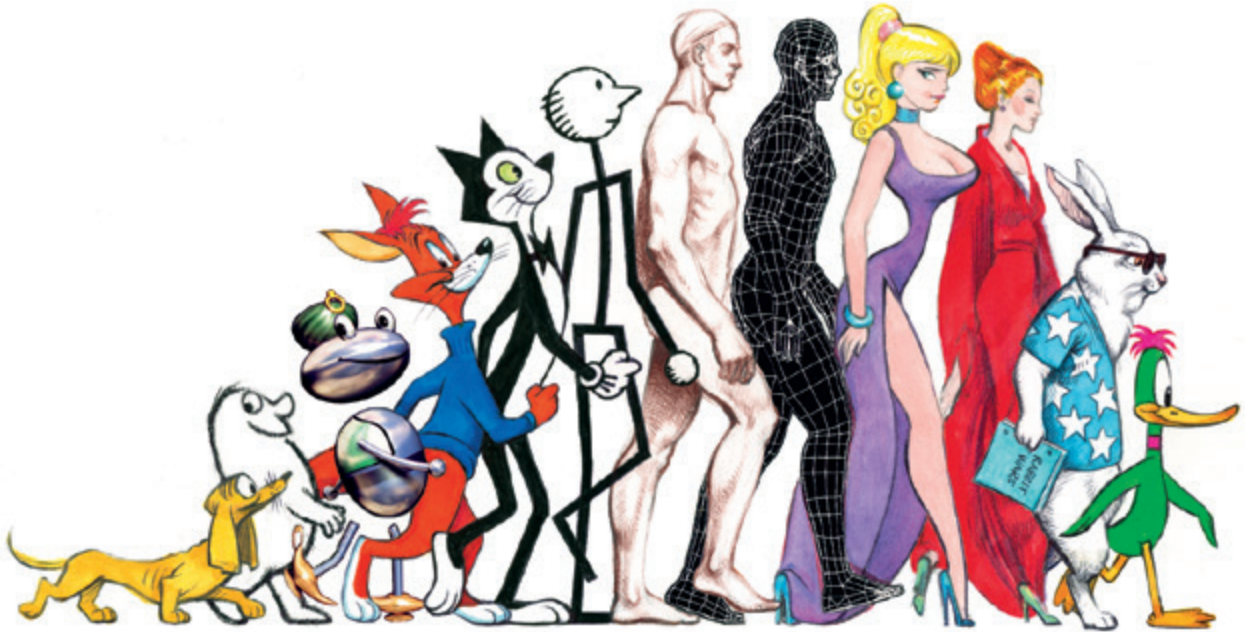


РІЧАРД ВІЛЬЯМС



АНІМАЦІЯ

ПОСІБНИК З ВИЖИВАННЯ

МЕТОДИ, ПРИНЦИПИ ТА ІНСТРУМЕНТИ
ДЛЯ КЛАСИЧНОЇ, ЦИФРОВОЇ, СТОП-КАДРОВОЇ АНІМАЦІЇ



*У цій книзі я прагну пояснити методи роботи,
які вважаю найефективнішими для вдосконалення й спрощення
процесу створення анімації.*

*Тут ви знайдете багато схем, правил, кліше та інструментів,
покликаних допомогти в роботі, але головне, що я хочу донести, — це спосіб осмислення анімації,
який вивільняє розум, даючи змогу якнайкраще виконати роботу.*

*Усього цього я навчився в найліпших майстрів нашої галузі, а тепер-от
звів до систематизованого викладу. Ці принципи змінили мій спосіб роботи, тож і вам,
сподіваюся, книжка стане в пригоді.*

