

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».

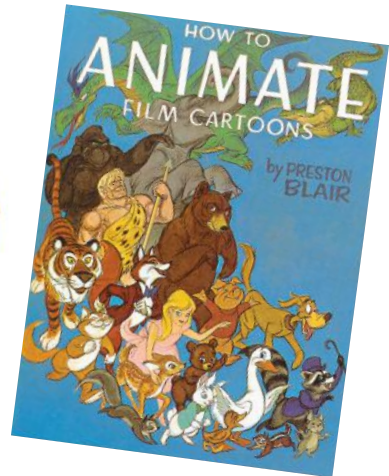
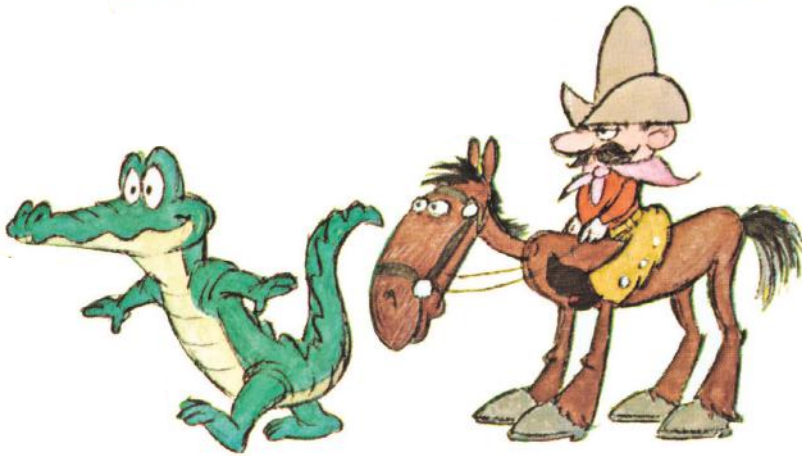
Попри те, що Престон помер у 1995 році, його мудрість і спадщина вже десятиліттями живуть в цьому нещодавно переробленому виданні.

Багато що змінилося з часів розквіту кар'єри Престона Блера, коли він працював над фільмами Діснея («Фантазія», «Піноккіо» та «Бембі»), мультфільмами Текса Евері в MGM і в студії Ганна-Барбери (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 целулоїдній 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 показує 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!

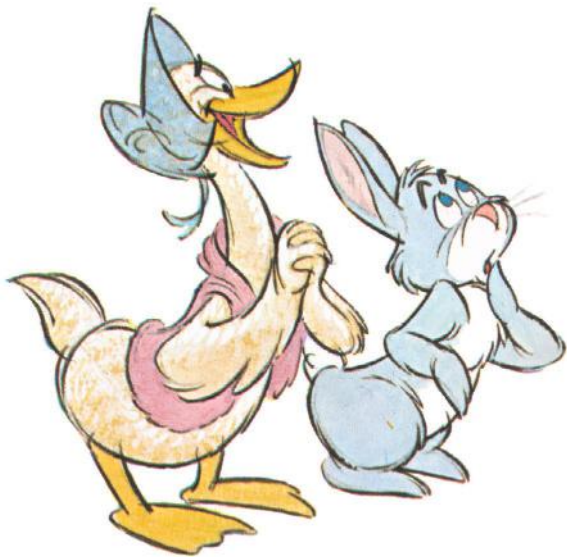
Редакція *Walter Foster Publishing*



Вступ від Престона Блера

Цю книгу присвячено
Гоуп та Ёну, 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-митець, сценарист, музикант, кінооператор та режисер кінофільму об'єднують свої навички, створюючи художника нового типу — художника-аніматора.

