

2 Boyutlu animasyonda karakterler, nesnelere ve arka planlar oluřturma

Giriř

El kitabımızı sistematik olarak takip ediyorsanız, öykünüzü filme alabilmek için yaratmanız gereken her boyutta ve hareketli parçalara sahip karakterlerin, nesnelere ve arka planların bir listesine zaten sahipsiniz demektir. Aksi takdirde, lütfen önce bu el kitabının Animavision kısmındaki önceki bölümleri okuyun ve bir stop-motion animasyon filmi yapmak için önerdiğimiz gerekli adımları izleyin. Bu bölümde, iki tane 2d (iki boyutlu) animasyon tekniđi için gerekli tüm unsurların oluřturulması hakkında daha fazla bilgi vereceđiz; siluet animasyonu ve kesip-çıkarma (cut-out) animasyonu. Ayrıca, 2d'de daha kolay ve daha iyi animasyon yapmanızı sağlayacak çok düzlemliler/katmanlı masa (multiplane table) yapma ve kullanma konusunda bazı kısa ipuçları vereceđiz.

AnimaVision in action

- Filminiz için kullanmak istediđiniz 2d stop-motion tekniđine karar verin. Bir siluet, kesip-çıkarma (cut-out) veya hatta bir kolaj
- İhtiyaç duyacağınız tüm gerekli malzeme ve araçları
- Yapmaya başlayın.
- Nasıl basit veya daha karmařık bir çok düzlemliler/katmanlı masa oluřturabileceđinizi ve bunun animasyon tekniđinizi nasıl geliřtirebileceđini düşünün, bunun için de gerekli tüm malzemeleri alın ve oluřturun.

Malzeme, ekipman ve aletler

Siluet veya kesip-çıkarma animasyonu için karakterleri, nesnelere ve arka planları başarılı bir şekilde oluřturmak için çođunlukla farklı renklerde çok sayıda karton kađıda, bazen farklı boyutlarda makaslara ihtiyaç duyacaksınız, maket bıçađı da yararlı olabilir. Biraz tutkal, çıkarılabilir tutkal pedleri ve birkaç kalem ve boya kalemini unutmayın. Ayrıca, oluřturacağınız öğelerin boyutlarını ölçmek için bir cetvel yararlı olabilir.



Yukarıdaki dört resimde, farklı kesip çıkarma animasyon filmi atölyelerindeki katılımcıları, farklı kağıt türlerinden arka planlar, nesnelere, karakterler ve hatta başlıklar yaparken görebilirsiniz.

Basit bir çok düzlemli çekim düzeneği inşa etmek için, bir cam parçasına ve camı koymak için fazladan kitaplara

veya tahta parçalarına ihtiyacınız olacak. Daha karmaşık bir çok düzlemlı çekim düzeneđi için bir garaj rafına, garaj rafı boyutunda ölçülmüş ve kesilmiş cam plakalara, biraz siyah renge (sprey halinde) ve bazı aletlere ihtiyacınız olacaktır.

Ana bölüm

Silüet ve kesip-çıkarma (cut-out) animasyonu, çok uygun fiyatlı ve erişilebilir oldukları için stop-motion'a başlarken hızlı bir şekilde kullanabileceğiniz iki tekniktir. İhtiyacınız olan tek şey kağıt, biraz tutkal, makas ve çıkarılabilir tutkal pedleri ve bazen yukarıda listelenen diğer malzemelerdir. Bunlar, çoğunlukla evde, gençlik merkezinde, derneğinizde veya okulunuzda zaten bulundurduğunuz veya birçok sıradan veya biraz daha özel dükkânlarda kolayca erişilebilen materyaldir.



Yukarıdaki resimlerde, kendi yaptığımız çok düzlemlı bir masada kesip çıkarma ve kısmen silüet tekniđini birleştirdiğimiz bir animasyon atölyesine hızlı bir göz atabilirsiniz. Kullanılan tüm materyaller atölyenin yapıldığı okulda erişilebilir durumdaydı.

