Izdelava likov, predmetov in ozadij v 2D

O čem govori to poglavje?

Če sistematično slediš priročniku v razdelku Animavision, potem že imaš seznam likov, predmetov in ozadij z vsemi velikostmi in gibljivimi deli, ki jih boš moral/a ustvariti, da boš lahko posnel/a svojo zgodbo. Če ne, najprej preberi prejšnja poglavja v priročniku v razdelku Animavision in sledi potrebnim korakom, ki jih priporočamo. V tem poglavju bomo podrobneje razložili ustvarjanje vseh potrebnih elementov za dve 2D-tehniki; animacijo silhuet in animacijo kolaža. Podali bomo tudi nekaj kratkih nasvetov o ustvarjanju in uporabi večnivojske mize za animacijo, ki ti lahko omogoči lažje in boljše animiranje v 2D.

AnimaVision v akciji – kratki povzetki in napotki

• Odloči se za tehniko 2D-stop animacije, ki jo želiš uporabiti za svoj film. To je lahko animacija silhuet, kolaž ali celo kombinacija različnih tehnik.
• Priskrbi si ves potreben material in orodja, ki so potrebna.
• Začni ustvarjati.
• Razmisli, kako bi izdelal/la preprosto ali celo bolj zapleteno večnivojsko animacijsko mizo in kako lahko z njeno uporabo izboljšaš svojo tehniko animiranja, priskrbi si ves potreben material in jo izdelaj.

Katero opremo, material in orodja potrebuješ?

Za uspešno ustvarjanje likov, predmetov in ozadja boš potreboval/a predvsem veliko debelejšega papirja različnih barv, škarje – včasih v različnih velikostih, uporaben je lahko tudi olfa nož. Ne pozabi tudi na nekaj lepila, odstranljive lepilne blazinice (npr. Patafix) ter nekaj svinčnikov in barvic. Uporabno je tudi ravnilo za merjenje velikosti elementov, ki jih boš ustvarjal/a.

Na zgornjih štirih slikah lahko vidiš udeležence različnih delavnic animiranega filma, ki so iz različnih vrst papirja ustvarjali ozadja, predmete, like in celo naslove in odjavne špice.

Za izdelavo preproste večnivojske animacijske mize boš potreboval/a kos stekla in nekaj dodatnih knjig ali kosov

lesa, na katere boš postavil/a steklo. Za kompleksnejšo večnivojsko animacijsko mizo boš potreboval/a garažno polico, steklene plošče, izmerjene in izrezane v velikosti garažne police, nekaj črne barve (v spreju) in nekaj orodja. Postopek izdelave bo na kratko razložen v nadaljevanju.

Podrobnejša razlaga

Animacija silhuet in kolaža sta dve od tehnik, ki ju lahko hitro uporabiš, ko začenjaš s stop animacijo, saj sta cenovno zelo ugodni in dostopni. Potrebuješ le papir, nekaj lepila, škarje in odstranljive lepilne blazinice. To je večinoma material, ki ga pogostokrat že imaš doma, v lokalnem mladinskem centru, društvu ali šoli ali pa je dostopen v številnih živilskih ali polživilskih trgovinah.

Na zgornjih slikah si lahko ogledaš delavnico animacije, v kateri smo na večnivojski mizi, ki smo jo izdelali sami, kombinirali tehniko kolaža in silhuete. Vsi uporabljeni materiali so bili na voljo v šoli, kjer je potekala delavnica.

Priporočamo, da pred začetkom ustvarjanja narediš poskusno postavitev svoje animacijske opreme, vključno s kamero, ki jo nameravaš uporabiti za svoj film. Pri tem upoštevaj nasvete v poglavju o kameri, zato že sedaj pokukaj v to poglavje. To ti bo pomagalo natančneje pripraviti vse potrebne elemente.

Ustvarjanje likov in predmetov v 2D

Ustvarjanje likov in predmetov je eden od ključnih korakov pri ustvarjanju stop animacije. Že pri oblikovanju zgodbe, profila likov in splošnega sloga filma, s čimer smo se ukvarjali v poglavju Pripovedovanje zgodb in v poglavju Osnove izdelave likov, predmetov in ozadja, moraš veliko razmišljati o tem, kako naj bi bil videti glavni

lik ali liki. Opredeliti moraš njegov ali njen fizični videz (tip telesa, barvo kože, oči, oblačila, ki jih nosi ...), prav tako pa tudi osebnostne lastnosti in razpoloženje, ki se odraža v njenem ali njegovem fizičnem videzu. Zdaj, ko je prišla faza izdelave – in na podlagi tehnike, ki jo uporabljaš – moraš razmišljati še bolj podrobno.