Мистецтво аніматорів унікальне. Вони оживлюють свої малюнки, створюючи ілюзію 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. Піонери анімаційного мистецтва засвоїли багато уроків, переважно методом спроб і помилок, і саме ця сукупність 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 заволодіти 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 недосліджений вид мистецтва. Воно, мабуть, нині 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

Preston Blair

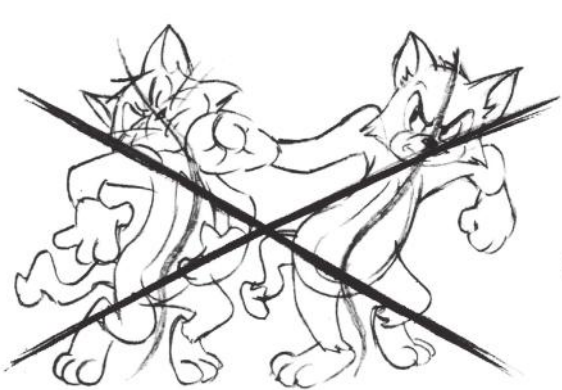


Оживлення

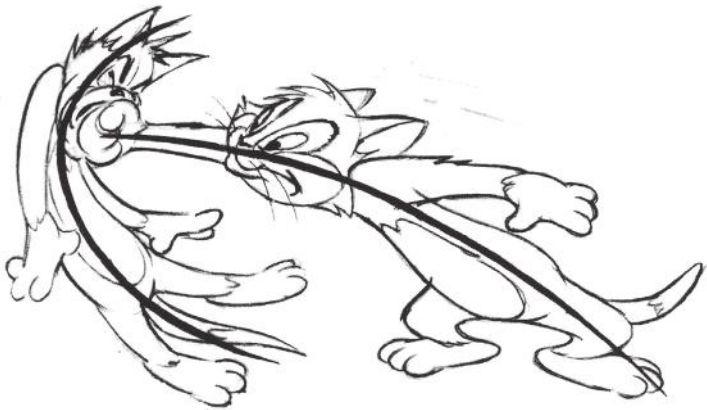
Як тільки персонажа створено, аніматори повинні розглянути властиві йому рухи. У цьому розділі ви знайдете схеми ритму для зображення рухів і людей, і тварин, які ходять, бігають, стрибають тощо. За їх допомогою ви можете створювати анімаційні цикли, тобто серії малюнків, на яких персонаж повністю виконує 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 уявна лінія, що проходить через основний рух фігури. Сплануйте фігуру та її елементи так, щоб уявити цю лінію. Так ви підсилите драматичність.



Неправильно!
Траєкторії руху не узгоджено



Правильно!
Траєкторії руху узгоджено й акцентовано



Неправильно!

Правильно!



Неправильно!

Правильно!

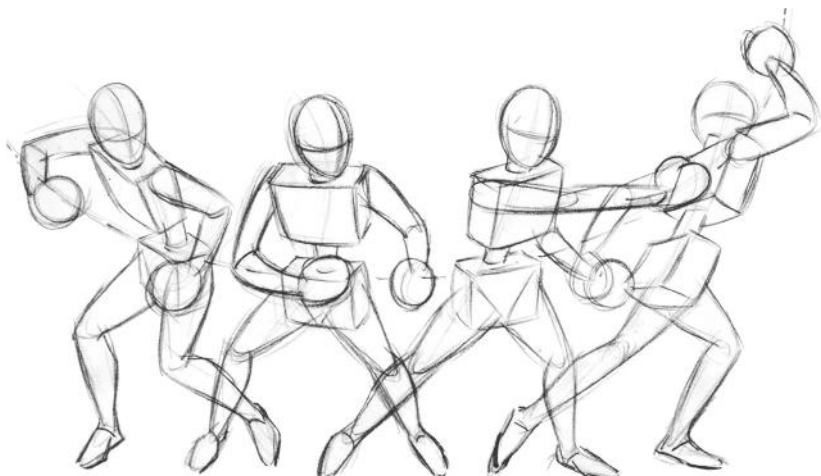
ПОГЛЯД НА ТРАЕКТОРІЮ РУХУ

Розгляньте приклади, у яких я вказав траєкторію руху.

