Osnove izdelave likov, predmetov in ozadij

O čem govori to poglavje?

Fizično ustvarjanje likov, predmetov in ozadij je eden od ključnih korakov pri pripravi animiranega filma, hkrati pa je tudi zelo zabavno in ustvarjalno. Vse, kar potrebuješ, moraš najprej ustvariti iz različnih materialov, razen če animiraš v tehniki pikselacije, pri kateri uporabljaš žive osebe (več o različnih tehnikah stop animacije preberi v poglavju Podrobnejši vpogled v stop animacijo). Vendar namen tega poglavja ni hiter skok v postopek ustvarjanja fizičnih elementov. Najprej ti želimo dati nekaj splošnih informacij o načrtovanju ustvarjanja likov, predmetov in ozadij ter ti svetovati glede vseh podrobnosti, o katerih moraš razmisliti, preden začneš. Na tej stopnji je že zelo pomembno, da imaš razvito zgodbo, izdelan profil likov in zgodboris, da boš lahko podrobno načrtoval/a svoje like in ozadja. Če še nisi prebral poglavja o izdelavi zgodbe, stori to najprej, da boš lažje sledili temu poglavju.

AnimaVision *v akciji – kratki povzetki in napotki*

• Najprej ustvari zgodboris, če tega še nisi storil/a. Zapiši tudi filmske plane, ki bodo uporabljeni ter gibanje, ki se bo zgodilo v posameznem kadru.
• Razmisli o vseh fizičnih vidikih svojih likov in predmetov. Kako veliki in kako podrobni morajo biti, upoštevaj filmske plane in dele telesa ali predmeta, ki bodo premični.
• Razmisli tudi o tem, koliko različnih ozadij bo potrebno, ter kako velika in podrobna naj bodo.
• Sestavi seznam vseh potrebnih elementov, pri čemer upoštevajte tudi velikosti, lahko tudi že zelo natančno odmerjene v centimetrih.

Kakšno opremo potrebuješ?

To poglavje je še vedno del faze priprave tvojega filma. Tvoja zamisel se še razvija “na papirju”, hkrati pa postaja veliko bolj podrobna in te vodi k dobremu ustvarjanju likov, predmetov in ozadij, ki bodo naredili tvoj film izvedljiv. Zato bo za to poglavje v prvi vrsti najbolj potrebna oprema kakšno pisalo, papir ali tabla, oziroma tablica ali računalnik. Tako bo enostavno še podrobneje opredeliti like, predmete in ozadja, ki jih bo potrebno za film izdelati in jih tudi deliti z drugimi udeleženci filmske produkcije.

Podrobnejša razlaga

Ko ustvarjaš animiran film, je pomemben del priprave dobro pripravljena zgodba z natančno opredeljenimi liki, predmeti in ozadji, razmisliti pa moraš tudi, kakšen bo slog ali razpoloženje filma. Hkrati je potrebno tudi izdelati natančen zgodboris, iz katerega je razvidno, koliko in kakšni kadri bodo sestavljali film.

Zgodboris naj bo viden

Pri ustvarjanju likov, predmetov in ozadij je dobro imeti zgodboris nekje na vidnem mestu, kjer lahko vedno preveriš, kaj vse boste potrebovali za animiranje. Prav tako je dobro narediti dodaten pisni seznam vseh likov, predmetov in ozadij, ki jih boste morali ustvariti. V njem naj bodo vsaj okvirno označene tudi velikosti, lahko pa se jih tudi že natančno napiše v centimetrih. Zabeležiti je potrebno tudi katere gibljive dele imajo liki in predmeti.



Med delavnicami lahko naredite zgodboris viden vsem, tako da vsak kader narišete ali napišete na poseben list papirja in ga v ustreznem zaporedju obesite na steno ali na tablo, kot je vidno na prvi sliki. Na drugi sliki vidite like, predmete in ozadja, ki so bili v naprej izdelani z različnimi gibljivimi elementi, nekateri med njimi pa tudi v različnih velikostih.

