

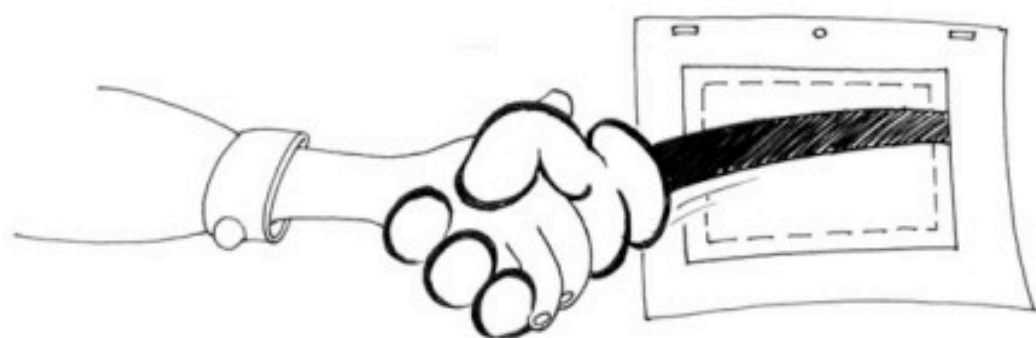


НЕ СОВСЕМ КРАТКОЕ, НО ПОЛЕЗНОЕ
НАСТАВЛЕНИЕ
НАЧИНАЮЩИМ ФАЗОВЩИКАМ,
СОСТАВЛЕННОЕ АНИМАТОРОМ

МИХАИЛОМ ТУМЕЛЕЙ

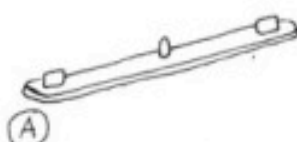
В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ РИСОВАНИЕМ
МУЛЬТИПЛИКАТА

Москва, 1998

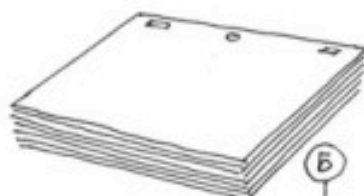


ОРОГОЙ ДРУГ, ВОТ, НАКОНЕЦ, ТЕБЕ
ДОВЕРИЛИ ФАЗОВЕКУ — одну из
вспомогательных, но важных
операций в процессе производства
рисованного анимационного фильма

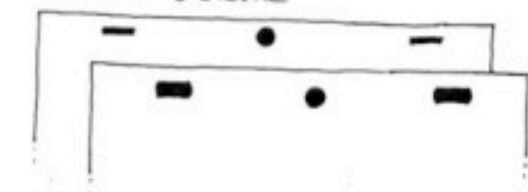
Ты уже получил:



ШТИФТЫ АМЕРИКАНСКО-
ЕВРОПЕЙСКОГО СТАНДАР-
ТА. В отличие от
советских, выступа-
ющие крайние
пластинки у них
более узкие



СЛОПКУ КАЧЕСТВЕННОЙ
ПРОШТИФТОВАННОЙ
БУМАГИ, НА КОТОРОЙ
ТЕБЕ ПРЕДСТОИТ
НАРИСОВАТЬ
ПРОМЕНУТОЧНЫЕ
ФАЗЫ ПО УЖЕ ИЗГО-
ТОВЛЕННОМУ МУЛЬТИ-
ПЛАКАТУ (компонов-
кам) и ПРОРИСОВКЕ



! Из-за их заграничности
штифты терять не
РЕКОМЕНДУЕТСЯ —
ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ПРОМЫШ-
ЛЕННОСТЬ НЕ УСПЕЛА
ОСВОИТЬ ИХ ПРОИЗВОДСТВО.



*!

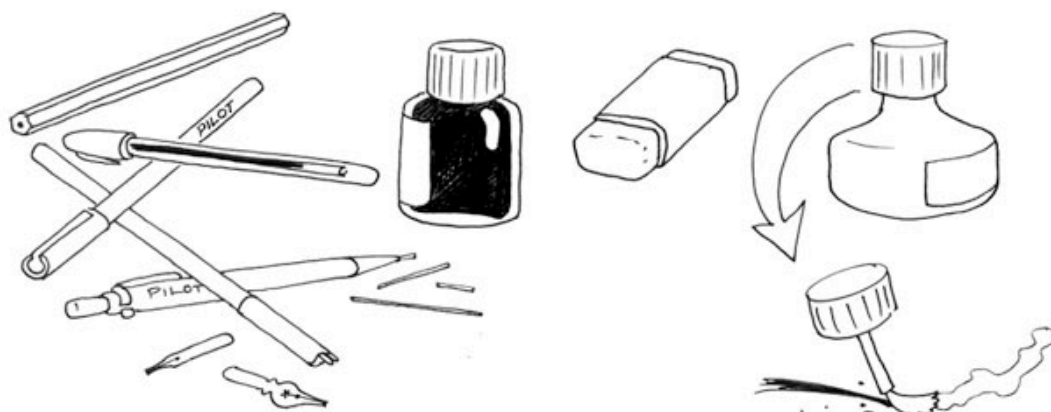
В отличие от традицион-
ной технологии контур
персонажей будет рисовать-
ся не на прозрачных аце-
татных листах — а ПРЯМО
НА БУМАГЕ — чтобы по-
том с нее перенести изо-
бражение на ацетатную
ПЛЕНКУ КСЕРОГРАФИРОВАНИЕМ

БЕРЕГИ БУМАГУ

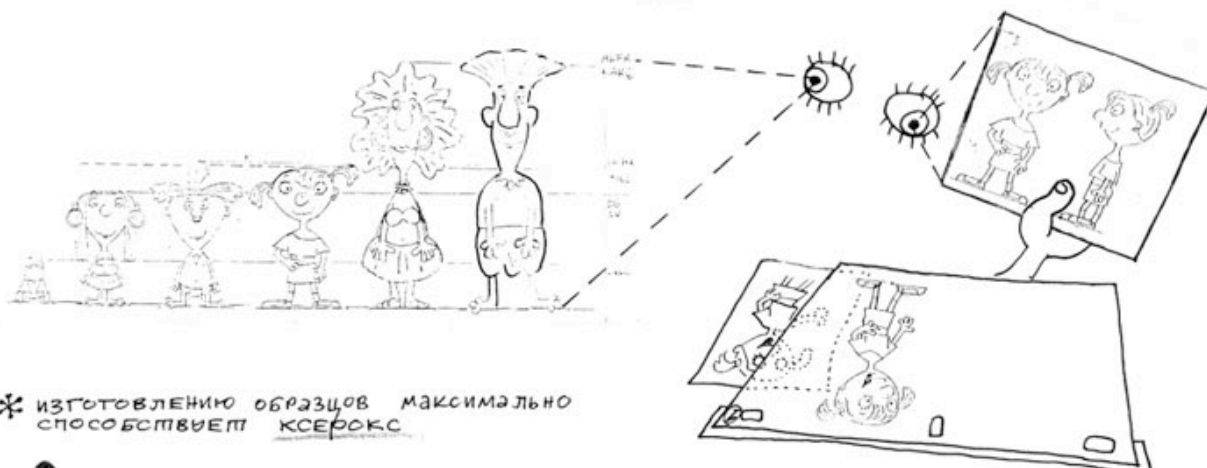
Расход на ошибки и
неудачи не должен
превышать 5%

