

Святкуємо 70-річчя Престона Блера!

Від редакції

У 1948 році Престон Блер написав і проілюстрував свою першу книгу для видавництва Волтера Фостера — *Animation* (зараз називається *Cartooning: Animation*), яку не припиняють видавати й подосі. Книжка «Як створювати анімаційні фільми» (*How to Animate Film Cartoons*) з'явилася на кілька років пізніше, а в 1994 році обидві книги було об'єднано з новим матеріалом — і вийшла «Мальована анімація з Престоном Блером».

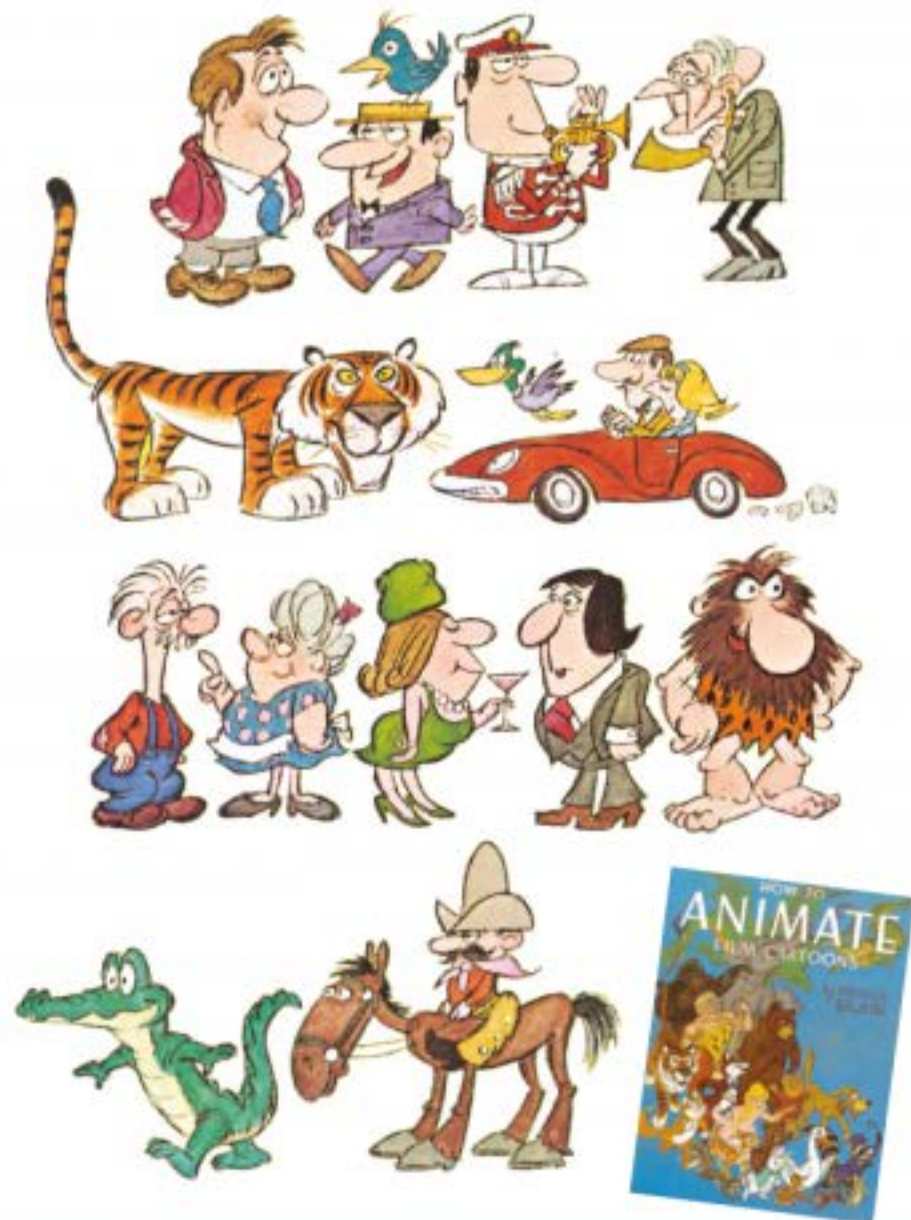
Попри те, що Престон помер у 1995 році, його мудрість і спадщина вже десятиліттями живуть в цьому нещодавно переробленому виданні.