'Çekime başlamadan önce filminiz için kullanmayı planladığınız kamera da dahil olmak üzere animasyon kurulumunuzun simülasyonunu yapmanızı ve hatta bir test sahnesi çekmenizi öneririz. Bunun için lütfen kamera ile ilgili bölümdeki tavsiyeleri takip edin. Bu, gerekli tüm öğeleri daha da hassas bir şekilde oluşturmanıza yardımcı olacaktır. "

2 Boyutlu karakterler ve nesnelere oluřturma

Karakterler ve nesnelere oluřturmak, stop-motion animasyonunuzu yapmanızın en önemli adımlarından biridir. Zaten bir hikayeyi, karakter profillerini ve filmin genel tarzını oluřtururken, ana karakterinizin veya karakterinizin nasıl görünmesi gerektiđi üzerine çok düşünmelisiniz. Fiziksel görünümlemlerini (vücut tipi, cildinin rengi, gözleri, giydiđi kıyafetleri ...) ve onların fiziksel görünümlemlerine yansıyan kişilik özelliklerini ve ruh hallerini de tanımlamalısınız. Őimdi onları yapma kısmına geldiđiniz - ve kullandıđınız tekniđi göz önünde bulundurarak - daha da detaylı düşünmelisiniz.

Karakterler yaratırken, internet kaynaklarından yardım alabilir veya ilham almak için yakındaki bir müzeye veya galeriye gidebilirsiniz. Yukarıdaki fotođraflarda her iki iřlemi de takip edebilirsiniz.

Siluet animasyonunda karakterler ve nesnelere oluřturma

İki boyutlu stop-motion animasyon tekniđinin en basit ama tam olarak en kolay olmayanı, aynı zamanda uzun bir geleneđe sahip olan siluet animasyonudur. Daha fazla bilgi için, stop-motion animasyonu üzerindeki etkisi günümüzde yeniden keřfedilen ve birçok tanınmış animatör ve stüdyoya giden yolu açan, 20. yüzyılın ilk yarısında yařamış Alman animatör Lotte Reiniger'i arařtırmanızı tavsiye ederiz. Lotte Reiniger hakkında daha fazla bilgi için lütfen Stop-motion animasyonuna giriş bölümüne bakın.

Yukarıdaki videoda siluet animasyonu yapma sürecini takip edebilirsiniz.

Siluet animasyonda, karakterlerinizi ve nesnelerinizi siyahtan veya başka bir renkli veya dokulu kađıttan oluřturabilir ve beyaz veya başka bir renkli arka plan üzerinde canlandırabilirsiniz. Siluet stop-motion animasyonu basit ve temiz bir estetiđe sahiptir, ancak izleyici onları yalnızca siluet olarak görebildiđi için karakterleri ve nesnelere oluřtururken biraz düşünmeyi gerektirir. Dolayısıyla dudaktan ve gözlerden gelen hareket gibi izleyicinin önden göreceđi renk veya özellikler yardımıyla karakterlerinizi kesin olarak belirleyemezsiniz.

Siluet animasyonunda karakterler ve nesnelere oluřturmak için, çok fazla ezilmediđi ve karakterlerin ve nesnelere taşınması daha kolay olduđu için kalın kađıt veya karton daha ince kađıt veya kartondan daha çok tavsiye edilir. Vücut parçalarını birbirine bađlamak için çıkarılabilir tutkal pedleri kullanılabilir ve eklemleri arkaya yapıştırabilirsiniz. Birbirine daha kolay yapışmak ve hareket etmek için, onları vücuda yapıştırabilmek için daha uzun yapmalısınız. Ařađıda çıkarıcı tutkal pedlerinin kullanımı hakkında daha fazla bilgi bulabilirsiniz.

Karakterlerinizin veya nesnelereinizin ayrıntılı kısımlarını kesmek için ortalama büyüklükte bir makasın yanı sıra bazı hassas küçük makas veya maket bıçađı kullanabilirsiniz.

Yukarıdaki videoda (Dođa için, LJAmedia - SI) siluet animasyon atölyesinden çalışmalarını görebilirsiniz.

Kesip-çıkarma (Cut-out) animasyonunda karakterler ve nesnelere oluşturma

Karakterlerinizi ve nesnelerinizi farklı renkli, desenli veya dokulu kağıttan oluşturduğunuz kağıttan bir şekli kesip-çıkarma (cut-out) animasyonu, yaygın olarak kullanılan bir stop-motion şeklidir.

