Basit karakter, nesne ve arka plan yapımı

Giriş

Karakterlerin, nesnelerin ve arka planların fiziksel olarak oluşturulması, stopmotion animasyon filminizin hazırlanmasındaki en önemli adımlardan biridir ve aynı zamanda çok eğlenceli ve yaratıcı bir adımdır. Teknik olarak canlı insanları kullandığınız pikselleştirmeyi kullanmadığınız sürece (farklı stopmotion teknikleri hakkında daha fazla bilgiyi Stop Motion'a giriş bölümünden okuyunuz), ihtiyacınız olan her şeyi farklı malzemelerden oluşturmanız gerekir. Ancak bu bölümün amacı fiziksel yaratma sürecine hızlı bir şekilde geçmek değildir. Öncelikle size karakterlerinizi, nesnelerinizi ve arka planlarınızı yaratmayı planlama hakkında daha genel bilgiler vermek ve başlamadan önce düşünmeniz gereken tüm detaylar hakkında size tavsiyelerde bulunmak istiyoruz. Bu aşamada, karakterlerinizi ve arka planlarınızı ayrıntılı olarak planlayabilmeniz için bir hikaye geliştirmeniz, karakter profilinizin ve iyi bir görsel senaryo taslağının (storyboard) oluşturulması sizin için son derece önemlidir. Hikaye anlatımı ile ilgili bölümü okumadıysanız, bu bölümü takip edebilmek için lütfen önce o bölümü okuyunuz.

AnimaVision in action

• Görsel senaryo taslağınızı henüz çizmediyseniz veya yazmadıysanız, lütfen bunu çekimlerin genişliğine ve çekimde olması gereken tüm hareketlere odaklanarak yapın.
• Karakterlerinizin ve nesnelerinizin tüm fiziksel yönlerini düşünün. Farklı çekimler için ne kadar büyük olmalarına ihtiyacınız var, kaç tane ve ne kadar detaylı olmalılar, ayrıca çekimlerin genişliğini de göz önünde bulundurarak onları canlandırmak için hangi parçalarını hareket ettirmeniz gerekecek.
• Kaç farklı arka plana ihtiyacınız olacağını, arka planların ne kadar büyük ve ayrıntılı olması gerektiğini ve arka planların nasıl görünmesi gerektiğini de iyi düşünün.
• Yaklaşık boyutları ve hatta santimetre cinsinden ayrıntılı boyutları da göz önünde bulundurarak gerekli tüm öğelerin ayrıntılı bir listesini yapın.

Ekipman ve aletler

Bu bölüm hala filminizin hazırlık aşamasının bir parçası. Fikriniz çoğunlukla hala "kâğıt üzerinde" gelişmektedir, ancak aynı zamanda karakterinizi, nesnelerinizi ve arka plan yaratımınızı iyi bir animasyon için sağlam bir temel oluşturacak şekilde desteklemek için çok daha ayrıntılı hale gelmektedir. Bu nedenle, karakterlerinizi, nesnelerinizi ve arka planlarınızı tanımlamak ve bunları görünür kılmak veya film prodüksiyonunuzun diğer katılımcıları ile paylaşmak için bu bölümde bir miktar kurşun kalem, renkli kurşun kalem, pastel boya, kâğıt, tahta veya bir tablet veya bilgisayara ihtiyacınız olacak.

Ana bölüm

Animasyon filmleri yaparken, hazırlığın önemli bir parçası, iyi tanımlanmış karakterler, nesneler ve arka planlardan oluşan iyi tanımlanmış bir hikâye ve de filmin tanımlanmış bir genel tarzı veya ruh halidir. Bir sonraki adım olarak, bize kaç tane ve ne tür çekimlerimiz olacağı hakkında ayrıntılı bilgi vermek için iyi bir görsel senaryo taslağı (storyboard) yazılmalı veya çizilmelidir.