ЗМІСТ

6	Чому з'явилася ця книжка	84	ЗНОВУ ПРО ПЛАНУВАННЯ ПРОСТОРУ
11	Розвиток техніки малюнку	88	Класичні помилки з проміжними позиціями
23	ЧАС МАЛЮВАТИ	90	Пильнуйте дугу
35	Правильне планування часу і простору	92	Додатковий рух об'єкта
41	Урок 1	96	Видовжені проміжні зображення
46	Вперед, у 1940-й	99	Головні помилки новачків
47	Історія схем і проміжків	99	«Грубий» підхід
48	Крайні та проміжні позиції	101	Що можна залишити на асистента?
57	Ключові зображення	101	Не варто зрізати на поворотах
61	Три шляхи в анімації	102	Хо́да
68	Тести-тести-тести	106	Передаємо вагу
70	Монтажний лист	109	Встановлюємо темп
75	Настає світанок...	111	Проміжна позиція чи розрив
76	Найкраща система нумерації	115	Два способи розпланувати ходу
78	Змагання «одиниці» й «двійки»	118	Енергійна хода
80	Верхні чи нижні кріплення?	120	Розслаблена хода
		128	Глибше вивчення ходи
		135	Не спробуєш — не навчишся
		136	П'ята
		136	Рух стопи

142	Нормальна розрядка ходи	256	ВАГА
146	Перенесення ваги	262	Тиск і вага
147	Лінія талії	264	Скільки зусиль треба докласти?
148	Рухи руками	269	Танець
156	Рух у протилежному напрямку	272	Універсальне правило синхронізації дій
163	Інструкція		
167	Хода навшпиньки	273	ПОПЕРЕДЖЕННЯ
173	Навшпиньки й підтупцем	282	Оманливе попередження
		283	Непомітне попередження
176	БІГ, ПІДСТРИБУВАННЯ Й ПРОСТРИБУВАННЯ		
189	Схема бігу з чотирьох позицій	285	ПІДГОТОВКА Й АКЦЕНТИ
192	Схема бігу з трьох позицій	295	Виразний акцент зі зворотним рухом
195	Схема бігу з двох позицій	295	М'який акцент із продовженим рухом
200	Інструкція		
201	Біг, підстрибування, прострибування й перестрибування	297	ПЛАНУВАННЯ ЧАСУ. ХИТАННЯ, ГОЙДАННЯ, ХЛЬОСТАННЯ
209	Прострибування	297	Варіанти планування часу в хитанні
212	Підстрибування	299	Принцип передання вібрації з боку в бік
213	Робота з вагою в стрибку	301	Хльостання
		301	Гойдання
217	ГНУЧКІСТЬ		
218	Розрив	304	ДІАЛОГ
223	Просте накладання	305	Артикуляція репліки
226	Накладання дій	310	Синхронізація зображення й звуку
230	Просте балансування	311	Акценти
231	Викручуємо суглоби, щоб додати гнучкості	314	Ставлення
246	Рухливість обличчя	314	Секрет
249	Накладання рухів обличчя		
251	Миттєве зчитування — промовисті силуети		

315	АКТОРСЬКА ГРА	340	ДОДАНО В РОЗШИРЕНОМУ ВИДАННІ
320	Зміна виразу обличчя	342	Урок 1 із гнучкості
321	Шукайте контрасту	343	Видалення елементів і продовження руху
323	Вказування напрямку	344	Зроби помітним те, що хочеш показати
324	Мова тіла	346	Голівудський стрибок
324	Симетрія чи дублювання	348	Контраст і зміна
325	Кради!	348	Артикуляція реплік у діалозі
325	Очі	349	Використання прикладів руху з життя
		352	Гнучкість тварин
327	РУХИ ТВАРИН	353	Рухи пса, що біжить
328	Приклади з життя	356	Як насправді ступає кінь?
330	Базова схема ходи тварин	358	Кінська рись
		359	Кінський галоп
333	РЕЖИСЕРСЬКА РОБОТА	360	Птахи
334	Бриф	361	Непрості приписи щодо «реалістичності» та ваги
334	Превізуалізація	368	Поза з рухом
334	Розділіть персонажів	369	Велика Суперечка про «реалістичність»
335	Найкращих наперед	371	Рішення
335	Добір аніматорів	373	Так, але...
335	Вносимо зміни	374	Попередній висновок
335	«Кажі! Кажі!»	376	Мій висновок
335	Озвучування	377	Замальовки з натури в анімації
335	Зведення	382	Подяки
335	Дослідження		
335	Монтаж		
335	Вірте у свій матеріал		
338	ПЕРЕГЛЯД		
338	Процедура		
339	Складники		

AnimationTM

MAGAZINE

Volume 2, Issue 1

U.S. \$3.50/ Canada \$5.00



RICHARD WILLIAMS
FRAMES ROGER RABBIT

Чому з'явилася ця книга?

