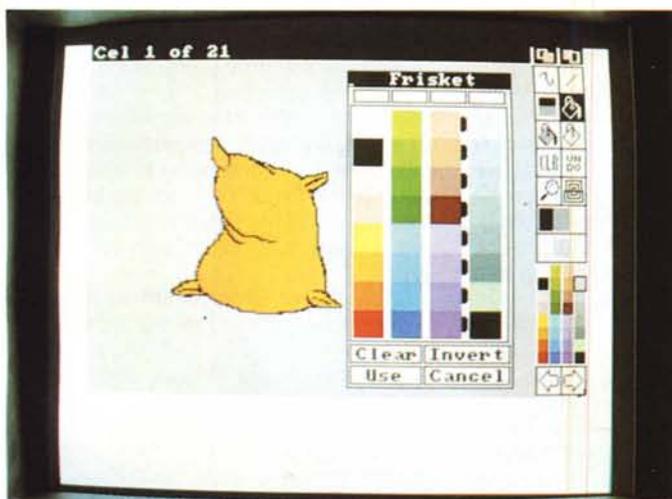
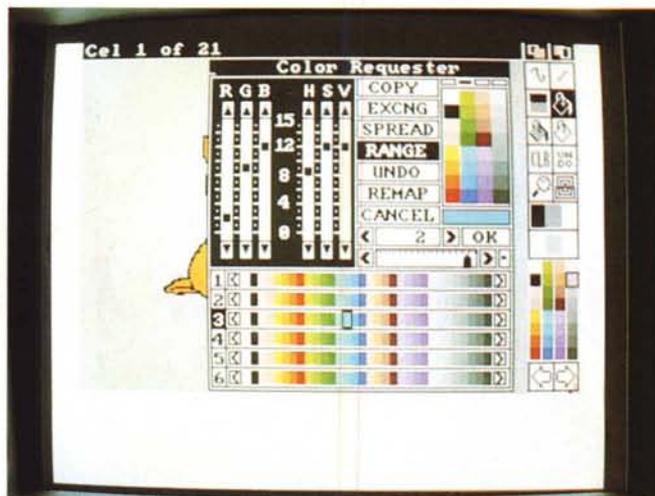
Nel programma sono presenti utilissimi memo di help-on-line: in questo caso è in evidenza quello dell'Exposure Sheet in cui si può notare la quantità di comandi a disposizione, nel trattamento delle tracce audio, quali volume, tempo musicale, livelli, canali assegnati, ecc.

script che dovrebbero essere di uso comune e che abbiamo già menzionato.

Il suo default in animazione è conosciuto come «on twos», tecnica che permette all'animatore di risparmiare tempo e fatica disegnando solo 12 frame per

ogni secondo di play, quando normalmente la velocità di esecuzione è in verità di 24 frame/secondo; questo equivarrà ad avere una cel di animazione per ogni due frame di schermo, da qui la dizione «on twos», ed a causa di questo

Siamo in Ink & Paint, con in evidenza la gestione delle palette dei colori; vi sono tutte le funzioni fondamentali con fino a 6 possibili range, il copy, l'exchange, lo spreading ed il remap.



Il menu Camera con l'opzione Frisket -maschera- in primo piano. Avremo così la palette dei colori in uso sul soggetto e la possibilità di selezionarne gli associati per proteggerlo in relazione ad un background che andremo a caricare, di certo con una palette diversa. Si potrà poi invertire oppure deselezionarle.

ogni cel sarà mostrata due volte. Un aggirare l'ostacolo senza apparenti effetti collaterali.

Abbiamo fatto un secondo passo avanti e il nostro lavoro ci sta piacendo sempre di più; l'animazione ora viaggia a tutto schermo, mancherebbe solo un tocco di colore per caratterizzarne il suo splendore. Che ne direste di entrare in Ink & Paint?