> *Seveda lahko sodelujete tudi v digitalnem okolju. Skupna raba zgodborisa s pomočjo spletnih orodij za deljenje lahko tebi in tvoji filmski skupini pomaga pri načrtovanju tudi takrat, ko niste skupaj na istem*

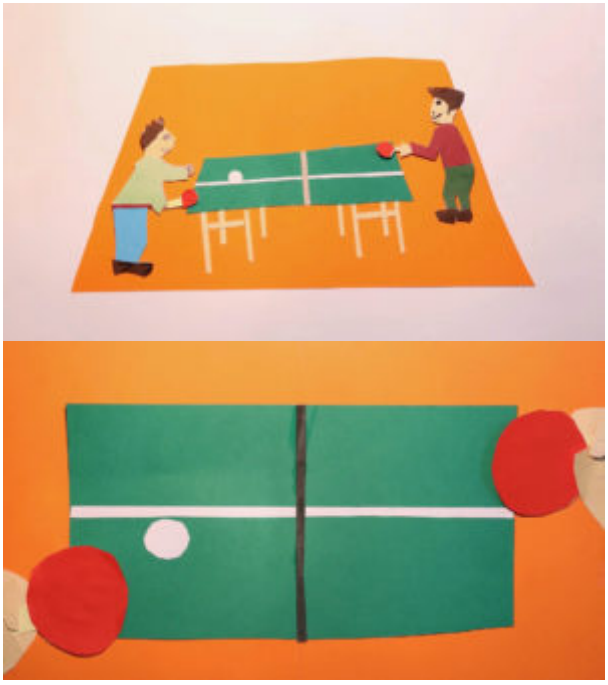
mestu ali ob istem času.

Najprej nekaj splošnih napotkov za izdelavo likov, predmetov in ozadij

Pri ustvarjanju kompleksnejših stop animacij so prizori večkrat razdeljeni na več kadrov, ki se odvijajo na isti lokaciji in ob istem času. Ti kadri so ponavadi različni, široki ali ozki (več o kadrih oz. filmskih planih, ki se jih uporablja za film, preberi v poglavju Kamera-osnove, v splošnem delu spletne videošole Vision). Različne velikosti kadrov oz. uporaba različnih filmskih planov znotraj enega prizora bo zahtevala nekaj dodatnega dela pri oblikovanju likov, predmetov in ozadij v različnih velikostih.

Na tej točki ti priporočamo, da že malo pokukaš v poglavje o kameri v animaciji. Kot je razvidno iz poglavja, lahko objektivi kamer in stativi pokrijejo le določeno velikost slike. Zato je pogosto potrebno ustvariti like, predmete in ozadja v različnih velikosti za različne velikosti kadrov, ki jih potrebuješ. Če so na primer tvoji liki narejeni v majhnih velikostih, da so videti primerno v širokih kadrih (totalih), pogosto ne moreš dovolj približati kamere, da bi dobil na primer še ozek kader (portret ali close-up) njihovega obraza ali kakšne druge podrobnosti ali dela telesa.

Drugi razlog je, da imajo liki in predmeti v širokih kadrih običajno manj gibljivih delov, ozadje pa je bolj raznoliko in z več podrobnostmi. Pri ožjih kadrih pa morajo biti značilnosti likov veliko bolj razvite, ozadje pa je lahko bolj preprosto, celo enobarvno.



Ozadje, miza za namizni tenis, loparji in žogica so bili v zgornjem primeru izdelani v dveh različnih velikostih, da smo lahko posneli tako širok kot ozek kader. V širokem kadru se z objektivom namreč nismo mogli približati dovolj blizu, da bi lahko posneli tudi ozek kader.

Priporočamo ti, da pred začetkom animiranja testno postaviš mizo za animiranje in kamero, da vidiš kako široke oz. ozke kadre lahko posnameš. Pri tem upoštevaj nasvete v poglavju o kameri. To ti bo zelo

pomagalo ustvariti vse potrebne elemente v ustreznih velikostih.

Več o izdelavi likov

Pri ustvarjanju zgodbe vedno dajemo poseben poudarek likom. To so zvezde tvojega filma, ki zgodbo peljejo naprej. Glavni lik je lahko eden ali jih je več, poleg glavnih likov pa se lahko pojavijo tudi stranski liki, ki imajo bolj ali manj pomembno vlogo, pomembni pa so za razumevanje zgodbe ali okoliščin.