Görünür Storyboard (Görsel senaryo taslağı)

Karakterleri, nesneleri ve arka planları oluştururken, görsel senaryo taslağınızın neye ihtiyacınız olacağını her zaman kontrol edebileceğiniz yakın bir yerde olması iyidir. Ayrıca, boyutlarını göz kararı ile ya da santimetre olarak belirlenmiş ebatlarda oluşturmanız gerekecek tüm karakterlerin, nesnelerin ve arka planların ve de karakterlerin ve nesnelerin belirlenmiş hareketli kısımlarının yazılı bir listesini yapmalısınız.

Stopmotion atölyeleri sırasında, her kareyi/çekimi ayrı bir kâğıda çizerek veya yazarak ve ilk resimde gördüğümüz gibi duvara veya tahtaya asarak görsel senaryo taslağını (storyboard) herkes için görünür hale getirebiliriz. İkinci resimde, farklı hareketli özelliklere sahip önceden yapılmış karakterler, nesneler ve arka planlar görüyoruz ve ayrıca bunların bazıları farklı boyutlardadır.

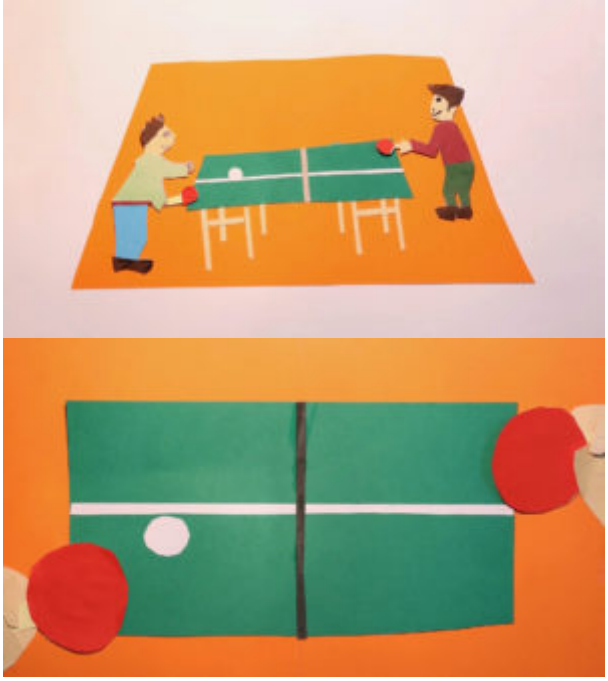
Elbette dijital ortamda da çalışabilirsiniz. Çevrimiçi paylaşım araçlarının yardımıyla görsel senaryo

taslağınızı paylaşmak, sizi ve grubunuzu aynı yerde değilken veya farklı zamanlarda çalışırken de destekleyebilir.

Karakterler, nesneler ve arka planlar oluşturmaya ilişkin genel yönergeler

Çoğu zaman daha karmaşık stopmotion animasyonu yaparken, aynı yerde ve aynı anda gerçekleşen daha fazla çekime bölünmüş sahneleriniz olacaktır. Bu çekimler genişten yakın olanlara kadar değişecektir (lütfen Vision el kitabının Kamera temel bölümünde film için çerçeveleme hakkında daha fazla bilgi edinin). Çekimlerin farklı boyutları, karakterlerinizi, nesnelerinizi ve arka planlarınızı farklı boyutlarda oluşturmak için biraz fazladan çalışma gerektirecektir. Animasyonda kamera bölümünde okuyabileceğiniz gibi, kameraların lensleri ve tripodlar veya aşağıdan çekimler, resim alanın kaplayabileceği boyutla sınırlı olabilir.

Yapmak istediğiniz çekimlerin genişliğine bağlı olarak birçok kez farklı boyutlarda karakterler, nesneler ve arka planlar yapmak zorunda kalmanızın bir nedeni budur. Örneğin karakterleriniz geniş çekimlerde uygun görünmek için küçük boyutlarda yapılmışsa, yüzlerinin dar bir görüntüsünü veya vücut kısımlarının bazı ayrıntılarını çekmeye yetecek kadar yakınlaştırma yapamazsınız. İkinci neden, geniş çekimler için karakterinizin genellikle daha az hareketli özelliklere sahip olması ve arka planlarınızın daha çok yönlü olmasıdır. Yakın çekimler için karakterlerin özellikleri çok daha gelişmiş olmalı ve arka plan çok tek tip olabilir (sadece bir renkte bile) veya bir izleyici bunların sadece bir kısmını görebilir.