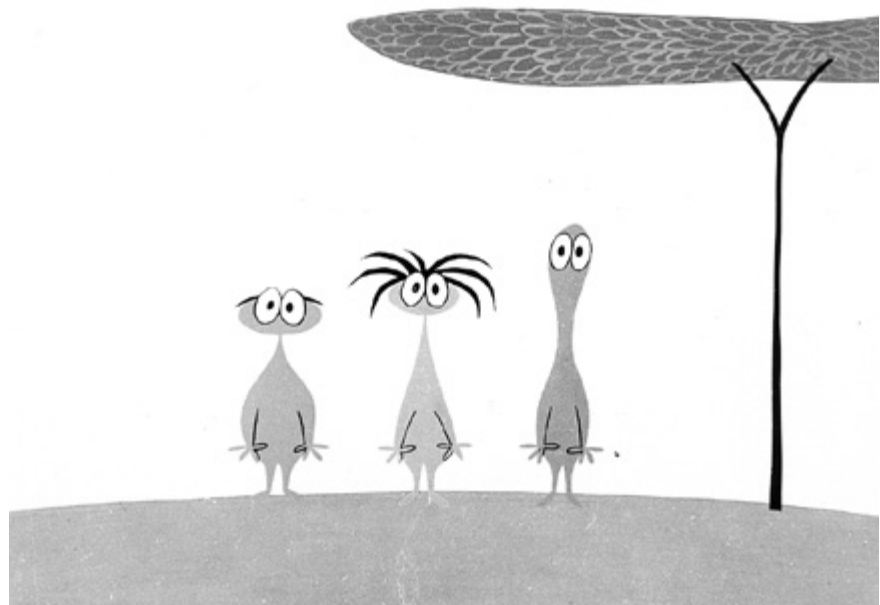
Коли мені було десять років, я придбав книгу в м'якій палітурці – «Як створювати мультфільми» Ната Фолка, видану 1940 року. Її вже давно не перевидають, та я користувався нею як зручним довідником з анімаційних стилів Голлівуду 1930-х років, коли створював персонажів і керував анімаційним процесом для мультфільму «Хто підставив кролика Роджера?» («Who Framed Roger Rabbit»).

Утім, важливішим для мене було інше: у книзі все було зрозуміло і ясно, тож базові знання про те, як створюються мультфільми, закарбувалися в пам'яті мого маленького десятирічного мозку так міцно, що коли я серйозно зацікавився цим жанром у свої двадцять два, основна інформація все ще була тут.

Я жив і малював у Іспанії, коли раптом дивовижні можливості, які надавала анімація, заповнили мої думки. Я запланував свій перший фільм, узяв гроші, відкладені з написання портретів, і вирушив до Лондона. Якийсь час було скрутно, але врешті-решт я знайшов роботу – створював анімовані рекламні ролики для телебачення, і зміг сам профінансувати свій «Маленький острів» («The Little Island»), філософський диспут без слів тривалістю півгодини, що виграв численні міжнародні нагороди.

За три роки після завершення роботи над фільмом мене поволі охоплювало приkre усвідомлення, що я насправді мало знаю про артикуляцію в анімації – тобто про те, як воно все має рухатися. Щоб потренуватися, я промальовував зображення відьми, які створив Кен Гарріс для мультфільму про Баґза Банні («Broomstick Bunny», 1951 рік, режисер Чак Джонс). Ця вправа тільки підтвердила мої підозри, що я геть мало знаю про зображення руху.

Ще працюючи над «Маленьким островом», я потрапив на другий реліз «Бембі», та, оскільки вважав себе революціонером у анімаційній галузі, відкинув для себе цей фільм як шаблонний. Проте після завершення своєї роботи я переглянув «Бембі» ще раз – і буквально виповз із кінотеатру. Як їм таке вдалося? Я вже знав достатньо, аби зрозуміти, що не знаю нічогосінько!



«The Little Island», 1958 рік.