Кроме того тебе выдали:

2

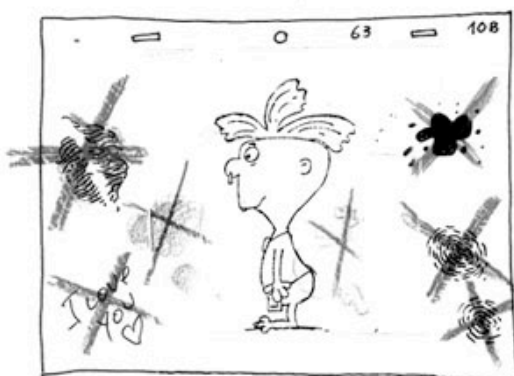


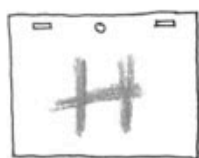
Независимо от того какими видами оргтехники ты будешь выполнять операции — главная задача максимально приблизить характер линии к заданным художником-постановщиком образцам*. Поэтому всегда имей их перед глазами и в руках



* изготовлению образцов максимально способствует КСЕРОКС

! На изготовленной фазе не должно быть не относящейся к фильму информации:





О САМОЕ ГЛАВНОЕ, ЧТО ТЕБЕ ВЫДАЛИ?



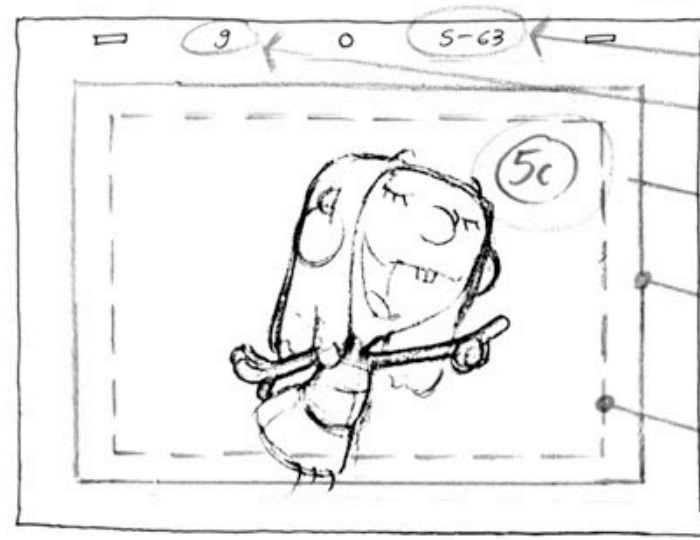
А
ЭТО СЦЕНА

И ЭКСПОЗИЦИОННЫЕ ЛИСТЫ Б



ЧТО НАХОДИТСЯ В СЦЕНЕ?

На листах полупрозрачной кальки обычно делают мультипликацию. Это базовые рисунки, из которых составляется характер движения персонажа.



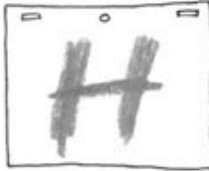
- ПОРЯДКОВЫЙ N СЦЕНЫ
- РАБОЧЕЕ ПОЛЕ
- ПОРЯДКОВЫЙ N КОМПОНОВКИ
- РАМКА РАБОЧЕГО ПОЛЯ*
- ГРАНИЦА УРЕЗЫВАНИЯ КАДРА TV ЭКРАНОМ

* ПОСКОЛЬКУ НА ФИЛЬМЕ «МЛО» ВЫПОЛНЯЛАСЬ ОПЕРАЦИЯ LAYOUT РАМКИ НА КОМПОНОВКАХ МОЖЕТ И НЕ БЫТЬ.

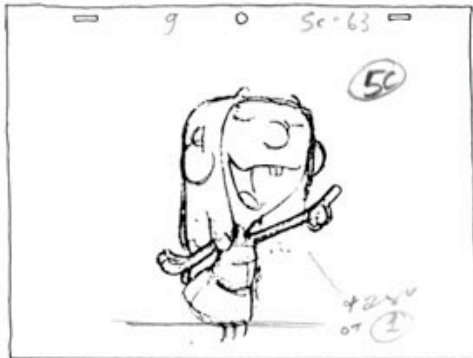
КОМПОНОВКИ, В ОТЛИЧИЕ ОТ ФАЗ ПРЕДСТАВЛЯЮТ НАИБОЛЕЕ ЯРКИЕ И ХАРАКТЕРНЫЕ, "КРАЙНИЕ" МОМЕНТЫ ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА ИЛИ ПРЕДМЕТА ОТ НАЧАЛА К КОНЦУ СЦЕНЫ. КОЛИЧЕСТВО ФАЗ МЕЖДУ КОМПОНОВКАМИ ОПРЕДЕЛЯЕТ ВРЕМЯ ДВИЖЕНИЯ ОТ КОМПОНОВКИ К КОМПОНОВКЕ.

Например:

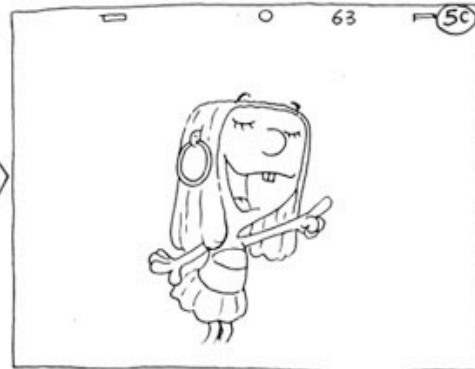




О ОБЫЧНО АНИМАТОР ДЕЛАЕТ РИСУНКИ ОЧЕНЬ БЫСТРО, ЭСКИЗНО, ИНОГДА ДАЖЕ В СХЕМЕ ("БОЛВАНКЕ"), НЕ ВДРАВЛЯЯ В МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ (РЕСНИЦЫ, БУСЫ, ПРЯЖКИ НА ТУФЛЯХ И Т.П.)

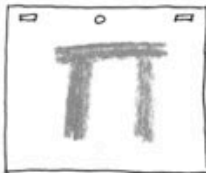


МУЛЬТИПЛИКАТ



ПРОРИСОВКА

ФАЗОВЩИК ПОЛУЧАЕТ СЦЕНУ (КРОМЕ СЛУЧАЕВ КОГДА ТРЕБУЕТСЯ ЧЕРНОВАЯ ФАЗОВКА), ГДЕ ВСЕ КОМПОНОВКИ ОБРАБОТАНЫ ХУДОЖНИКОМ-ПРОРИСОВЩИКОМ (ПО-АНГЛИЙСКИ ЭТА ОПЕРАЦИЯ НАЗЫВАЕТСЯ cleaning — "чистка" => cleaner = ПРОРИСОВЩИК)



О ПРОРИСОВАННЫМ ТВЕРДОЙ РУКОЙ cleaner'a КОМПОНОВКАМ ТЕБЕ ПРЕДСТОИТ НЕ МЕНЕЕ ТВЕРДОЙ РУКОЙ * СДЕЛАТЬ ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ФАЗЫ* — ОНИ И СОСТАВЛЯЮТ ЦЕЛЬ И СУТЬ ТВОЕЙ РАБОТЫ.