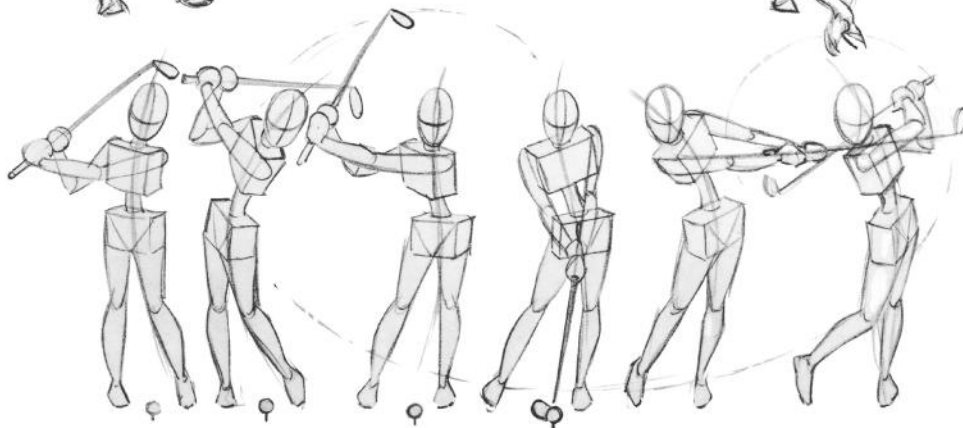


Базові рухи

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. Щоби 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 основних частинах тіла. Вибудовування фігури з суцільних мас допомагає краще «відчувати» анімацію.



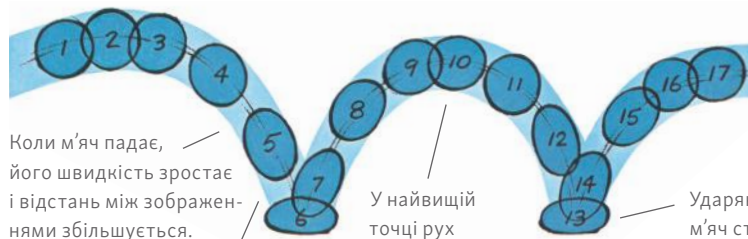
Політ

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, передує 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 бачитимете його довше. На мал. 3 вгорі крила розправляються, щоб захопити більше повітря. На мал. 4 широко розпростерті крила швидко опускаються (один малюнок), штовхаючи птаха вперед.



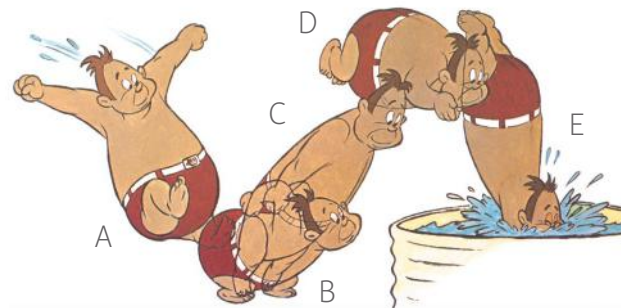
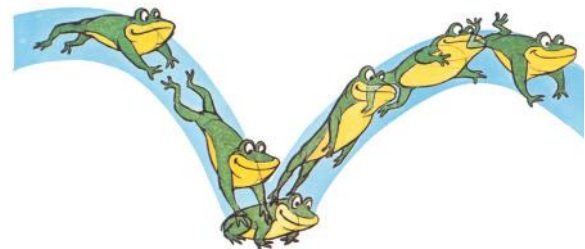
Коли м'яч падає, його швидкість зростає і відстань між зображеннями збільшується.