Майстер анімації
Кен Гарріс та його
послідовник, 1969 рік.
Фото: Frank Herrmann

Тож як і де вчитися? Я працював незалежним аніматором у Англії й не хотів перебиратися до голлівудської фабрики мультфільмів. Мої прагнення були суперечливими. З одного боку, я хотів зберегти свою мистецьку свободу, а з другого — укрαι потребував знань.

Була ще книжка Престона Блера «Як створювати анімаційні фільми» («How to Animate Film Cartoons»), та мене мало приваблював анімаційний стиль сорокових із принципом «стискання-розтягання» (сквош і стрейч, squash and stretch), і тому було важче змусити себе опановувати принципи, що лягли в його основу, — хоча це й було солідне видання, а Престон — чудовий аніматор Золотого віку Голлівуду. Іронія долі — за сорок років мене уславить робота над «Хто підставив кролика Роджера?», мультфільмом, намальованим у стилі, через який я колись відкладав вивчення Престона.

Набагато пізніше мені випало працювати з Кеном Гаррісом, першим «справжнім» досвідченим аніматором, якого я знав; це його відьму з «Broomstick Bunny» я промалював. Загальновизнано, що Кен Гарріс був головним аніматором у «Warner Bros». І зрозуміло, що режисер Чак Джонс у всьому покладався на нього.

1967 року мені вдалося витягти Кена до Англії, і відтоді, працюючи з ним, я почав по-справжньому навчатися анімаційної артикуляції та продуктивності. Мені тоді було вже сорок, я мав велику успішну студію в Лондоні, вісімнадцятирічний досвід у анімації й понад сотню міжнародних нагород.

Після семи-восьми років роботи пліч-о-пліч із Кеном той сказав мені: «Гей, дядьку, а ти вже часом малюєш ці штуки там, де треба».

— Еге ж, я в тебе вчуся, чи не так? — відповів я.

— Так, — промовив він замислено. — Знаєш... а з тебе міг би бути *аніматор*.

Після початкового шоку я усвідомив, що він має рацію. Кен був Справжнім Аніматором — я ж просто створив купу красивих малюнків у різних стилях, і вони навіть працювали, — але їм бракувало тієї невидимої «чарівної» складової, що робила б їх живими й переконливими.

Тож я подвоїв свої зусилля (найбільше вправляючись у «акцентах» голови й рук), і наступного року Кен сказав: «Гаразд, ти аніматор».

А ще за кілька років він мовив: «Гей, дядьку, а з тебе міг би бути *добрий аніматор*».

Коли йому було вже вісімдесят два, я навідувався до нього додому, в будинок-трейлер в Огай (штат Каліфорнія), і ми працювали над сценами, які він пізніше анімував. Час від часу він потребував пів години подрімати, а я тим часом продовжував роботу.

Одного дня він заснув аж на три години, а коли прокинувся, я вже проанімував досить багато.

— Вибач, Діку, — сказав він. — Ти ж знаєш... Я вже просто стариган, чорти б мене забрали. — І після довгої паузи: — О-о-о... Бачу, ти анімував сцену...

— Так, — відповів я. — Чим же ще було зайнятися?

— Гарні малюнки... — промовив він, а потім вказав на один: — Глянь, ось цей неправильний! Ти помилився.

І звісно, він мав рацію.

— Чорт забирай, Кене! — вигукнув я. — Я пропрацював із тобою тринадцять років, і я досі не вхопив це твоє «щось». Боюся, що ти забереш його із собою в могилу.

— Та-а-ак, та-а-ак, — пирхнув він сміхом, а потім додав: — Ну, в тебе й самого досить добре виходить, — і пирхнув ще раз.

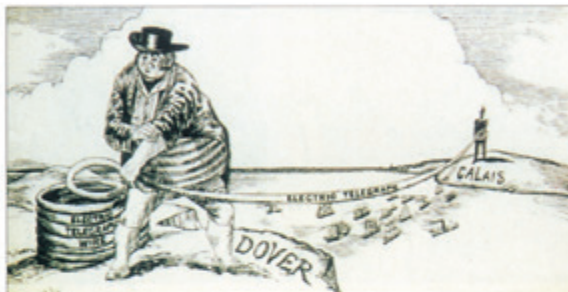
Кен працював дуже швидко, і я завжди прохав його давати мені якомога більше епізодів, часом просив малювати вже коли надворі сигнало таксі, що мало везти його в аеропорт, на літак додому, в Штати.

