

Spis treści

Wprowadzenie	1
---------------------	----------

Rozdział 1

Przegląd technik animacji w kontekście rozwoju technologicznego w XX wieku	9
---	----------

1.1. Estetyka mediów	9
1.2. Początki animacji przemysłowej	15
1.3. Etapy rozwoju animacji	21
1.4. Wieloplan	22
1.5. Tonalna gra światła i cienia	27
1.6. Inscenizacja; storyboard, layout	30
1.7. Potęgą wizerunku – aktor i jego głos	41
1.8. Dźwięk synchroniczny	42
1.9. Kolor	44
1.10. Proces produkcyjny	46
1.11. Cinemascope i telewizja	50
1.12. Rozwój technologii cyfrowej	51
1.13. UNIX	52
1.14. Związki nauki z produkcją filmową	53
1.15. Przemysł komputerowy	59
1.16. Oprogramowanie	60
1.17. Oscary	63

Rozdział 2

Technologia a animacja	65
-------------------------------	-----------

2.1. Klasyczna animacja rysunkowa	66
2.2. Rotoscoping	67
2.3. Animacja: progresywna, od pozy do pozy	67
2.4. Cykl ruchu	70

2.5. Inscenizacja	71
2.6. Przestrzeń ekranu	72
2.7. Wieloplan	73
2.8. Kopiowanie	74
2.9. Proces produkcyjny	75
2.10. Animacja komputerowa 2D/3D	81
2.11. Rejestracja ruchu	82
2.12. Animacja generowana komputerowo	84
2.13. System produkcyjny 3D	91
2.14. Obraz szerokoekranowy <i>Cinemascope</i> i IMAX	93
2.15. Animacja 3D-S	96
2.16. Technologia a dźwięk w filmie	98

Rozdział 3

Projektowanie produktu animowanego 103

3.1. Kodowanie w procesie komunikowania	103
3.2. Struktura narracyjna: geneza i ewolucja	106
3.3. Narracja jako rozumienie świata	108
3.4. Schematy narracyjne	109
3.5. Doświadczenie narracyjne i narracyjna refleksja	122
3.6. Autonarracja	124
3.7. Narracja a fabuła	126
3.8. Warstwa obrazu w animacji	163
3.9. Projektowanie warstwy obrazu	174
3.10. Projektowanie postaci	181
3.11. Projektowanie scenografii	192
3.12. Budowanie związku emocjonalnego poprzez obraz	195
3.13. Warstwa fabuły w animacji	196
3.14. Funkcja dialogu	198
3.15. Dialog a obraz	199
3.16. Warstwy obrazu i dialogu w procesie projektowania produkcji filmu animowanego	201
3.17. Budowanie związku emocjonalnego z widzem przez muzykę, obraz, fabułę i dialog	203

Rozdział 4**Polityka programowa studiów filmowych 209**

- 4.1. Imperializm kulturowy w filmach Disneya 209
- 4.2. Globalizacja kultury światowej; poszukiwanie „evergreenów” 217
- 4.3. Kontrkultura i jej wpływ na poprawność kulturową; poszerzenie kręgu odbiorców 220
- 4.4. Wpływ postmodernizmu na strukturę narracyjną w filmach animowanych ostatnich 20 lat 221
- 4.5. Ruchy ekologiczne tematem animowanych przebojów filmowych 226
- 4.6. Zwiększona kompetencja medialna odbiorcy; małe narracje 228
- 4.7. Etniczność, czyli montaż atrakcji 231
- 4.8. Polityka sequeli; recykling kulturowy czy wychowywanie widzów 234

Rozdział 5**Rynek a cyrkulacja produktu animowanego 243**

- 5.1. Animacja w nowej przestrzeni konsumpcyjnej mediów 244
- 5.2. Opowieść a koszty produkcji 249
- 5.3. Wykorzystanie nowych wzorców konsumpcji mediów do zmian w systemie cyrkulacji filmu animowanego na świecie: kino domowe, DVD, Blu-ray, Internet 266
- 5.4. Przyszłość animacji 284

Podsumowanie 286**Podziękowania 288****Plansze 289****Wybrana bibliografia 313****Filmografia (alfabetycznie) 324****Spis rysunków 326****Spis fotografii 328****Spis tabel 328**