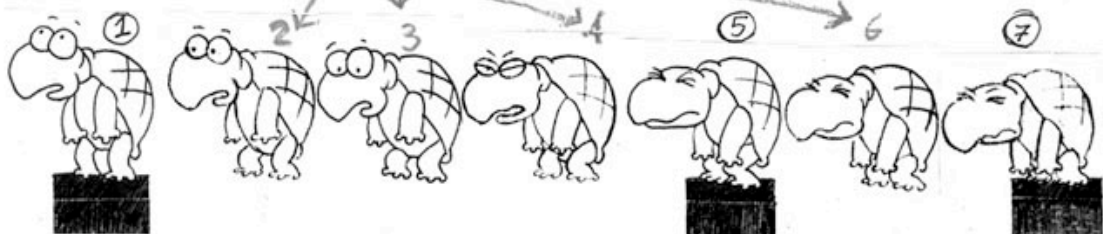
* Если рука недостаточно твердая:

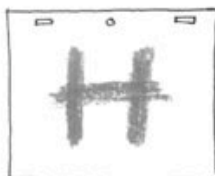
- ПОДУМАЙ ОБ УМЕНЬШЕНИИ ДОЗЫ УПОТРЕБЛЯЕМОГО АЛКОГОЛЯ В ПЕРЕСЧЕТЕ НА 1 КГ ВЕСА...
- ИЛИ ПОДУМАЙ О ПЕРЕМЕНЕ ПРОФЕССИИ...

** Кстати, по-английски твоя профессия называется inbetweener (от Between = МЕЖДУ)



ЕПЕРЬ, КОГДА ТЫ ТОЧНО ЗНАЕШЬ, КТО ТЫ ТАКОЙ — ТВОЯ ЗАДАЧА ОЧЕНЬ ТОЧНО И АККУРАТНО ЗАПОЛНИТЬ РИСУНКАМИ ФАЗ ПРОВЛА МЕЖДУ КОМПОНОВКАМИ





О, чтобы заполнять пустоты между компоновками рисованными фазами, необходимо знать сколько их нужно нарисовать.

Для этого и существуют экспозиционные листы.

! Это очень важный документ — по ним работали до того, как ты начал делать фазовку (аниматоры, прорисовщики) и будут продолжать работать после того, как ты закончишь свою работу (контуровка-ксерографирование, съемка)

! Береги эксп. листы 



Работе с эксп. листами американско-европейского типа область твоего профессионального интереса — вот эта колонка

! Обращайте внимание на фамилию аниматора, чтобы знать, к кому обращаться в случае неясности.



- X — обозначение пустого листа — из которого ни фаз ни компоновок **НЕТ**, иногда пишут (БЛ) — БЛАНКЕТ
- (N) — кружками обводятся только компоновки
- линия — а иногда её отсутствие обозначает СТАТИКУ
- фаза с уголком — на которой аниматор отметил какой-нибудь специфич. элемент движения, не вписывающийся в общий характер фазовки

ANIMATOR		SCENE NO.	
Disney		63	
	DIALOG	EXP	6 A 4 B 2 C TOP AUX
1			X 1 7
2			
3			
4			
5			
6			
7	Т		
8	АН		
9			1 11
10			
11			2 12
12			
13	ЕЕ		23 13
14			
15	М		4 14
16			
17	Н		
18			5 15
19	ЕЧ		6 16
20			

РАБОТА ФАЗОВЩИКА-НЕОБЕДЕННЫЕ ЦИФРЫ



Вот, судя по эксп. листу
перед тобой стоит за-
дача нарисовать проме-
жуточные фазы от ком-
поновки ① к компоновке ⑤

Поковки ① к компоновке ⑤



						SCENE N
6	5	4	3	2	1	TO AL
	X					
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					

это значит
что каждая
картинка
снимается
2 РАЗА
* если больше
клеточек
— то больше

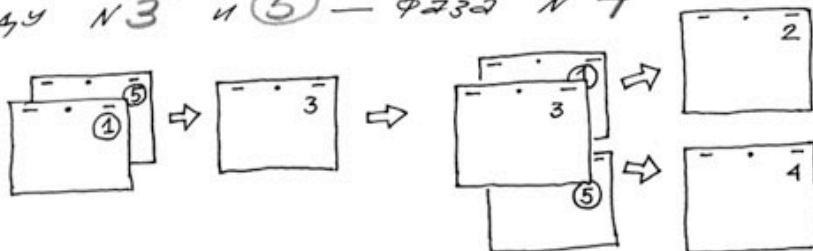
Соответственно — этими фазами будут 2, 3, 4

? С какой начать?

			①
			2
			3ер
			4
			⑤

В некоторых случаях аниматоры
помечают среднюю фазу в
листах. Но традиционно —
если между компоновками
3 фазы и нет никаких осо-
бых пометок — то 2-я
фаза — средняя.

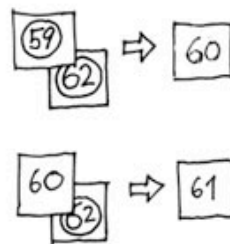
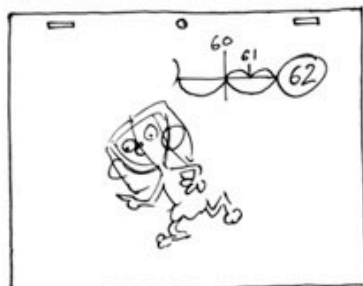
Сначала делается фаза N 3,
потом, между ней и ① — фаза N 2, а потом
между N 3 и ⑤ — фаза N 4



! Но существуют более сложные системы
расстановки фаз (при ускоренном или замедленном
движении объекта). Если нет специальных поме-
ток в эксп. листах — обязательно обра-
щаться к мультипликату

Например:

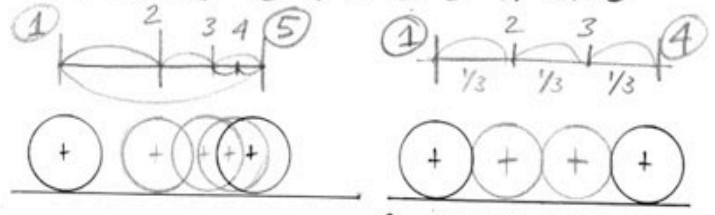
59
60
61
62
63



В

зависимости от задачи и характера движения аниматор распределяет фазы во времени по отношению к компоновкам. Задача фазовщика понять его и точно выполнить указания. Если неясно — лучше спросить

• **Примеры** →
записи фаз
в мультипликаторе

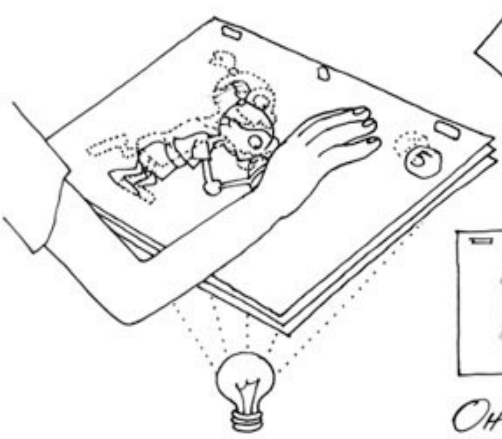


* сравнительно редкий вид записи — требует опыта у фазовщика

?