Pri ustvarjanju likov si lahko pomagaš z internetnimi viri ali se po navdih odpraviš v bližnji muzej ali galerijo. Na zgornjih posnetkih lahko spremljaš oba postopka.

Izdelava likov in predmetov v tehniki silhuet

Najpreprostejša, vendar ne nujno najlažja oblika tehnike 2D-stop animacije je animacija silhuet, ki ima prav tako tudi dolgo tradicijo. Za več informacij ti priporočamo, da raziščeš nemško animatorko iz prve polovice 20. stoletja Lotte Reiniger, katere vpliv na stop animacijo danes ponovno odkrivamo in ki je utrla pot številnim znanim animatorjem in studiem. Več informacij o Lotte Reiniger najdeš v poglavju Podrobnejši vpogled v stop animacijo.

V zgornjem videu si lahko ogledaš postopek izdelave animacije silhuete.

Za animacijo s silhuetami lahko ustvariš like in predmete iz črnega ali kakšnega drugega barvnega ali enakomerno teksturiranega papirja in jih animiraš na belem ali kakšnem drugem barvnem ozadju. Animacija v tehniki silhuet ima preprosto in čisto estetiko, vendar zahteva nekaj premisleka pri ustvarjanju likov in predmetov, saj jih gledalci vidijo le kot silhuete. Zato se likov ne da natančneje opredeliti s pomočjo barve ali jim dati lastnosti, ki bi jih gledalci razločili na podlagi barv.

Za ustvarjanje likov in predmetov v tehniki silhuet je priporočljivejši debelejši papir ali karton, saj se ne trga in mečka toliko kot tanjši, like in predmete pa lažje premikamo. Za povezovanje delov telesa med seboj lahko uporabiš odstranljive lepilne blazinice (npr. Patafix) in spoje prilepiš na hrbtni strani. Za lažje lepljenje in premikanje delov telesa jih naredi daljše, da jih boš lahko prilepil/a na telo. Več o uporabi odstranljivih lepilnih blazinic si oglejte spodaj.

Za rezanje podrobnih delov likov ali predmetov lahko poleg škarij povprečne velikosti uporabiš kakšne od natančnih majhnih škarij ali olfa nož.

Na zgornjem videoposnetku Za naravo (LIJAmedia) – SI, si lahko ogledaš rezultate delavnice animacije v tehniki silhuet.

Izdelava likov in predmetov v tehniki kolaža

Animacija v tehniki kolaž, pri kateri like in predmete izrezujemo iz različno obarvanega, vzorčastega ali teksturiranega papirja, je oblika stop animacije, ki se pogosto uporablja.

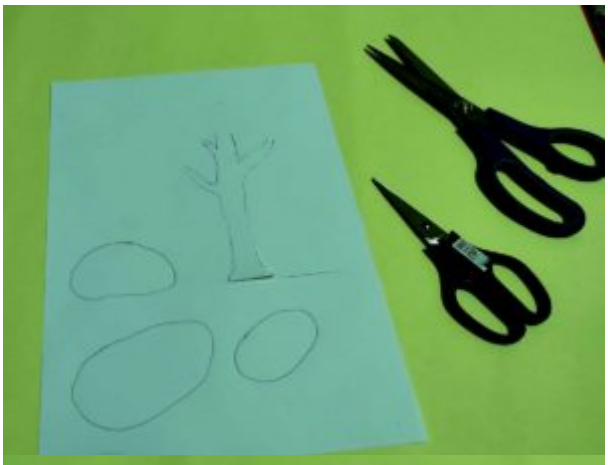
Pri animaciji z izrezovanjem iz različnih vrst papirja imaš že pri ustvarjanju likov in predmetov več možnosti kot pri animaciji v tehniki silhuet, saj lahko gledalec njihove značilnosti vidi tudi v detajlih.