Ink & Paint

Tutto quello che per concetto non poteva fare Pencil Test è presente invece in «Ink & Paint», la summa delle possibilità di inserire il colore in animazioni così ben organizzate. Il suo ambiente è molto simile al cugino ed i suoi menu ancor più somiglianti al già detto DPaint III, con altre possibilità non comuni. Usando fino a 32 colori sui 4096 possibili, oppure sfruttando il suo dithering mode per farne apparire di più, il toolbox che ci offre è quasi un'esatta replica del suddetto con comandi ed opzioni già discusse.

Nel menu Project potremo invocare

archivi in modo IFF, Anim oppure CFast, appendere archivi a file già esistenti e così via, mentre in ambito Edit avremo possibilità di caricare immagini IFF come background, andare ad un frame ben definito oppure ripulire lo schermo.

Passando alla palette dei colori ne avremo una gestione altrettanto sofisticata con possibilità di multi-range degli stessi per color-cycling, remap, exchange e spread, tutte funzioni di buona memoria mentre il Preferences consentirà poi di selezionare il numero di colori usati, da 2 a 32 a prescindere da dithering e la non comune funzione NTSC Filter; appositamente studiata per un uso video propriamente detto, esso permetterà di ridurre in quantità e intensità, dai 4096 possibili ai circa 2000 consentiti da tale standard televisivo, i colori utilizzati permettendone un più aderente apparire, sia in termini di brillantezza che di solidità, senza effetti di bleeding o shifting — credo abbia un simile risultato anche in ambito PAL, così pare, anche se per sua natura detto standard è esente da simili difetti.

Ultimo dei menu caratteristici di Ink &

Paint è senz'altro Camera che ci offre una ulteriore sofisticazione nel lavoro di rifinitura; esso infatti si basa sul concetto di «frisket» — maschera — e consente di mascherare quindi un'area ben definita da riempimenti colore che potrebbero danneggiarla, soprattutto nell'inserire background in situazioni che abbiamo già definito. Al suo invocarla si aprirà un requester con le palette dei colori usati su cui scegliere il mixaggio di esse con palette provenienti da fuori Animation Studio, su ognuno o tutti i frame, in una singola animazione. È molto simile al comando DPaint Stencil, con qualche possibilità in più.

Per concludere poi vorrei menzionare gli egregi tutorial, usabili a piacere, presenti nelle Library del programma principale. Essi spaziano su tecniche ormai molto rappresentative e consolidate nel creare la leggendaria fluidità dei movimenti presente nella produzione Disney.

Avremo così modo di studiare bipedi o quadrupedi che camminano o corrono, guidati da «gente» come Topolino o Pluto, un'analisi che riguarda il volo oppure il classico «squash and stretch» o archi di traiettorie, tipici movimenti di gambe o braccia che roteano. Veramente di una didattica eccezionale ed accattivante.

Conclusioni

Come risultato finale di tutta la lavorazione intrapresa avremo quindi una perfetta riproduzione delle tecniche usate, per così tanti anni da almeno 2 generazioni di animatori in quel di Burbank, CA, creando, dal loro modo di lavorare, un mito ed una leggenda le loro produzioni. E tutto ciò è alla nostra portata, creativi o no. Il programma è ben costruito e solido, a prova di Guru e simili, e la sua protezione su password da manuale, dignitosa e non controproducente.

Presente già anche su altre piattaforme, quali ambienti Mac e MS-DOS, The Animation Studio è una realtà ben consolidata. La sua estrema semplicità d'uso ne fa un potente strumento di lavoro, anche, ma soprattutto un campione di didattica. Il suo prezzo poi non è assolutamente un assurdo come altri pacchetti simili ci hanno abituato e ben vengano altre prove di tale capacità e potenza; se è vero che la stessa Disney sta preparando qualcosa di superiore nel campo della multimedialità, bene, l'aspetteremo con impazienza. Nel frattempo godiamoci intanto questa «macchina del tempo», a farci ritornare bambini. Da spettatori naturalmente... *MG*