Že pri oblikovanju zgodbe, profilov likov in splošnega sloga filma moraš veliko razmišljati o tem, kako naj bodo tvoji liki videti. Opredeliti moraš njihov fizični videz (višina, lasje, tip telesa, oblačila …), prav tako pa tudi njihov značaj in razpoloženje, ki se odraža v njihovem fizičnem videzu.

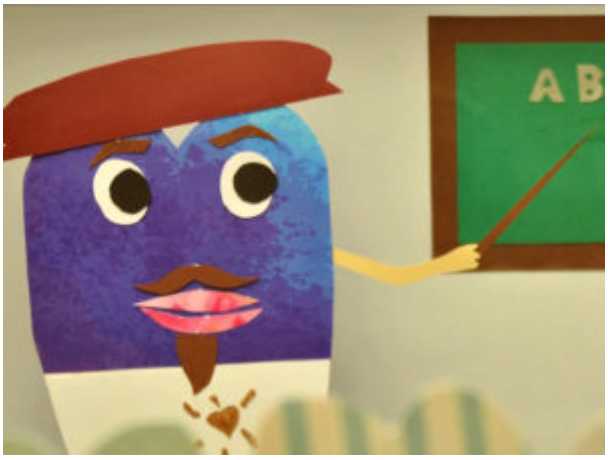
Liki, ki igrajo glavno vlogo v tvojem filmu, imajo ponavadi enega ali več različnih gibljivih delov telesa (roke, noge, prsti, usta, oči …).

Najbolj zapleten lik je ponavadi glavni lik ali glavni liki, če jih je več. Liki, ki so samo v ozadju ali imajo kakšno manj pomembno vlogo, so lahko izdelani z manj gibljivimi deli.

Prav tako je dobro, da ima glavni lik ali liki neko vizualno značilnost, po kateri ga lahko gledalec takoj loči od drugih likov.

Glavni lik ima lahko premično:

- glavo,
- roke (tudi v različnih sklepih) in včasih tudi prste,
- noge (tudi v različnih sklepih),
- oči in obrvi,
- usta,…





Izmišljeni lik na prvi sliki je izdelan v tehniki kolaž in ima različne gibljive dele: premika lahko oči (očesna zrkla), obrvi, usta, roko in palico. Vse gibljive dele smo izdelali posebej in so z njegovim telesom povezani z odstranljivimi lepilnimi blazinicami (več o povezovanju delov telesa z lepilnimi blazinicami si preberi v poglavju Ustvarjanje likov, predmetov in ozadij v 2D). Lik na drugi sliki je narejen iz plastelina, ki že sam po sebi,- omogoča veliko različnih gibov.

Liki lahko premikajo enega od svojih delov telesa naenkrat ali pa premikajo več svojih delov hkrati. V slednjem primeru so vizualno veliko bolj naravni in živi, saj vsa živa bitja pri izvajanju različnih gibov hkrati premikajo več svojih delov telesa. Pomisli na primer na preprosto dejanje, kot je pitje kave. Ko oseba pije kavo, običajno hkrati premika roke, ustnice in oči. Ne izvaja vsakega giba ločeno.

Videoposnetek: Kotikapne, LIJAmedia – SI). Kot lahko vidiš v videu, glavni lik hkrati premika ustnice, oči, obrvi in roko s palico. Na ta način je gibanje videti bolj naravno in človeško kot pa če bi premikal samo en del telesa naenkrat.

Izdelava likov za ozke in široke kadre

Če je tvoj animirani film bolj kompleksen in bodo zanj potrebni liki različnih velikosti (kar je velikokrat potrebno zaradi različnih razlogov, ki smo jih že omenili zgoraj), naj bodo liki, ki se uporabljajo v ožjih kadrih, narejeni z več podrobnostmi in z več gibljivimi deli kot liki, ki se uporabljajo v širokih kadrih.

Liki za široke kadre imajo lahko manj podrobnosti, npr. na na obrazu, vendar – odvisno od tega ali se premikajo ali stojijo na mestu-morda potrebujejo gibljive roke ali noge. Liki za ozke kadre običajno potrebujejo gibljive oči (očesne zrkla in veke), gibljiva usta ali celo kakšno drugo spremenljivo podrobnost.