Arka plan, masa tenisi masası, raketler ve top bu durumda geniş ve yakın çekim yapabilmek için iki farklı boyutta yapılmıştır. Bunun nedeni yukarıda belirtilen nedenlerden biri olan, geniş çekim için yapılan sahneye lensimiz ile yakın çekimi de yapacak kadar yakın yaklaşamamızdandır.

Çekmeye başlamadan önce filminiz için kullanmayı planladığınız kamera da dahil olmak üzere animasyon kurgunuzun simülasyonunu yapmanızı ve hatta bir deneme sahnesi çekmenizi öneririz. Bunun için lütfen kamera ile ilgili bölümdeki tavsiyeleri takip edin. Bu, gerekli tüm öğeleri daha kesin bir şekilde oluşturmanıza yardımcı olacaktır.

Karakterlerin genel olarak hazırlanması

Bir hikaye oluştururken her zaman karakterlerinize özel bir vurgu yaparsınız. Onlar hikayeyi ileriye taşıyan yıldızlarınızdır. Bir veya daha fazla ana karakter olabilir ve ana karakterlerin yanında daha az önemli rollere sahip olan ancak hikayeyi veya sahneyi anlamak için önemli olan diğer yan karakterler de görünebilir.

Zaten bir hikayeyi, karakter profillerini ve filmin genel tarzını oluştururken, karakterlerinizin nasıl görünmesi gerektiği konusunda çok düşünmelisiniz. Fiziksel görünümlerini (boy, saç, vücut tipi, kıyafet …) ve ayrıca fiziksel görünümlerine yansıyan karakterlerini ve ruh hallerini tanımlamalısınız.

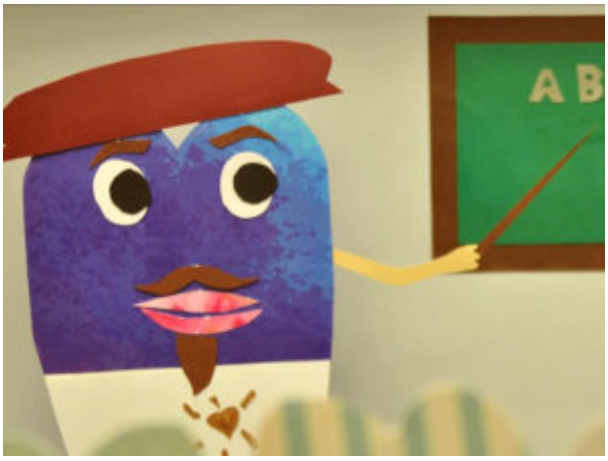
Stopmotion filminizde ana rol oynayan karakterler, genellikle hareket edebilecekleri ve bir veya daha fazla farklı hareketli vücut parçalarına (kollar, bacaklar, parmaklar, ağız, gözler …) sahip olacak şekilde yapılırlar.

En karmaşık yapılan karakter, genellikle ana karakter veya eğer varsa önemli bir rol oynayan daha fazla olan ana karakterlerdir. Sadece arka planda olan veya daha az önemli bir rol oynayan karakterler, daha az hareketli parçalarla yapılabilir.

Ayrıca ana karakterin veya karakterlerin, izleyicinin kendisini diğer karakterlerden hemen ayırt edebilmesi için bazı belli özelliklere sahip olması da iyidir.

Karakterler aşağıdaki hareket edebilir parçalara sahip olabilirler.

- Kafa
- Kollar (ayrıca farklı eklemlerde) ve bazen de parmaklar
- Bacaklar (ayrıca farklı eklemlerde)
- Gözler ve kaşlar
- Ağız
- ….