Farklı kağıt türleriyle bir şekli kesip-çıkarma (cut-out) animasyon yaparken, karakterlerinizi ve nesnelerinizi oluşturmak için silüet animasyonundan daha fazla seçeneğiniz vardır, çünkü izleyici özelliklerini önden de görebilir.

Karakterler ve nesnelere oluşturmak için sadece farklı renklerde, desenli kağıt veya dokulu kağıt kullanabilirsiniz, renkli kalem veya boya kalemleri ile bazı karakterler veya nesne ayrıntılarını çizebilir, ayrıca kağıdı tekstil, iplik, doğadan nesnelere gibi diğer malzemelerle birleştirebilirsiniz.

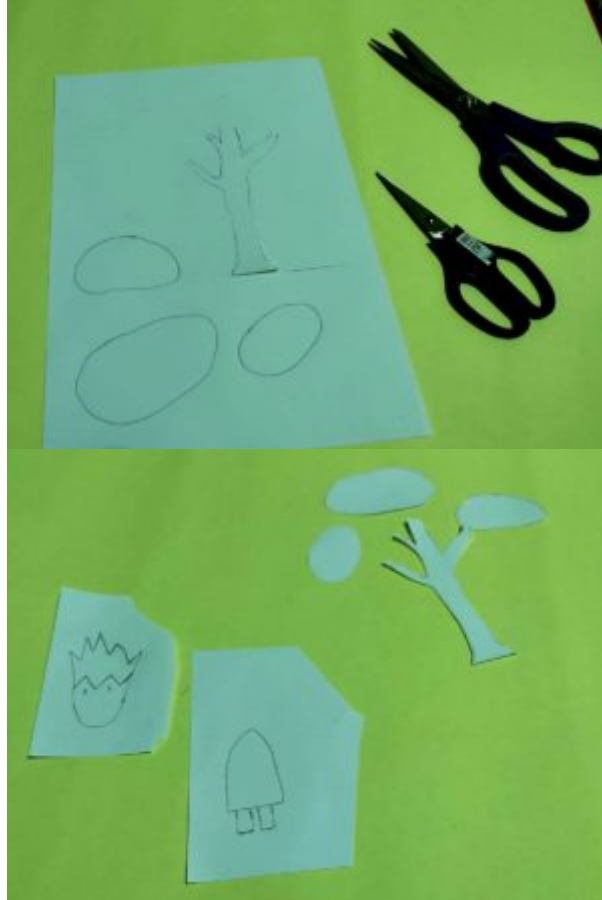
İstediğiniz kağıdın rengini, desenini veya yapısını tam olarak elde etmek her zaman kolay değildir. Alışveriş yaptığınız kırtasiyelerde ne tür kağıtlar bulunduğunu kontrol edin ve filminizin genel tarzını satılan kağıtlara göre ayarlayın.





Yukarıda, farklı kağıt kullanımına ilişkin bazı örnekleri görebilirsiniz. Birinci resimdeki karakter renkli kağıttan, ikinci resimdeki (sağdaki) iki karakter desenli kağıttan, üçüncü resimdeki karakterlerin kıyafetleri kısmen veya tamamen krep/grafon kağıttan yapılmıştır.

Bazen bazı beyaz kağıtları renkli kalemler, boya kalemleri veya başka tür renklerle boyayarak da kendiniz kağıt oluşturabilirsiniz.





Yukarıdaki fotoğraflarda, karakterlerin ve nesnelerin ilk olarak beyaz kağıda çizildiği, sonra kesilip boyanarak oluşturulduğunu görebilirsiniz.