Багато що змінилося з часів розквіту кар'єри Престона Блера, коли він працював над фільмами Діснея («Фантазія», «Пінокіо» та «Бембі»), мультфільмами Текса Евері в MGM і в студії Ганна-Барберні (зокрема «Флінстоунами»). У студії *20th-century Animation* Престон і його сучасники застосовували багато прийомів, відмінних від тих, що використовуються сьогодні. Ідеться і про використання метронома для визначення швидкості руху кадрів у зйомці, секундоміра — для визначення кількості кадрів на кожну сцену, вирізної анімації, розфарбовування анімаційних елементів на целулойдній плівці, використання фонів і накладок на целулоїді, а також про зйомку за допомогою анімаційної камери й лайтбокса. Нині ці операції виконуються вже за допомогою передових цифрових технологій.

Але як би багато всього не змінилося з тих перших днів, залишилися основоположні принципи створення правдоподібних анімованих персонажів. У цій книзі Престон покаже вам випробувані методи побудови мультфільмів, створення яскравих персонажів, розробки базових і складних рухів персонажів, анімації рухів обличчя в діалозі й багато іншого. Це базові знання, необхідні для того, щоб стати успішним аніматором.

Ми сподіваємося, що вам сподобається це нове видання «Мальованої анімації з Престоном Блером», за яким протягом наступних десятиліть нові покоління майстрів-початківців навчатимуться принципів анімації. Тепер, будь ласка, перегорніть сторінку та прочитайте слова самого пана Блера, який ознайомить вас зі своїм чарівним світом!

Редакція *Walter Foster Publishing*



Вступ від Престона Блера

Цю книгу присвячено
Гоуп та Ену, моїм
дружині та сину.

Престон Блер

Анімація — це процес малювання та фотографування персонажів — людей, тварин чи неживих предметів — у послідовних позиціях для створення реалістичного руху. Анімація — це і мистецтво, і ремесло; це процес, у якому художник-карикатурист, ілюстратор, художник-мистець, сценарист, музикант, кінооператор та режисер кінофільму об'єднують свої навички, створюючи художника нового типу — художника-аніматора.

Мистецтво аніматорів унікальне. Вони оживляють свої малюнки, створюючи ілюзю духу й енергії. У малюнках вони пародіюють жести й вирази, надають їм фантастичних рис характеру та особистості, змушують нас повірити, в те, що малюнки справді здатні мислити.

Цю книжку написав аніматор, щоб допомогти вам навчитися анімувати — як створити низку малюнків, що в послідовному перегляді створює відчуття руху. Піомери анімаційного мистецтва засвоїли багато уроків, переважно методом спроб і помилок, і саме ця сукушність знань утворила засади анімації. Ця книга навчить вас цих засад.

Аніматори перш за все повинні вміти малювати; хороший малюнок — наріжний камінь їхнього успіху. Розраховуючи час і ставлячи дії та реакції своїх персонажів, вони повинні вміти й драматизувати, і пародіювати життя. Цінність роботи аніматорів залежить від здатності їхніх персонажів заволідати емоціями своєї аудиторії — інакше кажучи, від «акторських» навичок персонажів.

Аніматори повинні вміти розважити аудиторію: знати, як представити гег-комедію та як зобразити цікаві чи незвичні життєві події. Для цього вони вивчають роботи великих кінокоміків і читають визнані тексти про акторську майстерність.

Ці знання допомагають їм полонити своїх глядачів напруженим сюжетом або змусити їх усміхатися та сміятися під час перегляду мультфільмів.

Проте процес анімації — це набагато більше, ніж просто гарний малюнок. Художники-аніматори повинні знати елементи сценарію: сюжет, передумови, персонажів, конфлікт, переломний пункт, кульмінацію, опис, діалог та дію. Цими факторами визначаються типи особистостей, висловлювання та дії, які їм треба відтворити. Мало того, якщо в мультфільмі персонаж під час розмови чи співу рухає ротом, художникам-аніматорам знадобляться знання з фонетики; якщо в ньому є персонаж, що реагує на музичний саундтрек, вони повинні розбиратися в музиці та ритмі. Аніматори також мають знати, як працює камера для анімаційної зйомки та як узгоджувати дії персонажа зі швидкістю фільму. Список можна продовжувати і продовжувати; робота аніматорів не знає меж.