Коли він помер 1982 року, у свої вісімдесят три, я найбільше шкодував, несучи його домовину, що не набрався духу й не всунув у його руку простого олівця біля ще відкритого гробу. Йому б це сподобалося.

Коли я лиш починав працювати з Кеном, ми саме закінчили роботу з анімаційними кадрами для епічного фільму Тоні Річардсона «Атака легкої бригади» («The Charge of the Light Brigade»), тож я гадав собі, що вже маю досить непоганий досвід. Коли Кен побачив цей фільм у кінотеатрі, він сказав: «Боже, Діку, як ви там робите все це? — І після пауза. — Звісно, воно *не надто* добре рухається...»

Утім, мені й досі не соромно за нашу роботу над цим фільмом.

Після цього ми пішли подивитися мультфільм «Жовтий підводний човен» («The Yellow Submarine») з гуртом «The Beatles» у головних ролях. Я любив стиль Гайнца Едельманна, але уривчастий стиль «пуск-стоп, стоп-пуск» у анімації переважно означає, що за пів години переважна частина аудиторії вийде у фое. Хоч би як це було модно й інноваційно — рубана, неплавна анімація не втримає публіку довше як двадцять п'ять хвилин. І хоч «Жовтий підводний човен» був культовим для працівників рекламних агенцій та університетських кіл, широка аудиторія не пішла на фільм. І це вбило ринок недіснеївських фільмів на довгі роки.



Мої анімаційні вставки з епічного фільму Тоні Річардсона
«Атака легкої бригади» («The Charge of the Light Brigade»), 1968 рік.

Один із керівників кінокомпанії «United Artists», що розповсюджувала «Жовтий підводний човен», сказала мені: «І це ж “Бітлз” на вершині популярності — а люди все одно не йдуть мультфільми, якщо вони не від Діснея». Усі керівники кінокомпаній тоді так казали про анімаційні фільми: «Якщо на них немає імені Діснея, то ніхто на них не піде». Але ж річ була не в імені Діснея, а в професійності його студії, що захоплювала аудиторію й тримала її біля екрану 80 хвилин.

Чи не того самого тижня вийшла діснеївська «Книга джунглів» («The Jungle Book») — і вмить стала хітом. Я пішов на неї неохоче, гадаючи (я все ще вважав себе за інноватора), що навіть коли там буде щось цікаве, несподіванок не варто чекати.

Фільм почався з шаблонних вовків, які прийняли до себе милесеньке дитятко, що неодмінно зворушить домогосподарок. Я запам’ятав малого Мауглі верхи на чорній пантері, і кожна його дія й рух були геть шаблонними — аж поки він не зліз із неї. І раптом усе змінилося. Змінився стиль малювання. Змінилися пропорції. Змінилися рухи й поведінка. Пантера допомогла хлопчикові здертися на дерево, і рівень видовища був майже чудовим. Дія, стиль малюнка, виконання й навіть кольори були прекрасні. Потім з’явилася змія, що спробувала загіпнотизувати хлопця, — і публіка була в захваті. Я ж сидів здивований.

Фільм і далі тримався найвищого рівня, а коли зайшов тигр завважки вісімсот фунтів, що був і тигром, і актором, який його озвучував (Джордж Сандерс), — я усвідомив, що не розумію навіть, як це було зроблено, не кажучи вже про те, щоб зробити це самому. Я повернувся до своєї студії шокованим і цілу ніч писав довгого листа від шанувальника.

Мені здавалося, що в тих сценах я впізнав руку великого діснеївського генія Мілта Кала, яким захоплювався Кен Гарріс. Першим ім’ям у переліку головних аніматорів у титрах було «Мілт Кал», тож я припустив, що всю роботу, яка вразила мене, зробив саме Мілт. І виявилось, що все так і було — крім одного кадру, над яким попрацював Оллі Джонстон. Він, разом із Френком Томасом, зробив багато чого дивовижного в цій стрічці.

Тож я написав Мілтові, що вважаю «Книгу джунглів» найвищою точкою анімаційної видовищності й навіть не припускаю, що досягти такої вершини було б можливо без діснеївського досвіду.