İlk resimdeki kurgusal karakter kesme tekniğiyle yapılmış ve çeşitli hareketli özelliklere sahip olup, gözlerini (göz bebeklerini), kaşlarını, ağzını, kolunu ve bir sopayı hareket ettirebilmektedir. Tüm hareketli parçaları ayrı ayrı yapmak zorundaydık. Tüm bu parçalar, çıkarılabilir tutkal tamponlarla vücuduna bağlanır (2 boyutlu karakter oluşturma bölümünde vücut parçalarını tutkal tamponlarla bağlama hakkında daha fazla bilgi edinin). İkinci resimdeki karakter plastisinden(modelleme kili) yapılmıştır. Plastisin tek başına bir malzeme olarak zaten birçok farklı hareket yapmanıza imkan sağlıyor. Çoğunlukla, yüz ifadelerini canlandırırken sadece gözler ve ağız gibi ek formlar oluşturmanız gerekir.

Karakterler bir seferde bir uzvunu hareket ettirebilir veya aynı anda daha fazla uzvunu hareket ettirebilirler. İkinci seçenek onları görsel olarak çok daha doğal ve canlı kılar çünkü tüm canlılar farklı hareketler yaparken aynı anda yüzlerinin daha fazla kısmını hareket ettirirler. Kahve içmek gibi basit bir eylemi düşünün. Kahve içerken kişi genellikle elleri, dudakları ve gözleriyle aynı anda hareket eder. Her eylemi ayrı ayrı gerçekleştirmez.

Video: Yüzün birden bir çok bölümünün aynı anda hareketi (from Kotikapne, LIJAmedia – SI) . Videoda da görebileceğiniz gibi karakter aynı zamanda dudaklarını, gözlerini, kaşlarını ve sopalı bir eli hareket ediyor. Bu şekilde hareket, o anda bir uzvu hareket ettirmeye kıyasla daha doğal ve insani görünür.

Yakın ve geniş çekimler için karakter oluşturmak

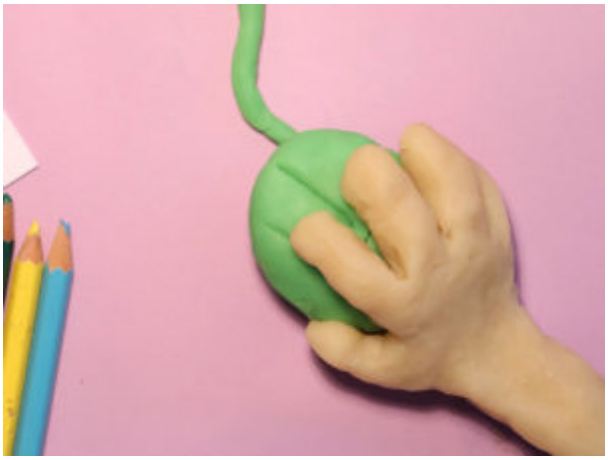
Karmaşık bir filminiz ve farklı boyutlarda karakterler varsa, yakın çekimlerde kullanılan karakterlerin, geniş çekimlerde kullanılan karakterlere göre çok daha fazla ayrıntı ve hareketli parçalara ihtiyaç duyması yukarıda daha önce bahsettiğimiz farklı nedenlerden dolayı çoğu zaman gereklidir.

Geniş çekimlerde karakterlerin yüzünde daha az ayrıntı olabilir, ancak (hareket halinde veya hareketsiz durup durmadıklarına bağlı olarak) bazı hareketli kollara veya bacaklara ihtiyaçları olabilir. yakın çekimlerdeki karakterler genellikle hareketli gözler (gözbebekleri ve göz kapakları), hareketli ağız ve hatta bazı değiştirilebilir detaylar gerektirir.

Turuncu kedi iki ebatta yapılmıştır. Yakın çekimdeki kedi daha büyük yapılmıştır ve geniş çekimdeki kedinin yokken yakın çekimdeki kedinin hareketli gözleri ve ağzı vardır. Geniş çekim için yapılan kedi, hareketli gözler ve ağız yapmak için çok küçüktür, ancak geniş çekim için tam olarak doğru boyuttadır.