Za ustvarjanje likov in predmetov lahko uporabiš samo papir različnih barv, vzorčast ali teksturiran papir, nekatere značilnosti likov ali predmetov pa lahko tudi narišeš s flomastri ali barvicami. Papir pa lahko kombiniraš tudi s kakšnim drugim materialom, kot je tekstil, odpadni material, predmeti iz narave …

> *Ni vedno lahko dobiti točno takšne barve, vzorca ali strukture papirja, kot si želiš. Preveri, kakšen papir je na voljo v bližnjih trgovinah in morda prilagodi celoten slog svojega filma ponudbi.*

Zgoraj si lahko ogledaš nekaj primerov uporabe različnih vrst papirja. Lik na sliki ena je narejen iz barvnega papirja, dva lika na sliki dve (na desni) sta delno izdelana iz vzorčastega papirja, oblačila likov na sliki tri so delno ali v celoti izdelana iz krep papirja.

Včasih lahko papir ustvariš tudi sam/a, tako da nekaj belega papirja pobarvaš z flomastri, barvicami ali drugimi vrstami barv.



Na zgornjih slikah lahko vidiš postopek ustvarjanja likov in predmetov tako, da so bili najprej narisani na bel papir, nato pa izrezani in pobarvani.

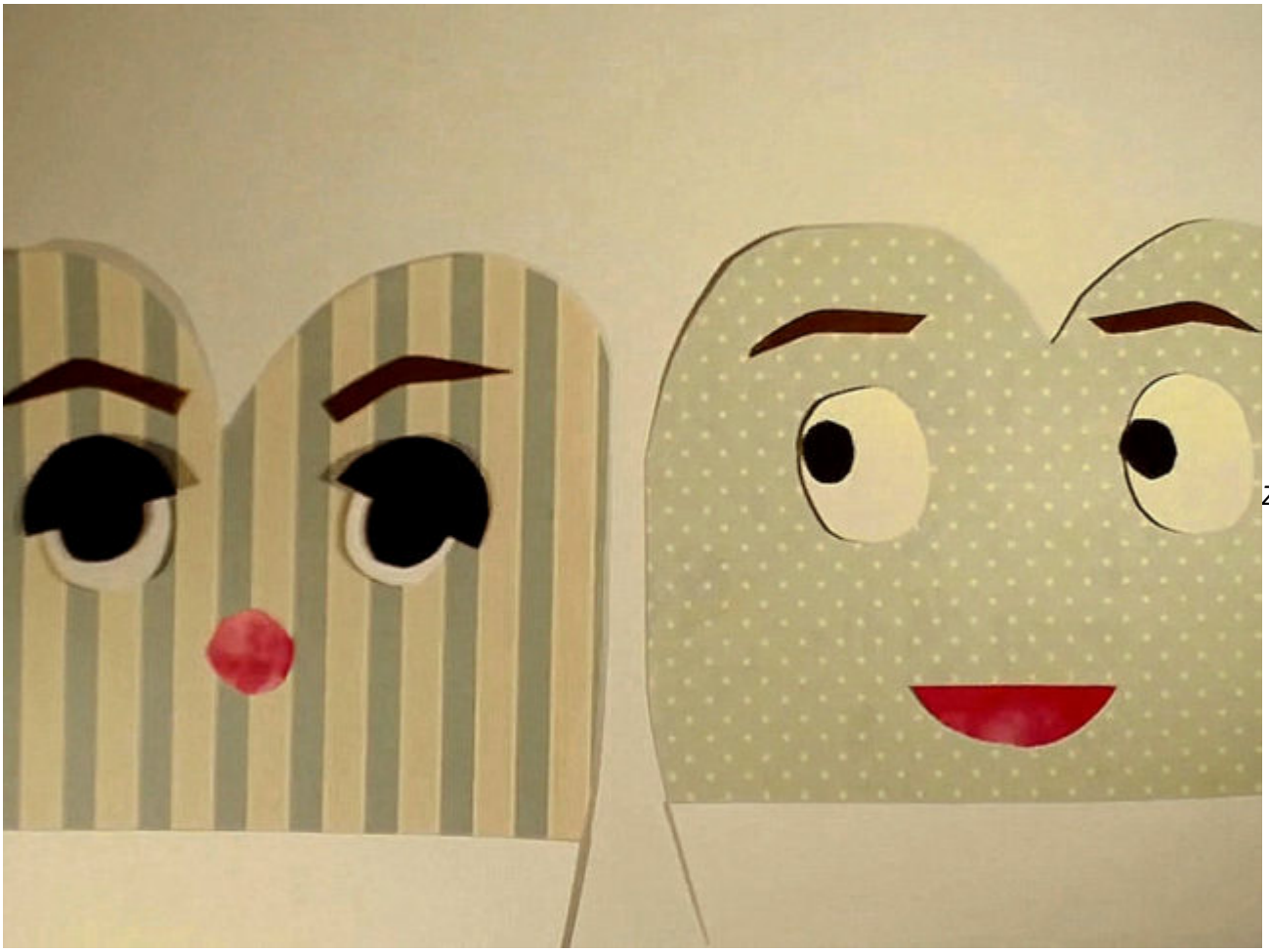
V zgornjem videoposnetku Baloon (Ülkü Muharrem Ertaş Anadolu Lisesi)- TR, lahko spremljaš zgoraj opisani postopek in rezultat.