К

как выполняются пресловутые средние фазы:



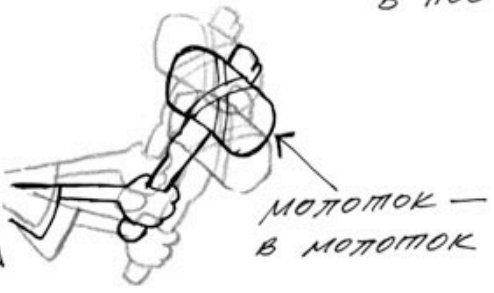
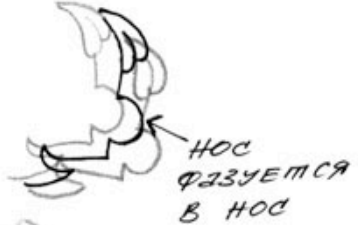
подсветка снизу позволяет видеть контуры компоновок, между которыми на чистом листе бумаги рисуется средняя фаза

Е

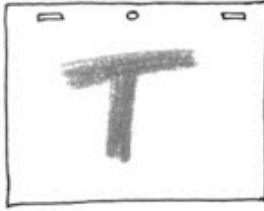
если делается черновая фазовка, то используется карандаш и калька

она делается быстро — для проверки общего характера движения — "болванки"

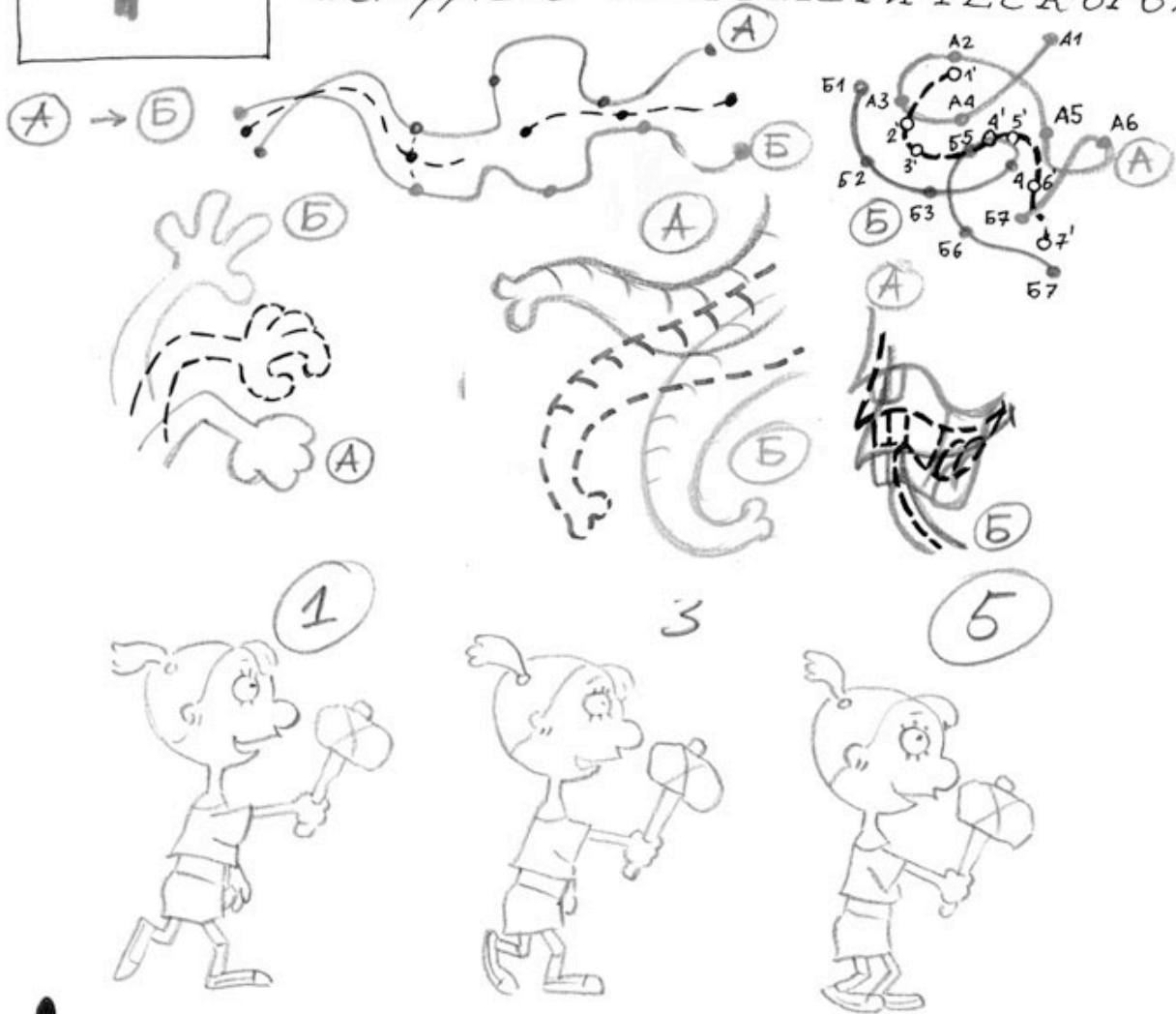
Но общий принцип получения фазы между двумя компоновками проще понять на примере черновой фазовки:



При канушемся хаосе и неразберихе в линиях необходимо помнить

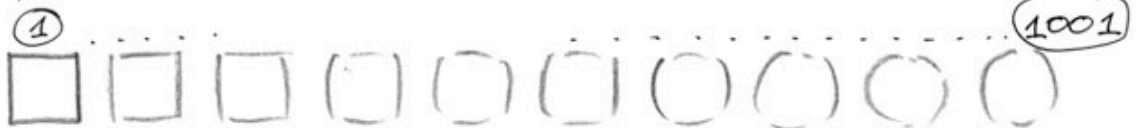


О ЕСТЬ ЛИНИЯ ФАЗУЕТСЯ В
СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ЕЙ ЛИНИЮ НА
ДРУГОЙ КОМПОНОВКЕ ПО ПРИНЦИПУ
«СРЕДНЕГО АРИФМЕТИЧЕСКОГО»



Но при всей лихости рисунка — у черновой фазовки есть существенный недостаток:

линия неконтролируема — и если просто обводить статичные элементы, которые, естественно, из фазы в фазу повторяются, то к финальной компоновке могут существенно трансформироваться и персонажи «попыивет»

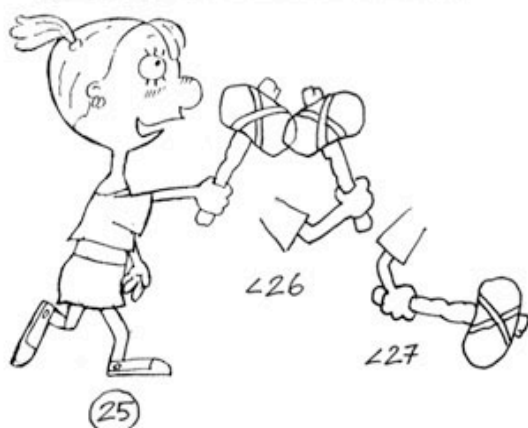
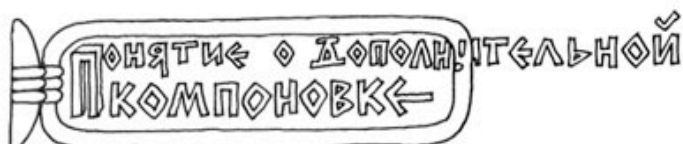