Farklı çekimler için aynı karakterleri farklı boyutlarda yaratıyorsak, boyut oranlarına da biraz dikkat etmeliyiz. İster geniş çekimler için hepsini küçük, ister yakın çekimler için onları daha büyük yapalım, farklı çekimlerdeki karakterler arasındaki oran aynı olmalıdır.

Birçok film senaryosu vücut parçalarının ayrıntılı çekimlerini de gerektirir. Genellikle karakterlerimizin tüm bedenlerinden veya yüzlerinden tamamen ayrı oluşturulurlar.



Resim 1’deki ve Resim 2’deki eller, çekimi canlandırabilmek için tüm karakterden tamamen ayrı oluşturuldu.

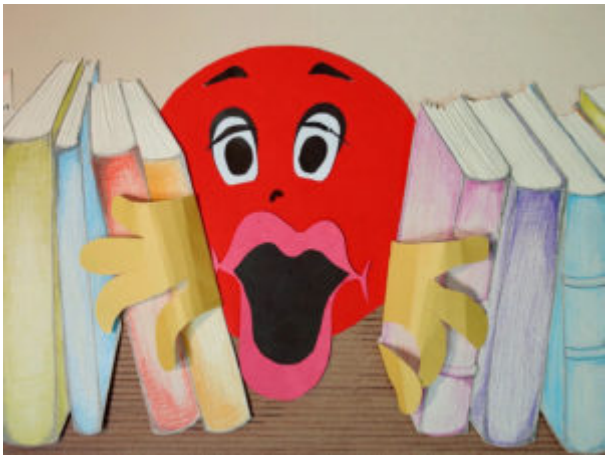
Karakterlerin görsel devamlılığı

Karakterimizi farklı boyutlarda yaratırken görsel sürekliliği de düşünmemiz gerekiyor. Bu, farklı çekimler için oluşturulan karakterlerin basitleştirilse bile aynı görünmesi gerektiği anlamına gelir. Aynı malzemeleri, renkleri kullanmalı, küçük, orta veya büyük versiyonlarında onları benzer şekillerde oluşturmalıyız. Bu, özellikle farklı versiyonlarda tek bir karakter oluşturan daha fazla kişi varsa önemlidir. Farklı boyutlardaki karakterlerin artık aynı kişiye benzememesi oldukça hızlı gerçekleşebilir. Bu nedenle, önce farklı çekimler için belirli boyutlar ve malzemelerle prototip karakterler oluşturmak veya hepsini oluşturmak için yalnızca bir kişiyi görevlendirmek iyidir.

Farklı karakter türleri

Bu el kitabında birkaç kez bahsettiğimiz gibi, stopmotion animasyonu bize sadece insan figürlerini veya hayvanları değil, aynı zamanda sıradan nesneleri veya yaratıcı figürleri de canlandırmamız için birçok olanak sağlayan harika bir tekniktir. Gerçek hayatta cansız doğanın bir parçası olan ve hatta var olmayan bir şey anında canlanabilir ve dans edip etrafta zıplayabilir, konuşabilir, şarkı söyleyebilir, sinirlenebilir veya aşık olabilir.

Nesneleri veya yaratıcı formları ana karakterimiz olarak kullanırken, onları oldukları gibi hareket ettirebilir veya onlara bacaklar, kollar, kuyruk, gözler, kulaklar, kanatlar gibi insan veya hayvan özellikleri vererek onları kişileştirebiliriz.



İlk resimde ana karakter, ellerini ve göz kapaklarını hareket ettirebilen kırmızı toptur. İkinci resimde, ana karakterler hayali bir biçimde plastisinden yapılmışlardır ve etrafta hareket edebilir ve dudaklarını hareket ettirebilirler.

Ana karakterinizin nasıl görüneceğine karar vermek yalnızca hayal gücünüze ve aynı zamanda da zaman ve üretim koşullarına bağlıdır.