Анімаційне кіно — це величезний і практично не досліджений вид мистецтва. Воно, мабуть, інші популярніше, ніж будь-коли раніше, тож постійно розробляються нові прийоми й методи анімації — зокрема комп'ютерна анімація.

Однак існує багато ще не відкритих персонажів, стилів і фонових малюнків — тож беріть олівець і починайте!

Завіса відкривається в міру того, як ви гортаєте сторінки.
Подорож буде захопливою й наповненою пригодами.

Із найкращими побажаннями

Престон Блер

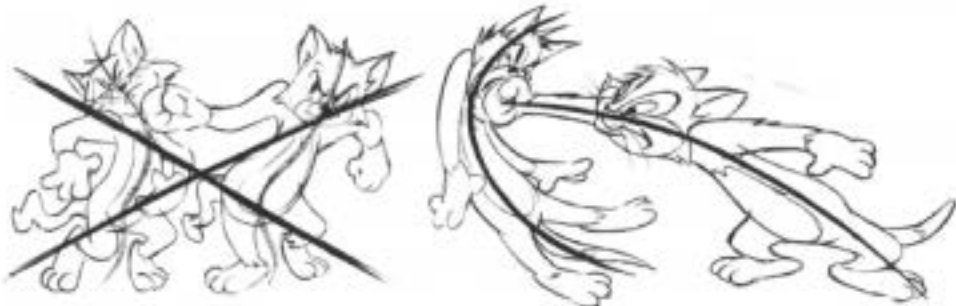


Оживлення

Як тільки персонаж створено, аніматори повинні розглянути властиві йому рухи. У цьому розділі ви знайдете схеми ритму для зображення рухів і людей, і тварин, які ходять, бігають, стрибають тощо. За їх допомогою ви можете створювати анімаційні цикли, тобто серії малюнків, на яких персонаж повністю виконує певний рух (наприклад, крок у ході). Дотримуючись інструкцій, викладених у цьому розділі, можна змусити будь-якого персонажа — людину, тварину чи неживий предмет — ожити завдяки анімації рухів.

Траєкторія руху

Базовий образ персонажа повинен створювати відчуття руху, щоб доносити глядачеві повідомлення про дії та наміри персонажа. Один зі способів досягти цього — використання траєкторії руху, що є основою ритму, простоти й безпосередності. Траєкторія руху — це узва лінія, що проходить через основний рух фігури. Сплануйте фігуру та її елементи так, щоб увиразнити цю лінію. Так ви підсилите драматичність.



Неправильні
Траєкторії руху не узгоджено

Правильні
Траєкторії руху узгоджено й акцентовані



Неправильні

Правильні

Неправильні

Правильні

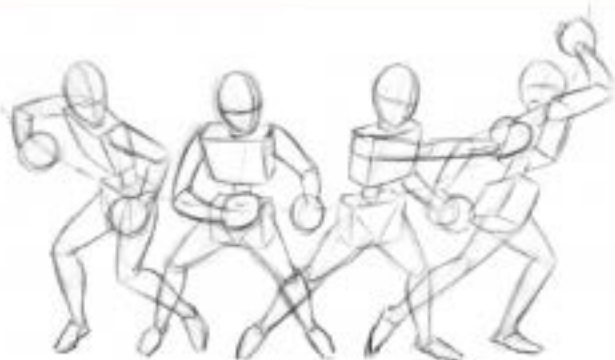
Погляд НА ТРАЄКТОРІЮ РУХУ

Розгляньте приклади, у яких я вказав траєкторію руху.