Zelo priljubljen izrez je tudi kolaž, pri katerem so liki in predmeti ali njihovi deli, izrezani iz različnih revij in časopisov.

Na

zgornji sliki lahko vidiš uporabo treh različnih tehnik na istem posnetku. Ženska je izrezana iz tiskane brošure, rdeča žoga je izrezana iz barvnega kartonskega papirja, ozadje pa je narisano s svinčnikom.

Ne pozabi, da tvoj lik ni nujno človeški, lahko je tudi v kakšni drugi podobi in ima magične moči, ki v resničnem svetu niso mogoče.



Zgora j si lahko ogledaš like iz vzorčastega papirja v domišljijski obliki s človeku podobnimi lastnostmi.

Za izdelavo likov v tehniki kolaž – podobno kot za izdelavo animacije s silhuetami – je bolj priporočljiv debelejši kot tanjši papir ali karton, saj se ne mečka toliko in like in predmete lažje premikamo.

Če nekatere like, predmete ali njihove dele izrežeš iz revij ali časopisov, ki imajo tanjši papir ali jih narišeš na tanjši papir, jih še vedno lahko prilepiš na debelejši papir, da jih boš med animacijo lažje premikal/a in bodo dlje zdržali.

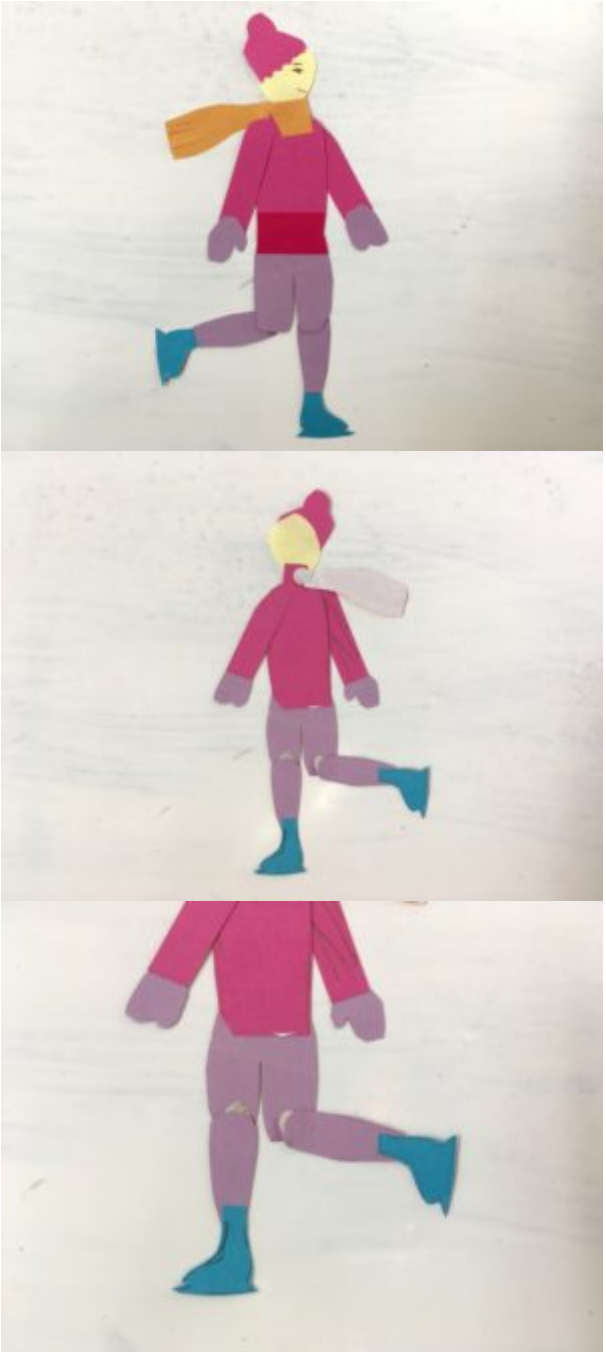
Za rezanje majhnih delov likov ali predmetov v tehniki izrezovanja lahko – podobno kot pri tehniki s silhuetami – poleg škarij povprečne velikosti uporabiš tudi bolj natančne majhne škarje ali olfa nož.