— т.е. просто перестанет быть похожим на себя. Чтобы этого не произошло — перед фазовщиком ставится задача, требующая более высокой квалификации —

чистовая фазовка



О СУЩЕСТВУЕТ ЕЩЕ ЦЕЛЫЙ РЯД
ОСОБЕННОСТЕЙ ФАЗОВКИ, КОТОРЫЕ
ДОЛЖЕН ЗНАТЬ УВАЖАЮЩИЙ СЕБЯ
И СВОЮ ПРОФЕССИЮ ФАЗОВЩИК

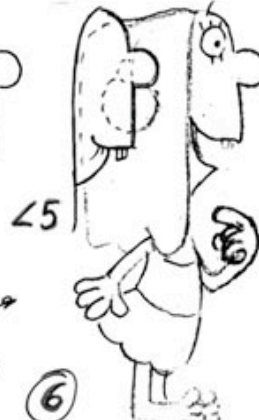
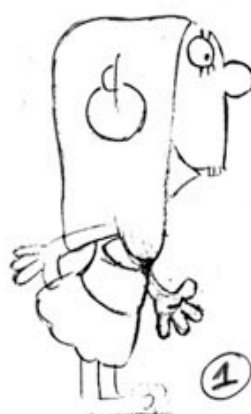


	6	5	4
25			
226			
227			
228			
29			
30			

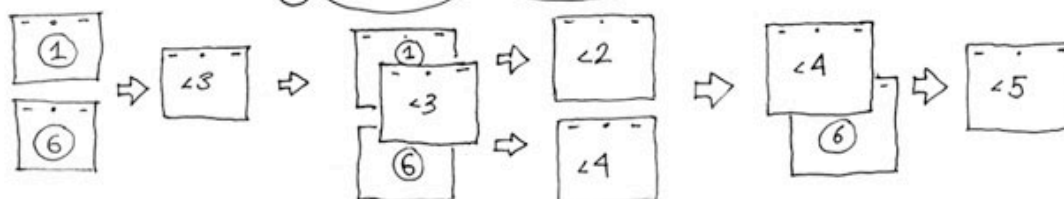
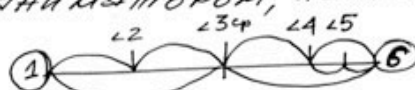
ОСТАЛЬНОЕ
— ФАЗУЕТСЯ, КАК
ОБЫЧНО — 227 СР...

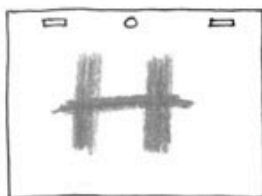
ЗНАЧКОМ < ЗНИМАТОР ПОМЕЧАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
КОМПОНОВКИ, КОТОРЫЕ ВВОДЯТСЯ ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ
ДВИЖЕНИЯ, КАКОГО-НИБУДЬ ПРЕДМЕТА ИЛИ ЧАСТИ
ПЕРСОНАЖА, НЕ ВПИСЫВАЮЩЕГОСЯ В ОБЩИЙ ХАРАК-
ТЕР ДВИЖЕНИЯ (ДРУГАЯ СКОРОСТЬ, ДРУГАЯ ПРО-
ЕКТОРИЯ И ПР.)

Очень часто ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНОВКИ
ВВОДЯТСЯ ДЛЯ ОБОЗНАЧЕНИЯ АРТИКУЛЯЦИИ
ПЕРСОНАЖА



ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ ФАЗУЕТСЯ
ПО ЗАКОНУ, ЗАДАННОМУ
ЗНИМАТОРОМ, НАПРИМЕР:



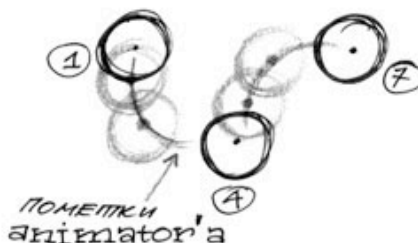
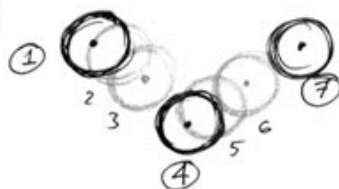


ЕЛИШНИМ БУДЕТ ДОБАВИТЬ, ЧТО В МИРЕ inbetweeners студии Disney СУЩЕСТВУЕТ ПОНЯТИЕ "ФАЗОВАТЬ ПО ДУГЕ".



То есть, поскольку в природе, особенно у живых существ, движение происходит по кривым траекториям — для создания "иллюзии жизни" фазовщику предлагается "врисовывать" фазу не по кратчайшему расстоянию — по прямой — а по дуге.

Сравните:



Фазовка получается более сложной, но движение более естественным, "классическим". Но если стилистика фильма НЕ ПРЕБУДЕТ "классики" — дело фазовщика следовать росписи эксп. листов, заданных аниматором

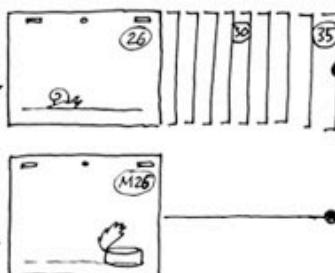
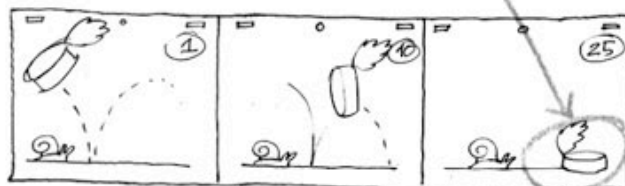
ПОНЯТИЕ О СТАТИКЕ И ПОДГОНКЕ



ЧЕНЬ ЧАСТО МНОГИЕ ПРЕДМЕТЫ В КАДРЕ, ЧАСТИ ТЕЛА ПЕРСОНАЖА, А ТО И ОН ВСЕ ЦЕЛИКОМ

НЕ ДВИГАЮТСЯ — Т.Е. НАХОДЯТСЯ В СТАТИКЕ.