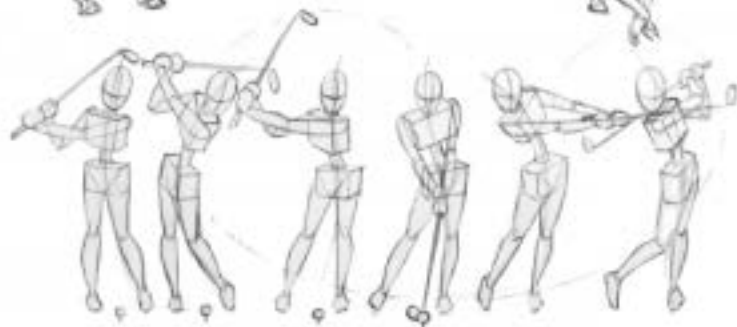


Базові рухи

На наступних сторінках показано загальні послідовності рухів у анімації. Ви побачите, як летить птах, як підстрибує м'яч і як двоногі та чотириногі фігури ходять, бігають, стрибають і виконують інші рухи. У цій книжці показано не всі малюнки з кожної послідовності, а лише ключові позиції. Решта малюнків називаються «проміжними». Проміжні малюнки вставляють між ключовими малюнками, щоб забезпечити плавність руху фігури. Намалюйте достатню кількість проміжних малюнків, щоб зробити рух плавним із урахуванням конкретної швидкості руху й таймінгу зйомки. Щоб продовжити рух, повторіть весь цикл стільки разів, скільки буде потрібно.



Ось кілька спрощених фігур у русі — це щоб продемонструвати вам поворот і зміну перспективи на основі частинки тіла. Вибудовування фігури з судинками має допомогти краще відчувати анімацію.



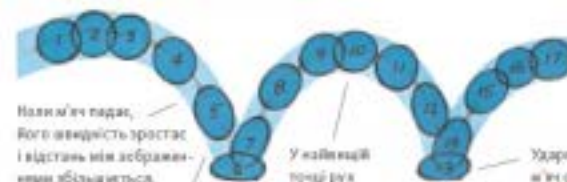
Політ

У польоті птахів упродовж змаху крила проявляються різноманітні зміни його форм і розмірів. Базовий рух «м'яча-стрибунця», як показано нижче, відбувається за певною траєкторією, і його можна застосувати до будь-якого об'єкта чи персонажа сцени.



Ось цикл пташиного польоту з чотирьох позицій, показаних із різних ракурсів — спереду і збоку. Позиція, позначена цифрою 1, передох тій, яку позначено цифрою 4. На мал. 1 угорі показано те саме положення крил, що й на мал. 1 унизу, і так далі. Зверніть увагу, як складаються крила під час підйому (мал. 2).

Цей етап руху повільніший, тому тут буде більше проміжних малюнків. Отже, ви й ближче його доведіть. На мал. 3 угорі крила розправляються, щоб заповнити більше повітря. На мал. 4 вгору розпростерті крила швидко опускаються (одні малюнок), штовхаючи птаха вперед.

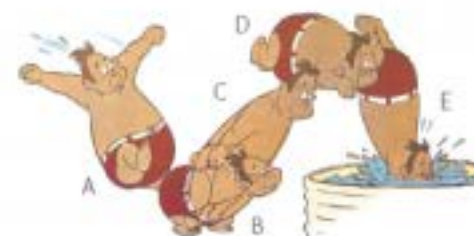


Навіч м'яч падає. Його швидкість зростає і відстань між зображеннями збільшується.

У найвищій точці рух сповільнюється, спейсинг змінюється і м'яч відновлює початкову форму.

Ударючись об землю, м'яч сповільнюється й відскакує.

Зверніть увагу, як м'яч розгортається під час падіння й відскоку на позиціях 5, 7, 12 і 14.



Зауважте, що позиції А, С, та Е лікують собою на 5, 7, 12 і 14 м'яча-стрибунця, де фігура розгортається. Позиція В схожа на амортизацію на позиціях 6 і 13, а D схожа на нормальне зображення на позиціях 2, 10 і 17.



Тут рахувати помилку руху створює ілюзію, якої допомагає стрибати.