Nesnelerin genel olarak hazırlanması

Nesneler de (karakter olarak işlev görmeyen ancak esas olarak nesne olarak işlev gören) filmimizde önemli bir rol oynayabilir. Ana karakterin veya diğer karakterlerin aksesuarı olarak kullanılabilirler veya arka planın bir parçası olabilirler (ancak ona iliştirilemezler). Sabit veya yalnızca bir veya iki hareketli özellik ile basit olabilirler, ancak gerekirse daha karmaşık olabilirler.

İlk resimde, çerçeve içinde hareket eden bir nesne olarak bir arabamız var, onu olduğu gibi hareket ettirebilir veya tekerleklerin hareketini de canlandırarak hareketi iyileştirebiliriz. İkinci resimde aksesuar olarak ana karakter olan filin tutup hareket ettirebildiği patates kızartması kutusuna sahibiz.

Nesnelerin hareket edebilmesinin veya hareketli özelliklere sahip olmasının birçok yolu vardır ve bunlar, filmimizin hikayesine ve genel tarzına ve animasyonun ne kadar ayrıntılı olması gerektiğine ilişkin karara bağlıdır. Bir araba, bisiklet, gemi gibi nesneler yukarıda gösterildiği gibi kendi kendine hareket edebilir veya bir karakter onları hareket ettirebilir. Ayrıca hareketli dalları olan ağaç, gökyüzündeki bulutlar, hareket eden su gibi bazı hareketli özelliklere sahip olabilen nesnelere sahip olabilirsiniz.

Daha fazla nesneye sahip olduğunuzda veya nesneler daha fazla hareketli özelliklere sahip olduklarında , çekiminizde aynı anda nesnenin yalnızca bir parçası veya bir nesneyi hareket ettirebilirsiniz veya çekim çok fazla hareketle daha karmaşık olabilir.

Farklı nesnelerin ve hareketlerinin kullanılması, hikayeyi daha iyi açıklamanıza ve onu görsel olarak daha çekici ve canlı hale getirmenize yardımcı olabilir. Ayrıca, gerçek aksiyon başlamadan önce izleyicinin konumu iyi bir şekilde kavrayabilmesi için çekimi oluşturmanıza da yardımcı olabilir. Bu, çekimin karmaşıklığına bağlı olarak en az 12 kare alır (animasyonun ilkeleri bölümünde zamanlama hakkında daha fazla bilgi edinin). Çekim hala uzaktaki bir dağ manzarası veya bir ev gibi olsa da, küçük hareketler izleyiciye, çekim tamamen hareketsiz olsa bile sahip olamayacağı canlılık hissini verir.

İlk resimde ağaçtan düşen iki yaprak, sahnedeki tek hareketli kısımdır. İkinci resimde, sahnenin parçası olan ve hareket edebilen veya hareketli özelliklere sahip olan daha fazla nesneye sahibiz. Karakterin elinde tuttuğu elmalardan biri ve çay bardağı arka plana bağlı değildir ve düşebilir. Ayrıca su çeşmeden yumuşak bir şekilde akmaktadır. Düşen yapraklar ve çeşmeden akan su, gerçek bir eylem gerçekleşmeden izleyiciye sahnedeki tüm detayları algılaması için yeterli zaman tanıyor.

Video: Sahne hazırlama (from Kotikapne, LIJAmedia – SI). Ağaçtan düşen yaprak ile yukarıda anlatılan sahne hazırlanması örneği