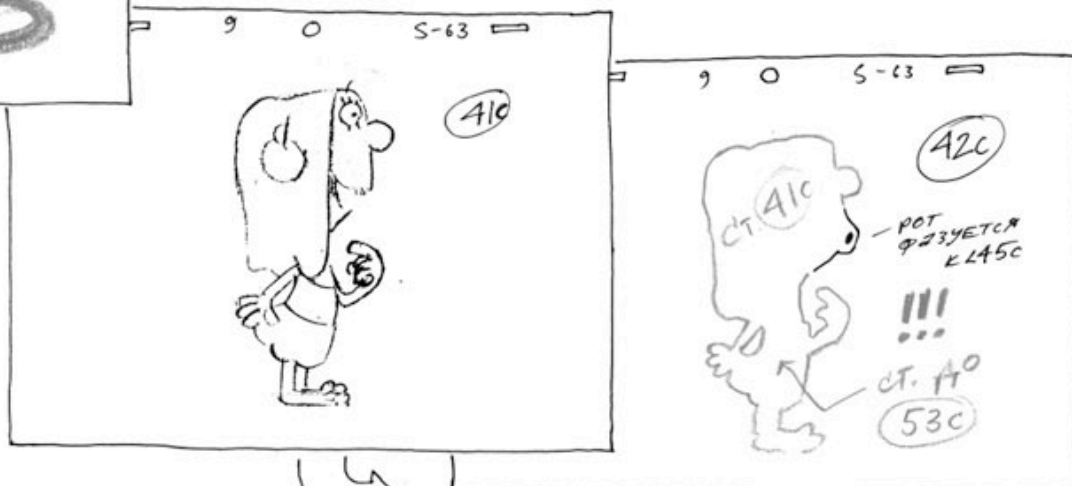
- НЕП НЕОБХОДИМОСТИ ПЕРЕРИСОВЫВАТЬ ПРЕДМЕТ ДО КОНЦА СЦЕНЫ; ОН МОЖЕТ БЫТЬ ВЫВЕДЕН НА МОДЕЛЬ (обычно на это указывает аниматор в эксп. листах)



1	X	3
3		4
5		5
7		6
9		7
10		8
13		9
17		10
19		11
21		12
25		13
26	M26	14
27		15
29		16
30		17
31		18
33		19
35		20
1		21
		22
		23
		24



ЫВЪЕП, ЧТО В МУЛЬТИПЛИКАТЕ
СРАЗУ ПОСЛЕ "НОРМАЛЬНОЙ" КОМПОНОВКИ



В этом случае необходимо:

- ВЗЯТЬ СЕБЯ В РУКИ, ПРЕКРАТИТЬ ПАНИКУ...
- ПОСМОТРЕТЬ В ЭКСП. ЛИСТЫ...
- ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАТЬ ВСЕ ЗАМЕТКИ НА МУЛЬТИПЛИКАТЕ...
- И СДЕЛАТЬ ТО, О ЧЕМ ПРОСЯТ...

* Если написано "СТ. 41c" то все статьи вплоть до 53c нужно ПЕРЕНОСИТЬ ИМЕННО С 41c и никак иначе. Это касается чистой фазовки.



лучается и такое:

Персонаж на компоновках активно движется, а какой-нибудь элемент на нем либо обводится цветным карандашом, либо не нарисован, а обводится кружком и буквы написаны с цифрами.

В этом случае нужно делать то же самое, что и в предыдущем

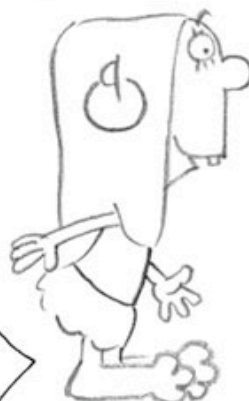
- * Но особое внимание указанным на цифры — номерам компоновок, с которых нужно ПЕРЕНОСИТЬ СТАТЬЮ.

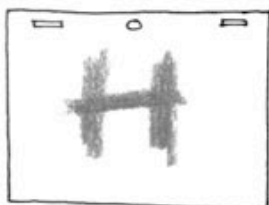
Если не послуша-
тись — ДЕВОЧКА
К КОНЦУ СЦЕНЫ
РИСКУЕТ СТАТЬ
ТАКОЙ



Вар. 2

СТ. 1c





а НЕЛЕГКОМ И ТЕРНИСТОМ ПУТИ
ФАЗОВЩИКА ЕГО ПОДЖИДУЮТ
ТАКЖЕ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ

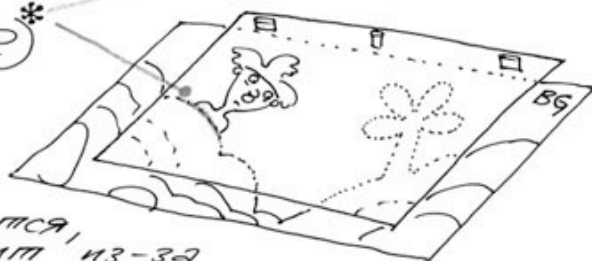
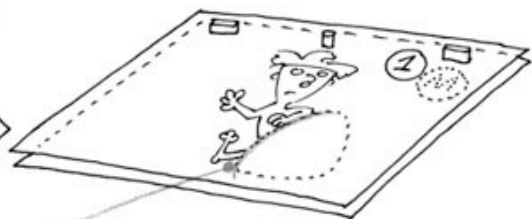
Подгонки

Персонаж подгоняется

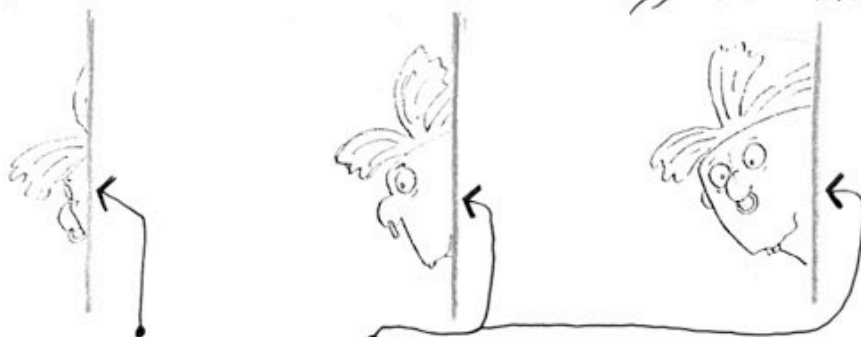
- ЛИБО ПОД МОДЕЛЬ (или другой персонаж)

- ЛИБО ПОД ФОН (или движущуюся ПНР)*

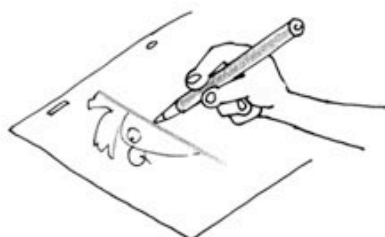
* ПНР — панорама



Обычно подгонки требуются,
когда персонаж выходит из-за
неподвижного объекта на модели или фоне

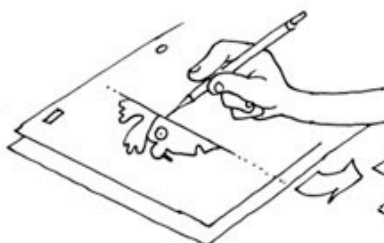


к линиям подгонки необходимо применять
ту же тщательность, что и к переносу
статик. Особенно в чистовой фазовке



аниматор

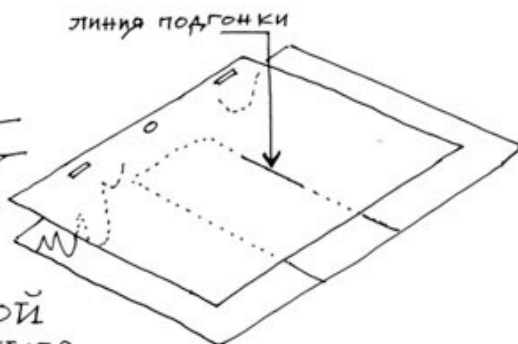
измечает линию
подгонки приблизительно.
но, цветным каранда-
шом



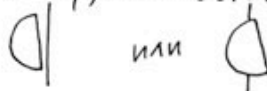
чистовой
фазовщик

переносит линию подгонки
(тонко и точно с фона)
или модели

и наносит её на фазы
только с одного образца



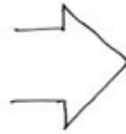
чтобы не
случалось ТАКОГО:





СЛИ ТЫ ПОЛУЧИЛ ЗАДАНИЕ НА
ЧИСТОВУЮ ФАЗОВКУ,
ТЫ ДОЛЖЕН ПОНИМАТЬ:

- ① Что твои фазы по качеству прорисовки должны не отличаться от компоновок.