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

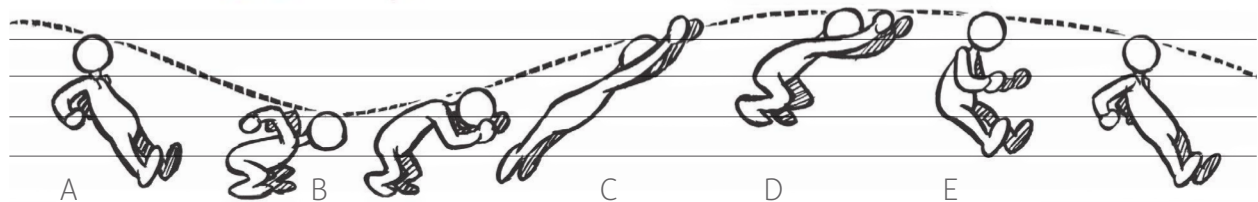
У найвищій точці рух сповільнюється, спейсинг зменшується і м'яч відновлює початкову форму.

Ударяючись об землю, м'яч стискається й відскакує.

М'яч летить за певною траєкторією. Вивчіть спейсинг м'яча уздовж цієї траєкторії. Зверніть увагу на схожість між рухом м'яча та стрибками жаби нижче.



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



Тут рвучкий помах рук створює імпульс, який допомагає стрибнути.

Відмінності між ходою та бігом

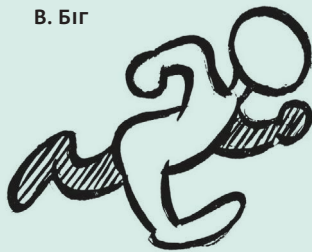
Порівняйте рухи в ході й бігові. Положення задньої стопи визначає швидкість більше, ніж будь-який інший чинник. Зверніть увагу на затінену ногу на малюнках А, В і С нижче. Є відмінності й у витягуванні стопи, що попереду, нахилі тіла й розмахуванні рукою — особливо під час швидкого бігу.

ВИЗНАЧЕННЯ ШВИДКОСТІ ЗА ДОПОМОГОЮ МАЛЮНКІВ МОМЕНТУ ДОТИКУ

А. Хо́да



В. Біг

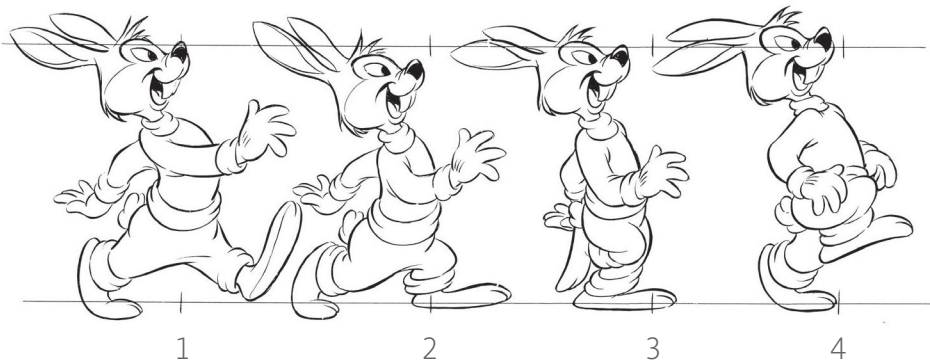


С. Швидкий біг

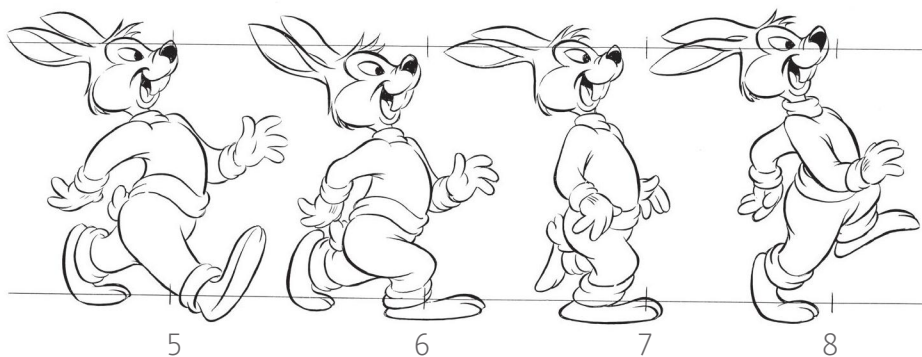


На малюнках вище показано момент дотику ступні до землі під час (а) ходи, (б) бігу та (с) швидкого бігу. Момент дотику — це позиція, коли до того піднята ступня торкається землі. Плануючи анімацію ходи чи бігу, саме моменти дотику визначаємо найпершими. Від них залежатиме швидкість руху й розмір персонажа.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