Nesnelerin sürekliliği

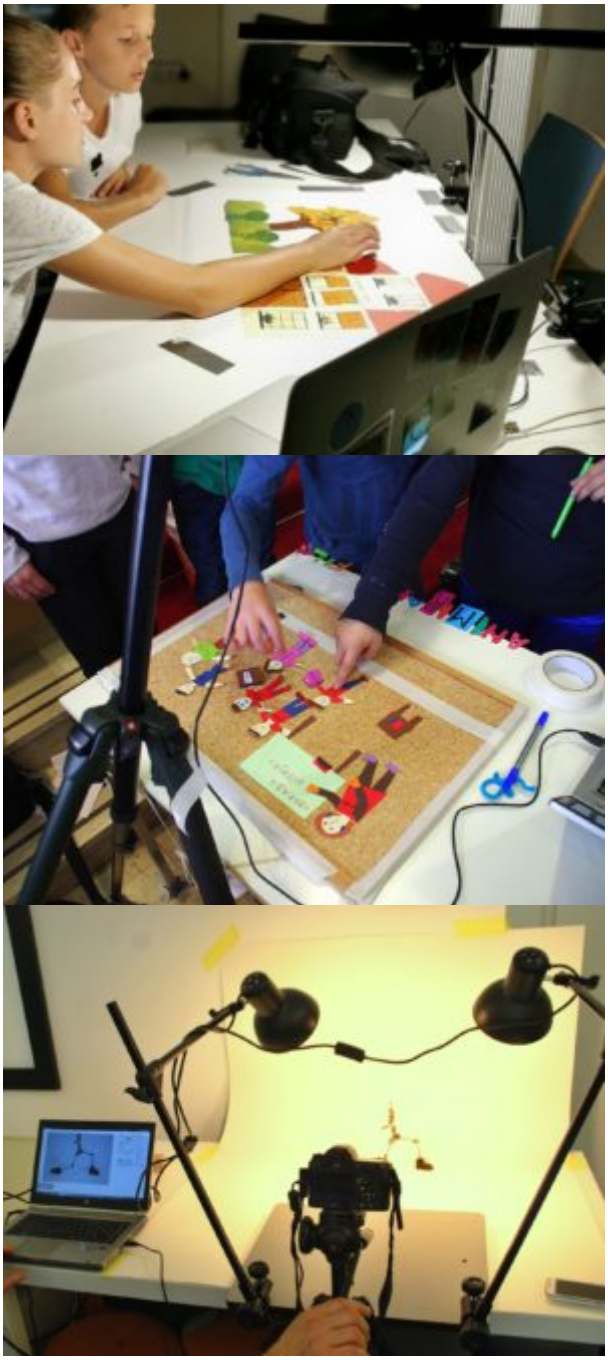
Ayrıca nesnelerde, aynı nesne farklı boyutlarda daha fazla çekimde görünüyorsa sürekliliğe dikkat etmeliyiz. Aynı nesne, aynı veya benzer malzemeler, renkler ve az çok hareketli özelliklere sahip şekiller kullanılarak oluşturulmalıdır. (Ayrıca Vizyon bölümünde Film yapısında hareketin sürekliliği ve sahne donanımı hakkında daha fazla bilgi edinebilirsiniz).

Sonraki bölümlerde farklı teknikler için karakterlerin ve nesnelerin fiziksel olarak oluşturulması hakkında daha fazla bilgi vereceğiz.

Arka planların genel olarak hazırlanması

Arka plan genellikle stopmotion sahnenizin sabit ve hareketli olmayan bir parçasıdır, arka plan bir boşluk, gökyüzü, doğa, şehir, oda, hayal edilebilecek bir yer olabilir ama aynı zamanda filminizin yerini açıklamak için ihtiyacınız olan sadece boş bir alan olabilir.

Animasyon yaparken arka planı genellikle tek bir konumda sabitlersiniz ve stopmotion animasyonunuza sabitlik kazandırmak için biraz bile hareket etmemesine çok dikkat edersiniz. Resminizde görünmeyen bir yerde arka planı düzeltmek çok önemlidir.



İlk resimde animatörlerin kağıt arka planı masanın kenarlarına gaffa bant ile yapıştırdıklarını, ikinci resimde arka plan olarak bir mantar pano kullandık ve masaya beyaz bantla sabitledik, böylece animasyon yaparken hareket etmemektedir. Arka planımız, üçüncü resimde gördüğümüz gibi duvara sabitlenmiş yukarı doğru uzanan bir kağıt da olabilir.