Згодом я дізнався, що Мілт назвав мого листа найзворушливішим із усіх, які будь-коли надсилали в студію, і мало того — що він знає трохи про мою роботу й хотів би зустрітися зі мною.

Амбітність змусила мене переглянути власну думку, що *лише* вони здатні досягати таких висот; я вирішив, що коли є талант, досвід, наполегливість, а до цього ще додати фахові знання, — то все можливо, чому ні?

Я не міг більше чекати. Я мусив дізнатися все про цю роботу й досягнути всі її аспекти. Тож щороку, із простягнутою рукою я став навідуватися до Мілта Кала й Френка Томаса, до Оллі Джонстона й Кена Андерсона, — на Студію Волта Діснея.

Ось одна з найважливіших речей, які сказав мені Мілт: «Наша анімація відрізняється від будь-чєї, бо вона правдоподібна. Речі мають свою вагу, а персонажі мають м’язи, і ми створюємо ілюзію дійсності».



Рушій анімаційних знань.
Зліва направо: Кен Гарріс,
Ґрім Нетвік та Арт Беббіт
із учнями — Річардом
Пердамом та мною біля
моєї студії на Сохо-сквер
у Лондоні, 1973 рік.
Фото: Frank Herrmann

Але як домогтися цієї правдоподібності? Я ж їздив туди не помити ноги в Мілтовій ванні, не з'ясувати, чим снідає Френк Томас. Я закидав їх питаннями з ретельно складеного списку, а потім нотував усе, що вони казали. Ці дивовижні віртуози стали моїми друзями й були неймовірно щедрими на допомогу. Мілт казав: «Хто питає — той не блудить. Якщо, звісно, питає в знавця, — бо не всім із цим щастить».

Мені дуже щастило; зокрема в тому, що моїм колегою та вчителем став чудовий легендарний аніматор Арт Беббіт. Саме Беббіт працював над Ґуфі та анімував Танець грибів у «Фантазії» («Fantasia»). Він передав мені величезний багаж своїх знань — провів кілька домашніх семінарів місячної тривалості, і працював зі мною на моїй лондонській та голлівудській студіях упродовж багатьох років.

1973 року я запросив вісімдесятирічного Ґріма Нетвіка, котрий з віком аж ніяк не втратив майстерності, стати «домашнім» учителем при моїй лондонській студії. Ґрім усявився роботою над Бетті Буп і створенням більшості кадрів із Білосніжкою в «Білосніжці та семи гномах». Ще я тісно працював із Емері Гокінсом, котрого Кен Гарріс називав аніматором із безмежною уявою. Емері був страшенно творчим, крутився тут і там, у кожній студії. Крім того, я мав можливість попрацювати, хоч і недовго, із Ейбом Левітовом, Геррі Чинакі та Кліфом Нордбергом. Дік Ґ'юмер, один із найперших аніматорів Нью-Йорка і згодом головний діснеївський сценарист («Білосніжка та сім гномів» («Snow White and the Seven Dwarfs»), «Дамбо» («Dumbo»), «Фантазія» («Fantasia») та решта видатних ранніх діснеївських мультфільмів) дуже ясно змалював мені картину світанку анімації.

Більшість згаданих людей уже не з нами, але в цій книзі повно знань і вмінь, які я перебрав саме від них.



Це я намалював Мілта під час викладання у моїй студії. Мілт каже: «Не слухайте Діка, він технар».

Мілт завжди заохочував мене працювати в моєму власному, вільнішому стилі, який йому подобався, але я спершу хотів навчитися всього.

Двоє геніїв разом навчають автора: Френк Томас стоїть, Мілт Кал за столом, початок 1970-х років.



Використано з дозволу Disney Enterprises, Inc.

Бажано, щоб художник, який створює проміжні зображення, розумів і міг відтворити на папері нестандартну дію.