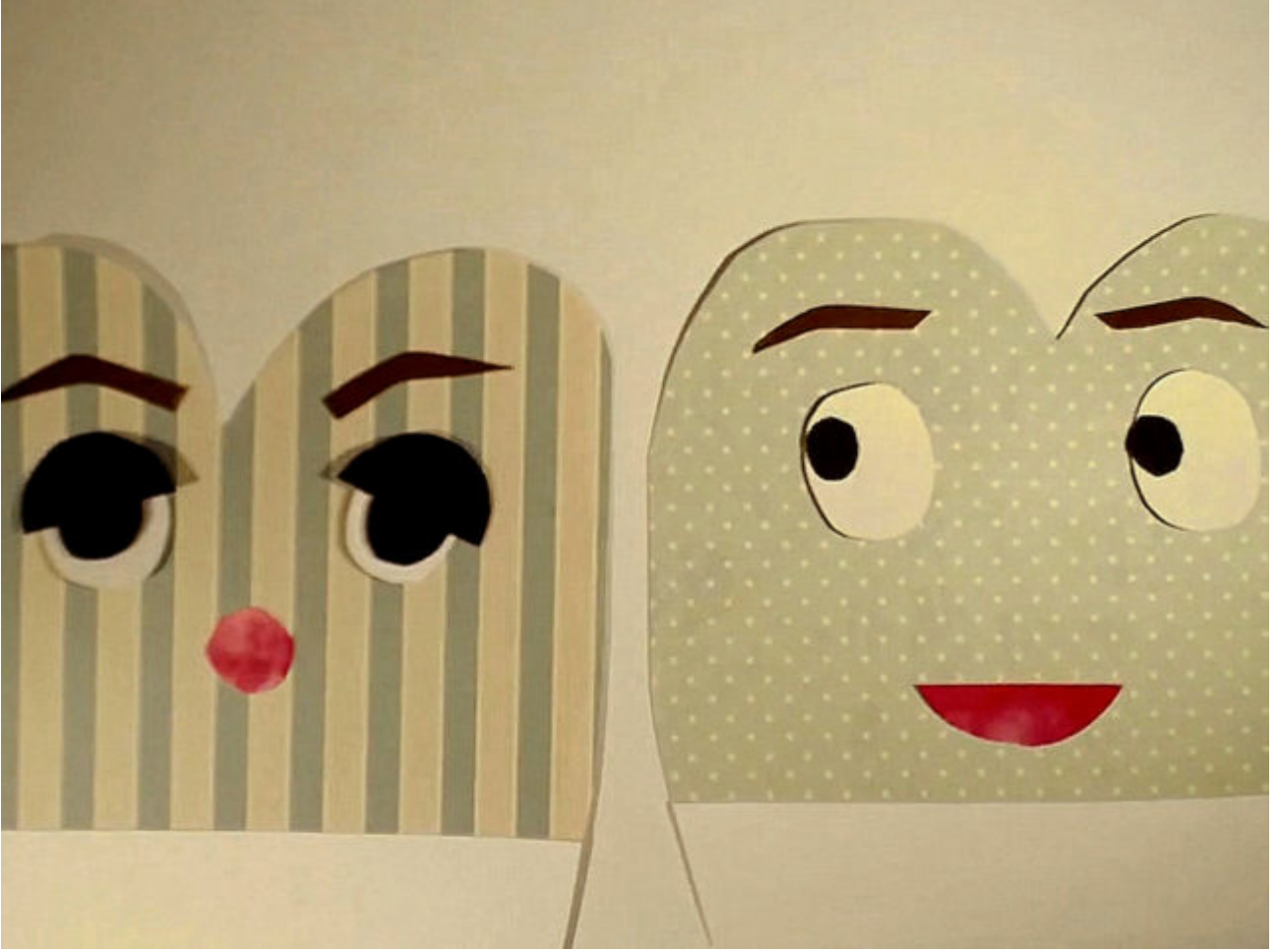
Yukarıdaki videoda (Balon, Ülkü Muharrem Ertaş Anadolu Lisesi - TR) yukarıda anlatılan süreci bu video ile takip edebilirsiniz.

“Çok popüler bir kesip-çıkarma (cut-out) da karakterlerin ve nesnelerin veya bunların parçalarının farklı dergi ve gazetelerden kesildiği kolaj tekniğidir.”



Yukarıdaki resimde aynı karede üç farklı tekniğin kullanıldığını görebilirsiniz. Kadın basılı bir broşürden, kırmızı top renkli karton kağıttan kesilmiş ve arka plan bir kalemle çizilmiştir.

“Karakterinizin illa ki insan gibi olması gerekmediğini unutmayın, karakteriniz başka bir biçimde de olabilir ve gerçek dünyada mümkün olmayan bazı ekstra güçlere sahip olabilir.”