Izdelava gibljivih delov likov in predmetov

Pri ustvarjanju likov in predmetov običajno ustvarimo nekaj gibljivih delov, ki jih bomo lahko premikali pri animaciji, da bodo bolj resnični in živi. Ti gibljivi deli so lahko človeški ali živalski udi (roke, noge) in ostali sklepi, ali pa deli predmetov, kot so vzvodi, pokrovi … Gibljive dele lahko povežemo na različne načine. Uporabimo lahko majhne kose žic in jih z majhnimi koščki lepilnega traku prilepimo na hrbtno stran lika. Na hrbtni strani jih

lahko enostavno povežemo s telesom tudi z odstranljivimi lepilnimi blazinicami, ki nam omogočajo, da jih bolj ali manj obdržimo na mestu. Odstranljive lepilne blazinice so narejene iz umetnega materiala, ki nam omogoča, da na steno, steklo ali skupaj začasno prilepimo različne koščke papirja ali podobnega materiala. So odstranljive, primerne za večkratno uporabo, precej poceni in široko dostopne.

Poišči jih v lokalni pisarniški trgovini ali na spletu. Za lažje lepljenje in premikanje vse gibljive dele naredi daljše, da jih boš lažje prilepil/a na telo.



Ta drsalka na zgornjih slikah ima noge s telesom povezane zadaj v kolenih z odstranljivimi lepilnimi blazinicami.

Spreminjanje oblike in obračanje

Čeprav sta tehniki animacije silhuet in kolaža odlični za začetke s stop animacijo, zahtevata tudi nekaj dodatnega dela za določene vrste gibanja. Kot tehniki sta nekoliko zahtevnejši, saj ko želiš spremeniti oblike (preoblikovati lik v nekaj drugega) ali premakniti lik ali predmet iz sprednjega v stranski položaj, moraš vse te faze izdelati ločeno. Kadar na primer uporabljamo 3D-lutke, kot so oblike iz plastelina, jih lahko le preprosto preoblikujemo ali obrnemo.

Na zgornjih slikah si lahko ogledaš primer obračanja lika izdelan v tehniki kolaža. Za vsako sliko oz. premik je bilo treba lik izdelati in nastaviti posebej.

V zgornjem primeru videoposnetka Preobrazba (LIJAmedia)-SI, si lahko ogledaš žival, ki se spremeni v črko. Vse korake transformacije je bilo treba oblikovati ločeno.

Izdelava ozadij v 2D

Pri animaciji v 2D slogu je ozadje običajno ravno, pritrjeno na mizo ali tla. Pri njegovem ustvarjanju lahko največkrat uporabimo material izbrane tehnike, včasih pa ga lahko kombiniramo tudi s kakšnim drugim materialom ali tehniko. Na primer, like lahko v celoti izdelamo iz papirja, ozadju pa dodamo tudi tekstil, plastiko ali kakšen drug material.

Lahko ga celo narišemo ali uporabimo risbo samo kot osnutek, da vemo, kam moramo prilepiti papir ali kakšen drug material.

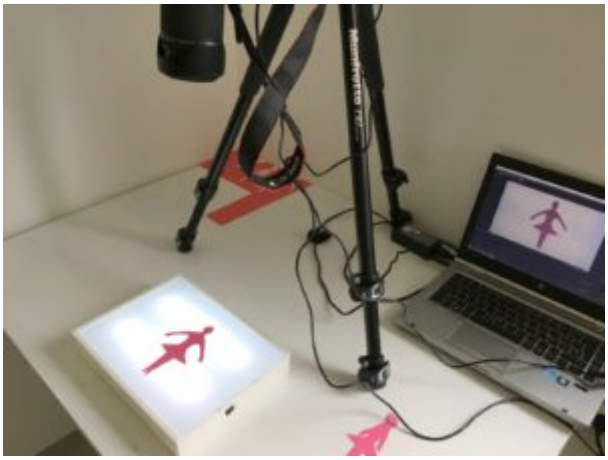
Na zgornjih slikah si lahko ogledaš primer izdelave osnutka ozadja s svinčnikom in poznejšega lepljenja ozadja z drugačnim papirjem.