Filminiz daha fazla yerde geçiyorsa, tüm bu yerler için de arka planlar oluşturmanız gerekir. İhtiyaç duyacağınız ve ihtiyaç duyacağınız boyutlardaki arka planların listesini hazırlamak da hazırlık sürecinizin bir parçası olacaktır.

Bazen daha fazla çekime bölünmüş bir sahneyi çekmek için arka planların farklı boyutlarda yapılması gerekir. Yakın çekimler için daha ayrıntılı ve geniş çekimler için daha basit karakterler oluşturmanın tersine, arka planlar yakın çekimler için daha basit ve geniş çekimler için daha çok yönlü olabilir.

Örnek olarak yine turuncu kedili animasyonu alabiliriz. Geniş olan ilk çekimde arka plan çok yönlü, aynı yerde aynı karakterlerle aynı anda çekilen yakın çekimde arka planı sadeleştirdik ve arka plandan sadece bir renk, gri renk aldık. Geniş çekimdeki kedinin basitleştirilmesinin aksine, yakın çekimdeki kedi daha detaylı ve hareketli yüz hatlarına sahiptir.

Arka planların görsel devamlılığı

Arka planlarınızı farklı boyutlarda oluştururken, görsel sürekliliği de karakterler ve nesnelerde olduğu gibi benzer şekilde düşünmeniz gerekir. Bu, aynı malzemeleri, renkleri kullanmanız ve bunları küçük, orta veya büyük versiyonlarda benzer şekilde oluşturmanız gerektiği anlamına gelir, ancak bunları yukarıda açıklanan geniş çekimin çok yönlü arka planından yakın çekim için kullandığımız tek bir renk örneğindeki gibi biraz basitleştirebilirsiniz.

Sonraki bölümlerde farklı teknikler için arka planların fiziksel olarak oluşturulması hakkında daha fazla bilgi vereceğiz.

Yaygın hatalar

Bu bölüm hala filminizin hazırlık aşamasının bir parçası olduğundan, temelde kaçınmanız gereken tek bir ana hata var. Ve bu, animasyonunuzu yeterince iyi yapmak ve / veya onu ekibinizle yeterince açık bir şekilde paylaşmamak için ihtiyacınız olan her şeyi tanımlamıyor.

Alıştırmalar

Halihazırda bir proje üzerinde doğrudan çalışmak her zaman iyi bir öğrenme yoludur. Ancak bir alıştırma olarak, kahvehanede kahve içmek gibi basit bir eylemi de gerçekleştirebilir, bunu iki veya daha fazla çekime ayırmayı deneyebilir ve onu canlandırmak için oluşturmanız gereken tüm unsurları düşünebilir, hatta yazabilir veya taslak haline getirebilirsiniz.

Her karakter için daha fazla karaktere ve farklı boyutlarına ihtiyacınız olacak mı? Karakterler hangi hareketli uzuvlara sahip olmalıdır (ayrıca farklı boyutlarda)? Bazı vücut parçalarını ayrı ayrı oluşturmanız gerekecek mi? Oluşturmanız gereken nesneler nelerdir? Sadece bir kahve fincanı veya başka nesneler mi? Arka plan, geniş bir çekimde ve daha yakın bir çekimde nasıl görünecek? Aynı arka planı veya iki farklı arka planı kullanabilir misiniz?

İlgili konular ve bağlantılar

Bölümler : Basit kamera kullanımı , Basit film yapısı , Hikaye Anlatımı

Yöntem

Bir grupta çalışırken film planlamasının bu aşaması için yararlı olan yöntem, fiziksel veya dijital olarak ister yazılı ister çizili olsun, görsel senaryo taslağınızın(storyboard) net bir görselleştirmesine sahip olmaktır ve çekim çekim devam ederek, her bir çekim için ihtiyacınız olan tüm unsurları tanımlamak ve yazmaktır.

İlgili Terimler

Film için çerçeveleme, karakter, nesne, arka plan, süreklilik, çekimi/sahneyi oluşturma