Yukarıda, insan benzeri özelliklere sahip yaratıcı bir biçimde desenli kağıttan kesilmiş karakterlerin örneklerini görebilirsiniz.

Bir kağıttan kesip-çıkarılmış karakterler oluşturmak için - silüet animasyonu oluşturmaya benzer şekilde - kalın kağıt veya karton, çok fazla ezilmediği ve karakterlerin taşınması daha kolay olduğu için ince olan kağıt veya kartondan daha çok önerilir.

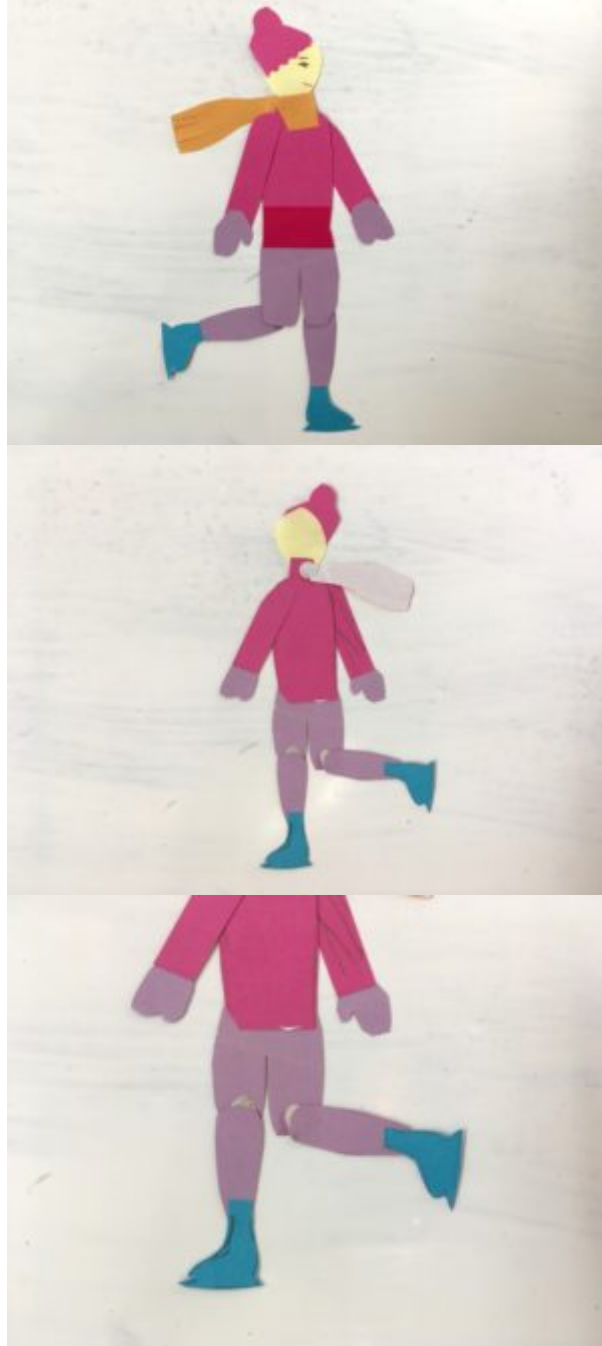
Bazı karakterleri, nesnelere veya bazı kısımlarını daha ince olan dergi ve gazetelerden keserseniz veya daha ince bir kağıda çizerseniz, animasyon sırasında kolayca hareket ettirebilmek ve dayanıklılıklarını artırmak için bunları daha kalın bir kağıda yapıştırabilirsiniz.

Karakterlerinizin veya nesnelereinizin ayrıntılı kısımlarını kesip-çıkarma (cut-out) tekniğinde kesmek için - silüet tekniğinde olduğu gibi - ortalama büyüklükteki makasların yanı sıra bazı hassas küçük makas veya maket bıçağı kullanabilirsiniz.