Ustvarjanje ozadja za animacijo v tehniki silhuet

Pri animaciji v tehniki silhuet za ozadje običajno ne uporabljamo veliko drugih možnosti razen papirja v beli ali kakšni drugi barvi. Seveda se lahko včasih poigramo tudi z drugimi materiali, vendar moramo biti previdni, da ne pretiravamo, saj lahko gledalčeva pozornost preide z glavnega lika na ozadje, če je ozadje preveč kompleksno.

Vseeno je dobro, da ozadje popestrimo z nekaterimi strukturami, narejenimi v tehniki silhuet.

Pri animaciji v tehniki silhuet ima lahko svetloba posebno vlogo, da lepo obriše naše like in predmete. Za doseganje dobrega učinka lahko uporabimo poseben svetlobni okvir za osvetlitev posnetka od spodaj ali pa uporabimo nekaj stekla iz steklene mize ali okvirja za fotografije, ga prekrijemo s papirjem in ga od spodaj osvetlimo s kakšno navadno namizno svetilko. Upoštevajmo, da se lahko ta glede na svetlobo zelo segreje, zato uporabimo hladne svetilke.



Na zgornjih slikah si lahko ogledaš preprosto svetlobno škatlo, ki jo lahko kupiš v različnih lokalnih trgovinah in je poceni in zanimiv način za osvetlitev ozadja.

Ustvarjanje ozadja za animacijo v tehniki kolaž

Podobno kot pri ustvarjanju likov in predmetov, ki jih je mogoče izrezati iz papirja ali narisati, pobarvati in pozneje izrezati, lahko tudi ozadje narišemo, izrežemo iz kartona, naredimo iz kakšnega drugega materiala ali iz kombinacije različnih materialov.

Na zgornjih treh slikah so prikazani primeri uporabe različnih tehnik ali materialov pri ustvarjanju ozadij. Na prvi sliki je ozadje v celoti izdelano iz papirja, na drugi sliki pa je uporabljena kombinacija risbe z flomastri (cesta) in papirja. Na tretji sliki je ozadje kombinacija papirja in tekstila.

Imej v mislih, da morajo biti ozadje in vsi njegovi elementi v ustreznih razmerjih glede na lik in predmete ter dovolj veliki, da pokrijejo celoten posnetek.

Zeleno ozadje (ang. green screen).

Animacijo lahko posnamemo tudi na zelenem ozadju (ang. green screen) in ozadje pozneje spremenimo, zamenjamo v računalniku. Včasih je mogoče, da ga spremenimo že v aplikaciji za stop animacijo. Za ozadje, ki ga boš spremenil/a v računalniku (ali v aplikaciji za stop animacijo), lahko namesto zelene uporabiš tudi kakšne druge barve.

> *Pri snemanju z zelenim zaslonom ali kakšno drugo barvo namesto zelene moraš paziti, da tvoji liki in predmeti ne vsebujejo iste barve kot je barva ozadja.*

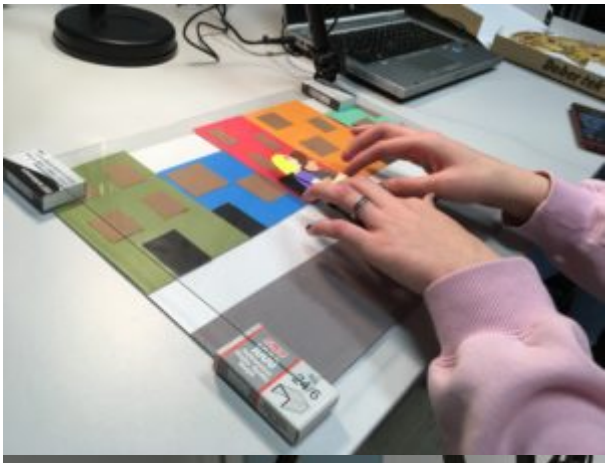
Upora ba enostavnega zelenega ozadja na eni izmed delavnic.