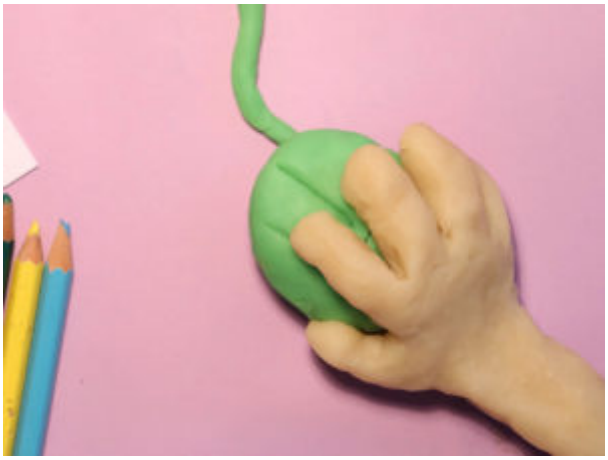


Oranžen muc je narejen v dveh velikostih. Muc v ožjem kadru je večji in ima gibljive oči in usta, medtem ko muc v širokem kadru tega nima. Muc, izdelan za širok kader, je bil premajhen, da bi mu lahko naredili gibljive oči in usta, vendar pa pa je dovolj velik za širok kader.

Če ustvarjaš iste like v različnih velikostih za različne kadre, je potrebno biti pozoren tudi na razmerja velikosti. Razmerje med liki na različnih posnetkih mora biti enako, ne glede na to, ali vse like izdelate v majhnih različicah za široke kadre ali v večjih različicah za ozke.

Številni filmski scenariji zahtevajo tudi podrobne posnetke delov telesa. Običajno so ti ustvarjeni povsem ločeno od celotnih teles ali obrazov naših likov.





Roke na prvi in drugi sliki so bile ustvarjene popolnoma ločeno od celotnega lika, da bi lahko animirali posnetek.

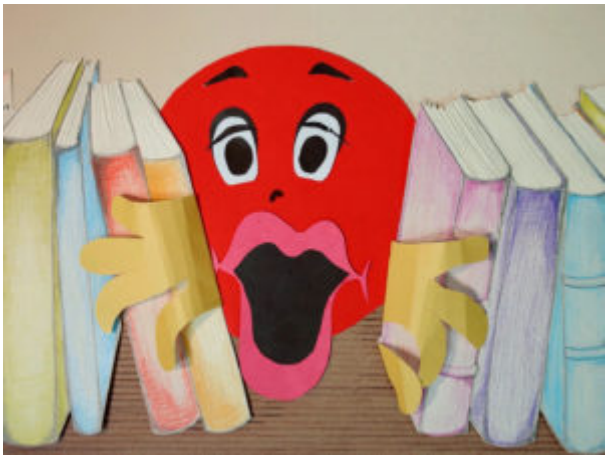
Vizualna kontinuiteta likov

Pri ustvarjanju likov v različnih velikostih je treba razmišljati tudi o vizualni kontinuiteti. To pomeni, da morajo biti isti liki, ustvarjeni za različne posnetke, videti enako, tudi če so poenostavljeni. Uporabi na primer enake materiale in barve v vseh različicah. To je še posebej pomembno, če en lik v različnih velikostih ustvarja več oseb. Kaj hitro se lahko zgodi, da lik v različnih velikostih ni več videti kot ista oseba. Zato je dobro, da najprej ustvariš prototip lika, ki ga imajo vsi za osnovo ali pa naj bo ustvarjanje lika v različnih velikostih delo ene osebe.

Različni tipi likov

Kot smo že večkrat omenili v tem priročniku, je stop animacija čudovita tehnika, ki ti daje veliko možnosti, da oživiš ne le človeške figure ali živali, temveč tudi običajne predmete ali domišljijske figure. Nekaj, kar je v resničnem življenju le del nežive narave ali celo ne obstaja, lahko v hipu postane živo in pleše ter skače naokoli, govori, poje, se jezi ali zaljubi.

Če kot glavne like uporabljaš predmete ali domišljijske oblike, jih lahko preprosto premikaš take, kot so ali pa jih poosebiš in jim ustvariš človeške ali živalske lastnosti, kot so noge, roke, rep, oči, ušesa, krila ...