ХОДА

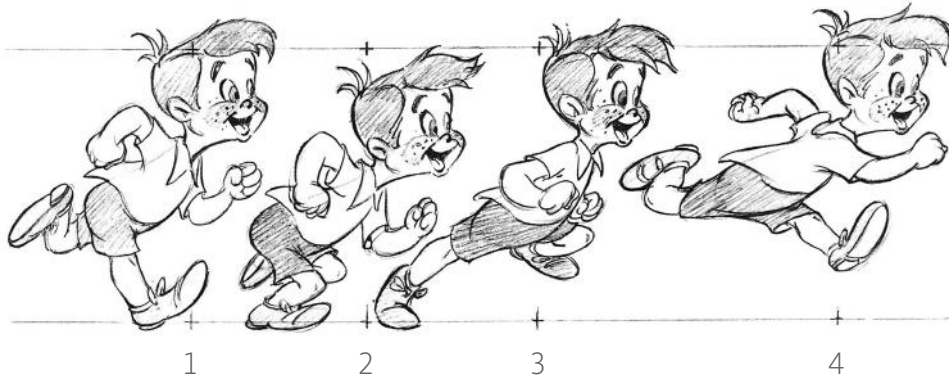


1. Ліва ступня торкається землі.
2. Опускається в позицію амортизації.
3. Права нога піднімається й виноситься вперед, роблячи крок.
4. Найвища позиція в ході, права нога піднята.

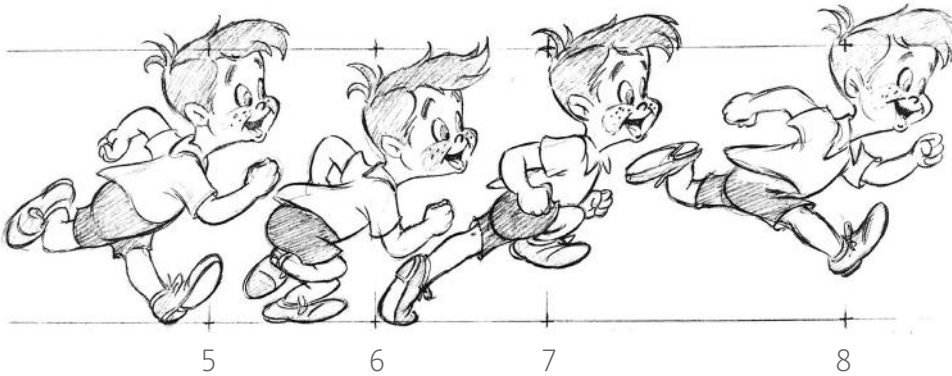


5. Права нога застигла в позиції дотику.
6. Позиція амортизації: ноги зігнуті.
7. Кролик рухається вгору, піднімаючи ліву ногу.
8. Найвища позиція (далі йде позиція 1).

Біг



1. Права ступня внизу в позиції дотику.
2. Права ступня перебирає на себе вагу тіла.
3. Права ступня штовхає тіло.
4. Тіло в бігові, у найвищій точці.



5. Ліва ступня торкається землі.
6. Амортизація — права ступня вносився вперед.
7. Ліва ступня витягується, щоб відірватися від землі.
8. Руки й ноги витягуються (далі йде позиція 1)

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 силуету достатньо малюнків — це позиції 1 і 5 вище, — тому не виникає жодних проблем. Однак у циклі, що складається з 4-х малюнків, усе інакше. Зверніть увагу, що всі положення ніг на малюнках змінюються: позиція 3 відрізняється від позиції 1, а позиція 2 відрізняється від позиції 4.