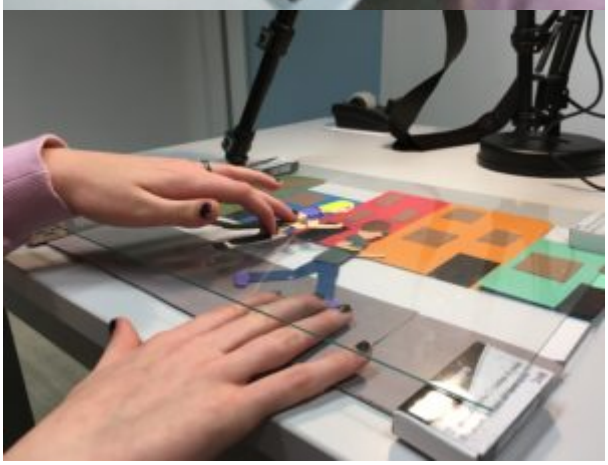
Premikajoče se ozadje in večnivojska animacijska miza

Čeprav je ozadje nekaj, kar je v naši animaciji običajno popolnoma nepremično, da bi gledalcu dalo občutek stabilnosti lokacije, je lahko tudi gibljivo, da bi ustvarilo iluzijo gibanja lika ali predmeta. Če na primer glavni lik ostane na enem mestu (tudi če premika dele telesa) in premaknemo ozadje, ustvarimo iluzijo gibanja lika. To je še posebej priročno za uporabo pri animaciji na večnivojski animacijski mizi.

Večnivojska animacijska miza (ang. Multiplane animation table) je miza s prozornimi plastmi, katere namen je ustvariti globino slike, pa tudi lažje animirati predmete in like na ločenih nivojih. Vsebuje lahko le dva ločena nivoja ali več. Gre za enega od odličnih izumov nemške animatorke Lottie Reiniger, ki smo jo že omenili v našem priročniku, v profesionalni industriji pa ga je nadgradil Walt Disney.

Preprosto, a učinkovito večnivojsko mizo si lahko sam/a izdelaš iz garažne police tako, da namesto lesenih polic vstaviš steklene (steklene police moraš kupiti posebej in notranjo konstrukcijo popršiti s črno barvo) ali pa preprosto postaviš kos stekla iz steklene mize ali iz okvirja za slike na knjige ali kakšna druga držala.

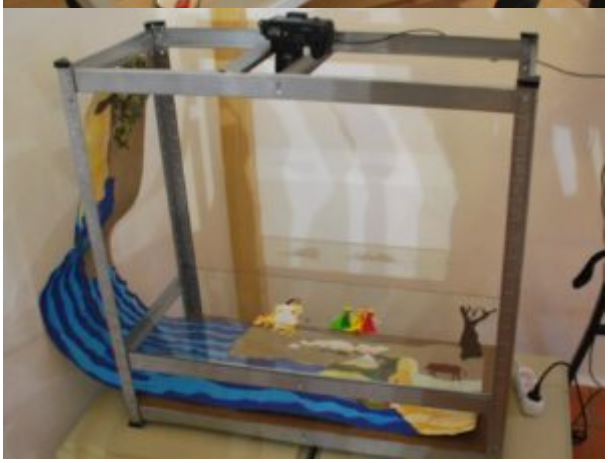




Na zgornjih slikah si lahko ogledaš preprosto dvonivojsko animacijsko mizo z eno stekleno plastjo.

Na naslednjih dveh slikah pa si lahko ogledaš večnivojsko animacijsko mizo iz garažnih polic z leseno prvo plastjo in dvema steklenima plastema zgoraj. Na drugi sliki je detajl iz animiranja na drugi plasti, medtem ko predmeti in liki na zgornji in spodnji plasti ostanejo nepremični.

Uporaba večnivojske mize pri animaciji premikajočega se ozadja je skoraj nujna, da lahko like in predmete, ki se ne premikajo, obdržiš na enem mestu. Druga pomembna stvar je, da je ozadje dovolj dolgo. Omogočeno ti mora biti, da ga lahko vlečeš določeno število sličic. Pri krajših premikih je ozadje lahko krajše, pri daljših premikih pa mora biti veliko daljše od velikosti celotnega prizora.