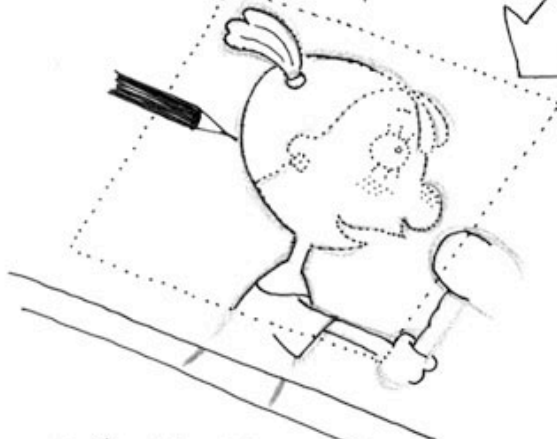


- Прорисовщик (cleaner), получив от аниматора компоновку примерно в таком виде...

- Довел её до состояния, соответствующего ОБРАЗЦУ

Поэтому

при рисовании чистой фазы нужно максимально пользоваться образцами, прилаживаемыми к сцене



- Но он её нарисовал очень похоже и в характере не только потому, что рисует хорошо и рука твердая, а в первую очередь потому, что умеет пользоваться образцами, смасштабированными на ксероксе; и при прорисовке подкладывал их



В
НУЖНЫЕ МЕСТА

* Использовать **ХЕРОХ**
в данной ситуации
просто
◁ НЕОБХОДИМО !!!



Е ВПЯДЫ В КРАЙНОСТИ — ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДЕЛЕЙ ДОЛЖНО БЫТЬ ПВОРЕЧЕСКИМ

ЭТО НЕ МЕТОД →

При сложных перемещениях персонажа особое внимание уделяй узлу "глаза-нос"

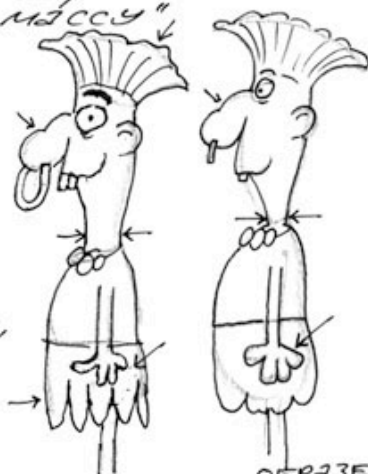


А также посадке зубов на осевой линии лица как правило, этот узел держит конструкцию. И если он правильно сфазован — голова работает

— при обрисовке тела тоже полезно использовать образцы — это позволит "держать массу"

СРАВНИ: →

(ты рискуешь, рисуя без образцов, что у тебя постоянно будет "плавать" толщина колец, шей, размер бус, толщина тела, и т. д.)



А это — удар по похожестьи

самодеятельность

ЧТО ЗА РОЖА!... А РУКИ!!!... А ШЕЯ!...

О, КАК ХОРОШО-ТО НАРИСОВАНО!

М. Ага... (ВОЗМОЖНЫЕ РЕПЛИКИ)

ИЗ ОПЫТА ПРОШЛЫХ ПОКОЛЕНИЙ ФАЗОВЩИКОВ:

- Удобно иметь под рукой бумажку с выклеенными или выкалькированными частями тела персонажей в нужном масштабе сцены → → → →

ПРЕИМУЩЕСТВА

- ОТСУТСТВИЕ ЛИШНЕЙ ИНФОРМАЦИИ
- ПОДВИЖНОСТЬ





такому виду анимационного ремесла, как чистовая фазовка или фазовка-контуровка (**ФК**)

(это когда фазы делают прямо на эцетажных листах по компоновкам сконтурированным на таких не прозрачных листах пером и специальной тушью)

во многом применимы

72. ПРАВИЛА РИСОВАНИЯ ВУДА

1. Никогда не рисуйте то, что можно скопировать.
2. Никогда не копируйте то, что можно обвести.
3. Никогда не обводите то, что можно вырезать и наклеить.*



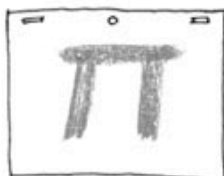
НО ПОМНИТЕ О СТРАШНОМ СИНДРОМЕ

* это та самая крайность

Из книги «

ЗАКОН МЕРФИ
МЕРФОЛОГИЯ
ОБЩАЯ И
ЧАСТНАЯ »

ВПАДЕНИЕ В
КРАЙНОСТИ* ПРИ
ПОЛНОМ ИЛИ ЧАСТИЧНОМ
ОТСУТСТВИИ ЧУВСТВА
ЮМОРА



При всем почтении к утвержденным образцам, не забывая, что перед названием твоей специальности в общем Анимационном Разделении Труда стоит

гордое слово **ХУДОЖНИК**. Поэтому, в сложных случаях (сложный рекурс персонажа, активная деформация, много объектов в кадре, на одном слое, обилие мелких деталей и т.п.)

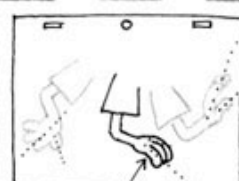
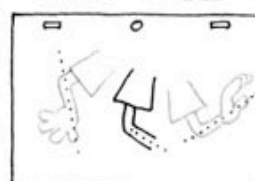
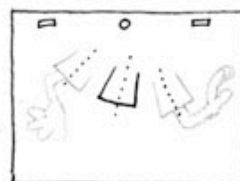
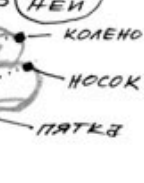
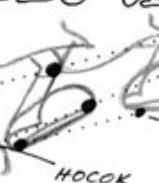
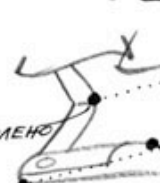
НЕ ТЕРЯЙ



РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

СЛОЖНУЮ РАБОТУ НА ПРОСТЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Например:



При чистовой фазовке в сложных случаях полезно предварительно сделать черновые фазы



БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ ЗАКРЫТ ДРУГИМИ

ЛУЧШЕ ЭТО ДЕЛАТЬ НА ИСПОЛЬЗОВАННОЙ КЛЕТКЕ

ЗАКОНОМ БУМАГУ!