Karakterlerin ve nesnelere hareketli kısımlarını birleştirme

Karakterler ve nesnelere yaratırken, genellikle onları daha gerçekçi ve canlı kılmak için animasyon yaparken hareket ettirebileceğiniz bazı hareketli parçalar yaratacaksınız. Bu hareketli parçalar kol ve bacak gibi insan veya hayvan uzuvları veya kaldıraçlar, kapaklar gibi nesnelere parçaları olabilir... Hareketli parçaları birbiriyle birleştirmenin farklı yolları vardır. Küçük tel parçaları kullanabilir ve bunları karakterinizin arka tarafına küçük bant parçaları ile yapıştırabilirsiniz. Bu parçaları, onları az çok yerinde tutmanızı sağlayan çıkarılabilir tutkal pedleri ile arkadan gövdeye kolayca bağlayabilirsiniz. Çıkarılabilir tutkal pedleri, farklı kağıt parçalarını veya bazı

benzer malzemeleri geçici olarak duvara, cama veya birbirine yapıştırmanızı sağlayan yapay malzemeden yapılmıştır. Çıkarılabilirler, yeniden kullanılabilirler, oldukça ucuzdurlar ve yaygın olarak erişilebilirler. Bunları bölgenizdeki kırtasiyelerde veya çevrimiçi olarak kontrol edip bulabilirsiniz. Birbirine daha kolay yapışmaları, hareket etmeleri ve vücuda daha kolay yapıştırmak için tüm hareketli parçaları daha uzun yapmanız gerekmektedir.



Yukarıdaki resimdeki bu buz patencisinin bacakları, çıkarılabilir tutkal pedleri ile dizlerinin arkasından vücuduna bağlanmıştır.

Karakterlerin yapılarını ve pozisyonlarını değiştirme

Siluet ve kesip çıkarma(cut-out) teknikleri, stop-motion'a başlamak için harika olsa da, belirli hareket türleri için

bazı ekstra çalışma da gerektirirler. Teknik olarak, karakter yapılarını deęiřtirmek (bir karakteri başka bir řeye dönüřtürmek) veya karakterin veya nesnenin konumunu önden yanlara taşımak istedięinizde biraz daha zahmetlidirler. Örneęin plastisin hamurundan kuklalar gibi 3 boyutlu kuklalar kullanırken, onları kolayca yeniden şekillendirebilir veya döndürebilirsiniz, ama genellikle tüm bu aşamaları kaęıt kullanırken ayrı yapmanız gerekir.





Yukarıdaki resimde, kesip çıkarma (cut-out) tekniğinde yön değiştiren bir karakter örneğini görebilirsiniz. Her resimde bir karakterin yeniden yapılması ve ayrı ayrı ayarlanması gerekiyordu.

Yukarıdaki video örneğinde (Transformation - LIJAmelia-SI) bir hayvanın harfe dönüştüğünü görebilirsiniz. Dönüşümün tüm adımlarının ayrı ayrı tasarlanması gerekiyordu.

2 Boyutlu animasyonda arka plan oluşturma

İki boyutlu animasyon yaparken arka planınız genellikle düzdür, masaya veya yere sabitlenir. Arka planı oluştururken çoğu zaman seçtiğiniz tekniğin malzemesine güvenebilirsiniz, ancak bazen onu başka bir malzeme veya teknikle de birleştirebilirsiniz. Örneğin, karakterlerinizi tamamen kağıtla yapabilirsiniz, ancak arka plana biraz tekstil, plastik veya başka bir malzeme de ekleyebilirsiniz.

Hatta onu çizebilir veya çizimi tıpkı taslak gibi kullanabilirsiniz, böylece kağıdı veya başka bir malzemeyi nereye yapıştıracağınıza bilirsiniz.





Yukarıdaki resimlerde, bir kalemle arka planın bir taslağını oluşturmanın ve daha sonra farklı kağıtları arka planın üzerine yapıştırmanın bir örneğini görebilirsiniz.

Siluet animasyonda arka plan oluşturma

Siluet animasyonunda genellikle arka planınız olarak beyaz veya başka bir renkteki kağıt dışında pek çok diğer seçeneği kullanmazsınız. Elbette bazen başka malzemelerle de oynayabilirsiniz ancak aşırıya kaçmamaya dikkat etmelisiniz çünkü arka plan çok yönlü/değişken ise izleyicinin dikkati ana karakterden arka plana kayabilir.

Bununla birlikte, siluet tekniğinde yapılan bazı yapılarla arka planın taslağını çizmek iyidir.