Na prvi sliki je glavni lik rdeča krogla, ki lahko premika roke in veke. Na drugi sliki so glavni liki izdelani iz plastelina v domišljijski obliki in se lahko premikajo ter premikajo usta.

Kako bodo izgledali tvoji liki, je odvisno predvsem tvoje domišljije, časa in produkcijskih okoliščin.

Več o izdelavi predmetov

Predmeti (ki ne nastopajo kot glavni liki, temveč predvsem kot predmeti) igrajo lahko v tvojem filmu pomembno vlogo. Lahko se uporabljajo kot dodatki glavnega lika ali drugih likov ali pa so del ozadja (vendar niso povezani z njim). Lahko so nepremični, preprosti z enim ali dvema premičnima deloma, po potrebi pa tudi bolj zapleteni.



Na prvi sliki je predmet avtomobil, ki se premika skozi kader, lahko ga premikaš takega, kot je ali pa ga izboljšaš

z animacijo gibanja koles. Na drugi sliki je viden pripomoček – vrečka ocvrtega krompirčka – ki ga glavna junaka slona lahko držita v rilcu, si ga podajata …

Kako se predmeti premikajo ali katere gibljive dele imajo, je odvisno od zgodbe in splošnega stila tvojega filma ter od odločitve, kako podrobna bo tvoja animacija. Predmeti se lahko premikajo sami od sebe, kot je prikazano zgoraj, na primer avtomobil, kolo, ladja ali pa jih premika lik. V filmu imaš lahko tudi predmete, ki imajo lahko nekaj premičnih značilnosti, kot so drevo s premikajočimi vejami, oblaki na nebu, voda, ki se premika…

Kadar imaš več predmetov ali predmet z več gibljivimi elementi, se lahko na posnetku premika le en del predmeta ali en predmet naenkrat, lahko pa je posnetek bolj zapleten z veliko gibanja istočasno.

Uporaba različnih predmetov in njihovih gibov ti lahko pomaga bolje razložiti zgodbo ter jo naredi vizualno bolj privlačno in živo. Prav tako ti lahko pomaga pri vzpostavitvi prizora, tako da si gledalec lahko dobro ogleda lokacijo, preden se začne odvijati pravo dogajanje. Za vzpostavitev prizora potrebuješ vsaj 12 sličic, odvisno od zahtevnosti posnetka (več o določanju časa si preberi v poglavju Animiranje pred kamero.) Čeprav je posnetek mirujoč kot gorska veduta ali hiša v daljavi, majhni premiki gledalcu dajejo občutek živosti, ki ga ne bi imel, če bi bil posnetek popolnoma mirujoč brez kakršnih koli premikov.



Na prvi sliki z drevesa padata dva lista, ki sta edina gibljiva dela v prizoru. Na drugi sliki je več predmetov, ki so del prizora in se lahko premikajo ali imajo premične lastnosti. Eno od jabolk in skodelica čaja, ki ju lik drži v rokah, nista pritrjena na ozadje in lahko padeta. Tudi voda v fontani se mehko premika. padanje listov in premikanje vode v fontani gledalcu dajeta dovolj časa, da opazi vse podrobnosti na lokaciji, preden se zgodi kakšno pravo dejanje.

Video: Kotikapne, LIJAmedia-SI). Primer zgoraj opisane vzpostavitve prizora s padajočim listom z drevesa.

Kontinuiteta predmetov

Tudi pri predmetih je treba paziti na kontinuiteto, če se isti predmet pojavi na več posnetkih v različnih velikostih. Isti predmet je treba ustvariti z uporabo enakih ali podobnih materialov, barv in oblik z bolj ali manj gibljivimi elementi. (Več o kontinuiteti gibanja in rekvizitov si lahko preberete tudi v poglavju Zgradba filma v splošnem delu spletne videošole Vision).

Več o samem fizičnem ustvarjanju likov in predmetov za različne tehnike bomo razložili v naslednjih poglavjih.

Več o izdelavi ozadij

Ozadje je ponavadi del tvojega filma, ki je stalen in se ne premika. Ozadje je lahko kakšen prostor, nebo, narava, mesto, soba, kateri koli resničen ali neresničen kraj, lahko pa je tudi prazen prostor. Lahko je kar koli, kar potrebuješ za pojasnitev lokacije v tvojem filmu.