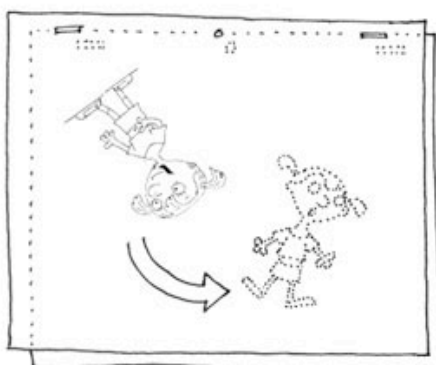


ОМЕТЬ СЦЕНУ С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ СЛОЕВ ИЛИ МНОЖЕСТВОМ ПРЕДМЕТОВ, АКТИВНО И СЛОЖНО ПЕРЕМЕЩАЮЩИХСЯ В РАБОЧЕМ ПОЛЕ,

ТЫ СЭКОНОМИШЬ ВРЕМЯ И СДЕЛАЕШЬ МЕНЬШЕ ОШИБОК

- ЕСТЬ БУДЕШЬ ФАЗОВАТЬ СЛОИ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ
- ЕСТЬ СНАЧАТА "ПРОВЕДЕШЬ" ОДИН ПРЕДМЕТ (ИЛИ ГРУППУ ПРЕДМЕТОВ) ДО КОНЦА СЦЕНЫ И ВЕРНЕШЬСЯ К ДРУГОМУ (ДРУГИМ)

* В ТАКИХ СЛОЖНЫХ СЛУЧАЯХ АНИМАТОР МАРКИРУЕТ РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ РАЗНЫМИ ЦВЕТАМИ КАРМАННОЙ

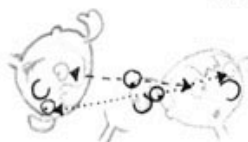


СЛИ ОБЪЕКТ ФАЗОВКИ СРЯВНИТЕЛЬНО МЕЛКИЙ И РАСТОЯНИЕ МЕЖДУ КОМПОНОВКАМИ ЗНАЧИТЕЛЬНО — ТЫ НЕ БУДЕШЬ СПОРИТЬ:

- ЧТО ГОРАЗДО ТОЧНЕЕ ПРОВЕСТИ "СРЕДНЮЮ АРИФМЕТИЧЕСКУЮ ЛИНИЮ"

В ТАКОМ СЛУЧАЕ, ЧЕМ В ТАКОМ:

НО ТЕБЕ НИЧЕГО НЕ МЕШАЕТ:



- НАМЕТИВ СРЕДНЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПО ГЛАЗАМ И НОСУ,

- СНЯТЬ БУМАГУ СО ШТИФТОВ
- СОВМЕСТИТЬ КОМПОНОВКИ И ФАЗУ ПО ГЛАЗАМ И НОСУ
- И СДЕЛАТЬ КАЧЕСТВЕННУЮ ФАЗУ.



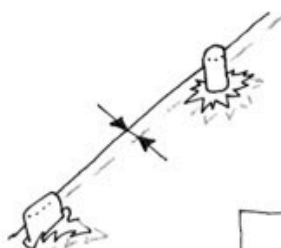
НИМАЯ И НАДЕВЯ КОМПОНОВКИ И ФАЗЫ НА ШТИФТЫ УДЕЛЯЙ ВНИМАНИЕ ШТИФТОВЫМ ОТВЕРСТИЯМ! ОНИ НЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ РВАНЫМИ

В ТАКИХ СЛУЧАЯХ ТОЧНОЕ СОВМЕЩЕНИЕ СТАТИЧНЫХ ДЕТАЛЕЙ — С Т А Т И К, ПОДГОНОЮ СТАНОВИТСЯ ПРОБЛЕМАТИЧНЫМ И ПЕРСОНАЖ НАЧНЕТ "СКАКАТЬ"

ЕСЛИ ЭТО СЛУЧИЛОСЬ —

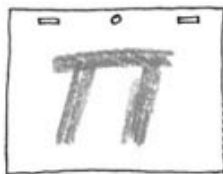
МОЖНО УКРЕПИТЬ НАРЫВЫ ПРИ ПОМОЩИ СКОЧА

ИЛИ ПРОШТИФТОВАННОЙ СМОКЛЕЮЩЕЙСЯ БУМАГИ





ОРОГОЙ ДРУГ, НАДЕЮСЬ, ТЫ ПОНИМАЕШЬ
ЧТО В РАМКАХ ОДНОГО, ДАЖЕ ОЧЕНЬ
ПОДРОБНОГО НАСТАВЛЕНИЯ НЕВОЗ-
МОЖНО ПЕРЕДАТЬ ВСЕ ОПЫТ ФАЗОВ-
КИ — КАЖДЫЙ ПРИОБРЕТАЕТ ЕГО
В РАБОТЕ!



ОЭТОМУ, ЧТОБЫ УСПЕШНО РАБОТАТЬ НА
АНИМАЦИОННОЙ СТУДИИ «ПИЛОТ»
В КАЧЕСТВЕ ХУДОЖНИКА-ФАЗОВЩИКА

Т Б И Д О Л Ж Е Н Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ



УМЕТЬ ЧИТАТЬ ЭКСПОЗИЦИОННЫЕ
ЛИСТЫ



УМЕТЬ РИСОВАТЬ («ДЕРЖАТЬ» ПЕРСОНАЖА)



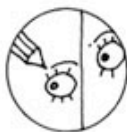
ПОСТОЯННО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОБРАЗЦАМИ
И ИСПОЛЬЗОВАТЬ КСЕРОКОПИИ



ВНИМАТЕЛЬНО ЧИТАТЬ ПОМЕТКИ
МУЛЬТИПЛИКАТОРА НА КОМПОНОВКАХ
И СТРОГО ИМ СЛЕДОВАТЬ



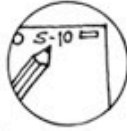
ПОДГОНКИ И СПЯТКИ ВЫПОЛНЯТЬ
С МАКСИМАЛЬНОЙ ТОЧНОСТЬЮ С
УКАЗАННОЙ КОМПОНОВКОЙ



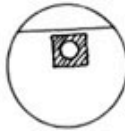
СЛЕДИТЬ ЗА ДЕТАЛЯМИ И ГРАФИКОЙ
ПЕРСОНАЖА.



ПРИ МАЛЕЙШИХ НЕЯСНОСТЯХ ОБРАЩАТЬ-
СЯ К АНИМАТОРУ, ИССИСТЕНТУ РЕЖ.,
ХУДОЖНИКУ.



ПРАВИЛЬНО МАРКИРОВАТЬ ФАЗЫ.



БЕРЕЧЬ ШТИФТОВЫЕ ОТВЕРСТИЯ
НА ФАЗАХ И КОМПОНОВКАХ



БЕРЕЖНО ОТНОСИТЬСЯ К МАТЕРИ-
АЛАМ И ОБОРУДОВАНИЮ



ДЕРЖАТЬ В ЧИСТОТЕ РАБОЧЕЕ
МЕСТО И САМОЕ ГЛАВНОЕ — НЕ
ДОПУСКАТЬ ГРЯЗИ НА ФАЗАХ И
КОМПОНОВКАХ!