Не просто проміжне зображення

А ось таке



І не так

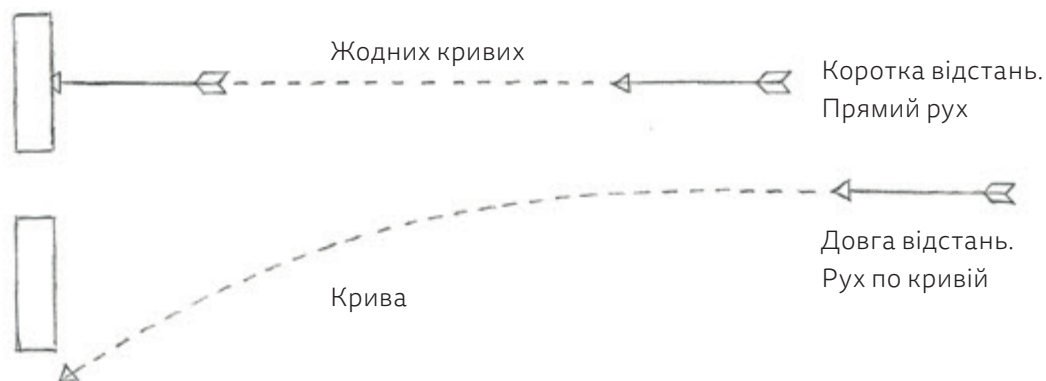
А отак

Пильнуйте криві

Більшість рухів розвиваються по кривій. Загалом можна сказати, що кожен окремий рух — окрема крива. Переважно траєкторія певної дії нагадує хвилю або щось на кшталт вісімки:

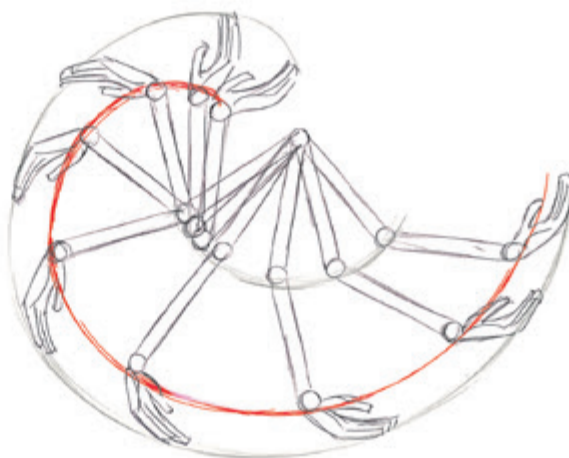


Буває й траєкторія, що утворює кут, або й узагалі пряма. Пряма лінія передає потугу.

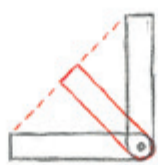


Крива дії забезпечує
плавність руху.

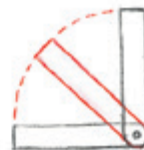
У цьому зображенні змаху руки
зап'ястя окреслює дугу й тягне
за собою всю руку.



І, звичайно, кістки не
вкорочуються й не ростуть —
вони зберігають ту саму
довжину.

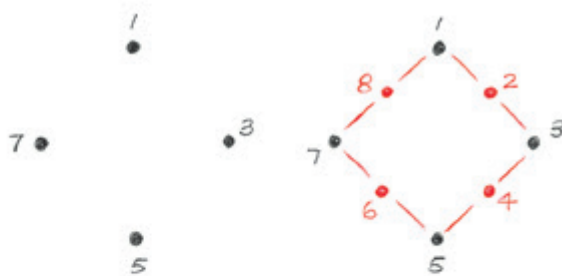


Явно неправильно

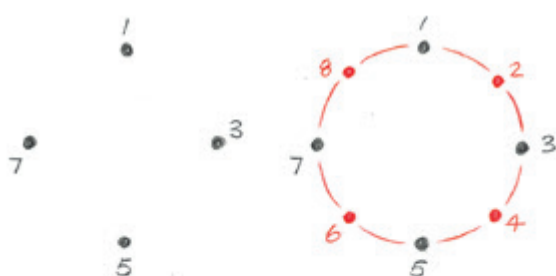


Явно правильно

Крива надзвичайно важлива! Хай, наприклад, у нас є позиції 1, 3, 5 та 7 —



Ми їх поєднаємо так?



— чи так?

Результати будуть геть різні — тому
ми крутимо й перевертаємо зображення,
аби забезпечити правильне передання
траєкторії руху.

Часто виходить щось таке —
Точніше, **зазвичай** виходить таке —
Тобто — дещо середнє між першим і другим