Pri animiranju ozadje običajno pričvrstimo in zelo pazimo, da se niti malo ne premakne, da bi zagotovili stabilnost animacije. Zelo pomembno je, da pritrdiš ozadje tako, da mesto pritrditve na posnetku ni vidno.





Na prvi sliki lahko vidiš, da so animatorji papirnato ozadje na robovih pritrdili na mizo z lepilnim trakom, na drugi sliki pa je bila za ozadje uporabljena plutovinasta plošča, ki je bila z belim trakom pritrjena na mizo, da se med animacijo ni premikala. Ozadje je lahko tudi neskončni papir, ki je pritrjen na steno, kot lahko vidiš na tretji sliki.

Če se film odvija na več lokacijah, moraš ustvariti tudi ozadja za vse te lokacije. Del postopka priprave filma je tako tudi priprava seznama ozadij, ki bodo potrebna ter njihovih velikosti.

Včasih je potrebno za snemanje prizora, ki je razdeljen na več kadrov, izdelati tudi ozadja različnih velikosti. Nasprotno od ustvarjanja likov, ki so podrobnejši za ožje kadre in preprostejši za široke kadre, so ozadja preprostejša za ozke kadre in bolj raznolika za široke kadre.



Kot primer lahko ponovno vzamemo animacijo z oranžnim mucem. V prvem širokem kadru je ozadje zelo raznoliko, medtem ko je v ožjem kadru, ki se odvija na isti lokaciji, ob istem času, z istimi liki, ozadje poenostavljeno in smo za ozadje vzeli le eno barvo-sivo. V širokem posnetku pa je poenostavljen muc, ki pa je v ozkem posnetku narejen z več podrobnostmi.

Vizualna kontinuiteta ozadij

Pri ustvarjanju ozadij v različnih velikostih moraš razmišljati tudi o vizualni kontinuiteti, podobno kot pri likih in predmetih. To pomeni, da je dobro uporabiti enake materiale in barve in ozadja ustvariti podobna v majhni, srednji ali veliki različici. Ozadja lahko tudi nekoliko poenostaviš, kot je opisano v zgornjem primeru, ko smo za ozek kader uporabili le eno barvo iz ozadja širokega posnetka.

Več o fizičnem ustvarjanju ozadij v različnih tehnikah bomo razložili v naslednjih poglavjih.

Pogoste napake

Ker je to poglavje še vedno del pripravljalne faze tvojega filma, se moraš v bistvu izogniti le eni glavni napaki. To je, da ne načrtuješ dovolj dobro vsega, kar potrebuješ za izdelavo filma, in/ali tega ne sporočiš dovolj jasno svoji ekipi.

Vaje

Najboljši način učenja je skoraj vedno neposredno delo na projektu. Kot vajo pa lahko narediš seznam vsega, kar potrebuješ za animiranje kakšnega preprostega dejanja npr. pitja kave v kavarni. Naprej prizor razdeli na dva ali več kadrov in razmisli, ali celo zabeleži, katere vse elemente bi morali ustvariti za animacijo nečesa takšnega.

Bo potrebno več likov različnih velikostih ali samo eden? Katere premične dele telesa bi morali imeti lik (tudi v različnih velikostih)? Ali bo potrebno nekatere dele telesa ustvariti ločeno? Katere predmete bo potrebno ustvariti? Samo skodelico kave ali tudi druge predmete? Kako bo videti ozadje v širokem in ozkem kadru? Ali lahko uporabiš isto ozadje za različno široke kadre?

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavja: Kamera – osnove, Zgradba filma, Pripovedovanje zgodb

Metodologija

Pri delu v skupini je v tej fazi načrtovanja filma zelo pomembno, da je zgodboris dostopen vsem udeležencem (fizično ali digitalno). Na podlagi zgodborisa pa se lotite posnetka za posnetkom ter določite in zapišite vse elemente, ki jih morate za posamezen prizor ustvariti (like, predmete in ozadja).

Terminology

kader, lik, predmet, ozadje, kontinuiteta, vzpostavitev prizora