Na prvi sliki lahko vidiš udeležence delavnice, ki ustvarjajo ozadje na dolgem kosu rjavega papirja. Z druge slike

je razvidno, kako dolgo je bilo ozadje v primerjavi z liki in dolžino animacijske mize.

V zgornjem videoposnetku Animirana Evropa (LIJAmedia)-SI si lahko ogledaš primer animacije, pri kateri so animatorji premikali ozadje na spodnjem nivoju, glavni lik pa je ostal na istem mestu na zgornjem nivoju, le premaknili so nekatere dele telesa.

Za konec

Veliko računalniško ustvarjenih animacij temelji na tehniki silhuete ali kolaža, le da so deli telesa izdelani v računalniškem programu, gibi pa so ravno tako določeni s pomočjo računalnika.

Vendar ima ročno izdelana animacija vsekakor svoj čar v spoznavanju različnih materialov, dotikanju in čutenju ter razvijanju fine motorike pri samem ustvarjanju.

> *Animacija silhuet in kolaža je običajno izdelana v 2D s kamero od zgoraj, lahko pa bi bila izdelana tudi v 3D s kamero od spredaj, čeprav predmeti in ozadje ostanejo ploski. Navdih za kaj takšnega poišči tudi v tradicionalnem japonskem »papirnatem« gledališču (kamišibaj) ali gledališču senc in nekaterih njunih sodobnih različicah.*

Pogoste napake

1. Ena od pogostih napak pri pripravi likov, predmetov in ozadja je uporaba neprimernega materiala. Bleščeč papir lahko na primer odbija svetlobo, pretanek papir pa se lahko med premikanjem zmečka. Lahko se tudi zgodi, da se pri uporabi različnih materialov ti zaradi barve ali teksture ne ujemajo dobro med seboj.
2. Druga pogosta napaka je, da različnih delov ne pritrdiš pravilno skupaj, tako da ti deli ali odpadejo ali pa je pritrditev vidna. To je še posebej pomembno pri bližnjih posnetkih, kjer lahko gledalec vidi vsako podrobnost.
3. Ena od napak je tudi, da fiksiranega ozadja ne pritrdiš dovolj močno, tako da se med animacijo premika. To pri gledalcu vzbuja vtis nestabilnosti.
4. Pri uporabi večnivojske mize lahko pride do težav z odboji luči na steklenih plasteh. Vzemi si dovolj časa in pred animacijo skrbno pripravi luči, notranjo konstrukcijo police pa poprši z mat črno barvo.

Vaje

1. Če imaš čas in v mislih nimaš konkretnega projekta, se lahko igraš z različnimi vrstami papirja in drugimi materiali za ustvarjanje različnih likov in predmetov. Preveri, kaj ti je všeč in kaj je videti dobro.
2. Poigraš se lahko tudi z različnimi vrstami ozadja: uporabi fiksno ozadje, premično ozadje, enobarvno ozadje, ozadje, osvetljeno od spodaj, in zeleno ozadje (green screen).
3. Spreminjanje oblike je lahko odlična vaja, ko začneš s stop animacijo. Najprej izdelaj prvo in zadnjo obliko lika, nato pa naredi lik v različnih vmesnih fazah in zajemi/animiraj vse položaje.
4. Naredi preprosto ali bolj zapleteno večnivojsko animacijsko mizo in poskusi animirati prizor na njej.

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavje: Osnove izdelave likov, predmetov in ozadij

Večnivojska animacija Walta Disneyja

Japonsko senčno gledališče

Japonsko papirnato gledališče (kamišibaj)

Metodologija

Pri delu v skupini razdeli naloge glede na seznam likov, predmetov in ozadij, ki si ga naredil/a v fazi načrtovanja. Razdelitev skupine na manjše podskupine je lahko zelo učinkovita rešitev za hitrejše animiranje. Nekateri udeleženci lahko ustvarijo ozadja, drugi pa like in predmete. Tisti, ki imajo več prakse in/ali talenta za risanje, so lahko zadolženi za zahtevnejše naloge, kot sta risanje ozadja in ustvarjanje likov, drugi lahko izvajajo le bolj podporne naloge, kot so barvanje, izrezovanje … Na ta način je mogoče vključiti vse zainteresirane udeležence, vsak lahko najde svoje mesto v skupini in v procesu.

Terminologija

Odstranljive lepilne blazinice (patafix), zeleno ozadje, večnivojska animacijska miza, gibljivo ozadje, kamišibaj