Відмінності між ходьбою та бігом

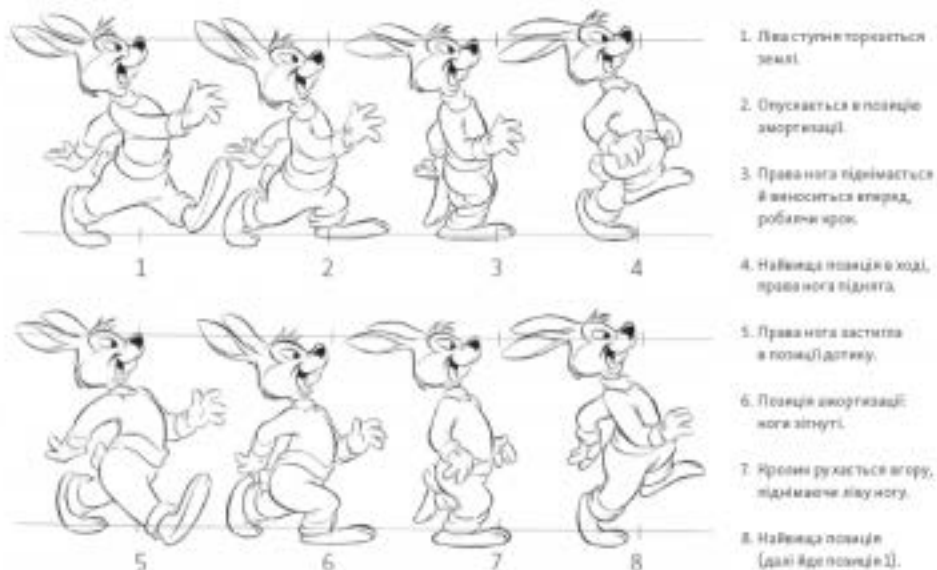
Порівняйте рухи в ході й бігові. Положення задньої ступні визначає швидкість більше, ніж будь-який інший чинник. Зверніть увагу на затінену ногу на малюнках А, В і С нижче. Є відмінності й у витягуванні ступні, що попереду, нахилі тіла й розмахуванні рукою — особливо під час швидкого бігу.

Визначення швидкості за допомогою малюнків моменту дотику

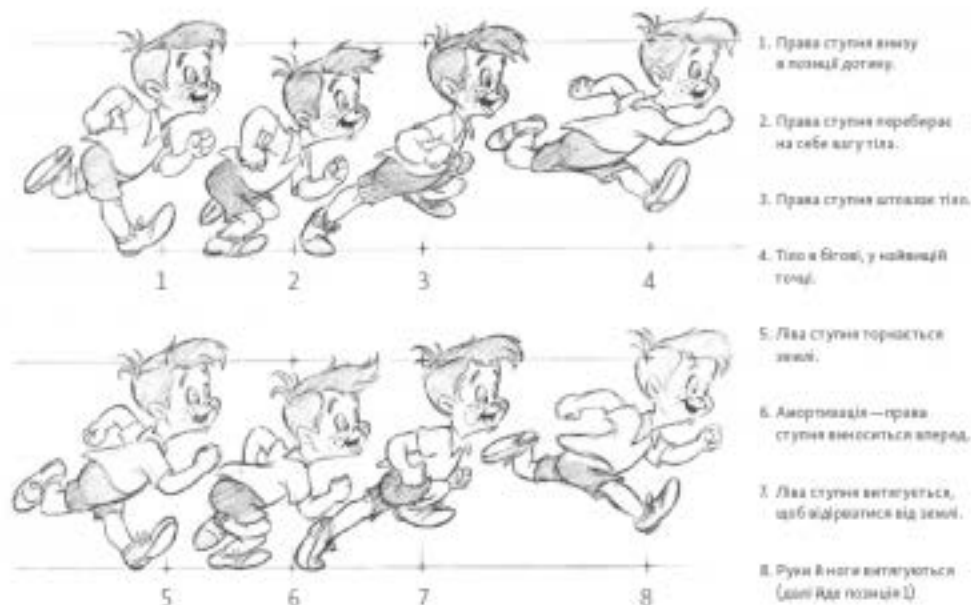


На малюнках вище показано момент дотику ступні до землі під час (а) ходи, (б) бігу та (с) швидкого бігу. Момент дотику — це позиція, коли до того піднята ступня торкається землі. Плануючи анімацію ходи чи бігу, саме моменти дотику визначаємо найпершими. Від них залежатиме швидкість руху й розмір персонажа. Решта дії будуватимемо навколо них.

Хода



Біг



Швидкий біг

У анімації швидкого бігу уникайте двох зображень однієї й тієї самої позиції руху впродовж одного чи двох кадрів. У зображенні ходи та бігу між схожими позиціями ослугу достатньо малюнків — це позиції 1 і 5 вище, — тому не виникає жодних проблем. Однак у цьому, що складається з 4-х малюнків, уся різниця. Зверніть увагу, що всі положення ніг на малюнках змінені: позиція 3 відірваність від позиції 1, а позиція 2 відірваність від позиції 4.