Siluet animasyonunda ışık, karakterlerinizi ve nesnelerinizi güzel bir şekilde ana hatlarıyla belirtmek için özel bir rol oynayabilir. İyi bir efekt elde etmek için, çekiminizi aşağıdan aydınlatmak için özel bir ışık kutusu kullanabilir veya cam bir masa veya fotoğraf çerçevesinden biraz cam kullanabilir, kağıtla kaplayabilir ve aşağıdan sıradan bir masa lambası ile aydınlayabilirsiniz. Lütfen bunun ışığa bağlı olarak çok ısınabileceğini unutmayın, bu nedenle soğuk lambalar kullanın.

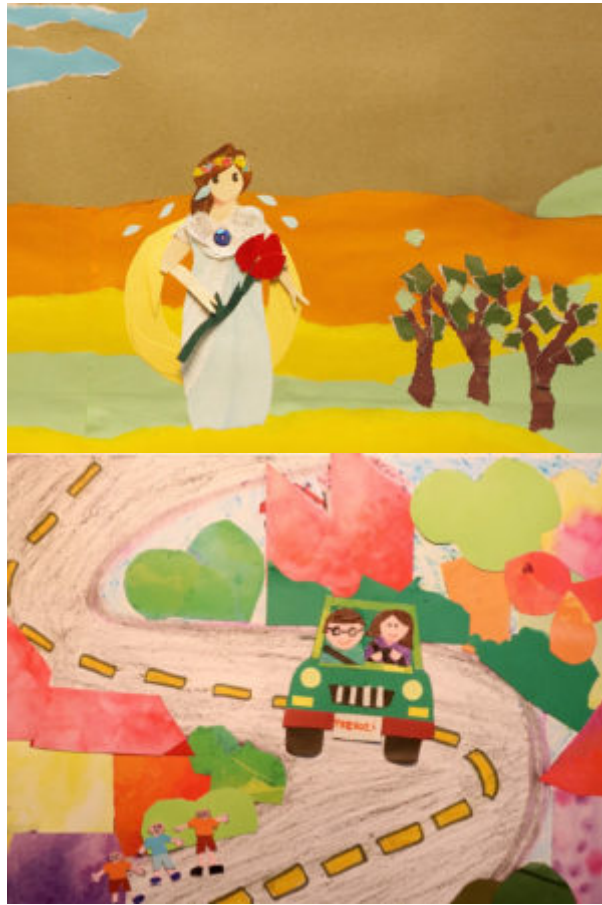




Farklı yerel mağazalardan satın alabileceğiniz basit bir ışık kutusu, siluet animasyonunuzun arka planını aydınlatmanın ucuz ve ilginç bir yoludur.

Kesip Çıkarma (Cut-out) animasyonda arka plan oluşturma

Kesip-çıkarma (cut-out) tekniğinde bir kağıttan keserek, çizip sonra keserek, bazı dergi veya broşürlerden keserek karakterler oluşturmaya benzer şekilde, arka planlar da çizilebilir, kartondan kesilebilir, başka malzemeler ile veya farklı malzemelerin birleşmesi ile yapılabilir.





Bu üç resim bize, arka planı oluştururken farklı teknik veya malzeme örneklerini gösteriyor. Birinci resimde arka plan tamamen kağıttan yapılmıştır, ikinci resimde ise renkli karakalem (yol) ve kağıt kombinasyonu kullanılmıştır. Üçüncü resimde arka plan kağıt ve tekstilin birleşimidir.

Arka planın ve onun tüm öğelerinin karakter ve nesnelere uygun oranlarda ve tüm çekimi kaplayacak kadar büyük olması gerektiğini daima unutmayın.

Yeşil ekran arkaplanı

Animasyonunuzu yeşil ekranda arka plan olarak çekebilir ve daha sonra bilgisayarda arka planı değiştirebilirsiniz. Bazen bunu zaten bir stop-motion uygulamasında değiştirmeniz mümkündür. Bilgisayarda (veya bir stop-motion uygulamasında) değiştireceğiniz bir arka plan için yeşil yerine başka renkler de kullanılabilir.

Yeşil perde veya yeşil yerine başka bir renkle çekim yaparken, karakterlerinizin ve nesnelere arka plan kağıdıyla aynı rengi içermemesine dikkat etmelisiniz.



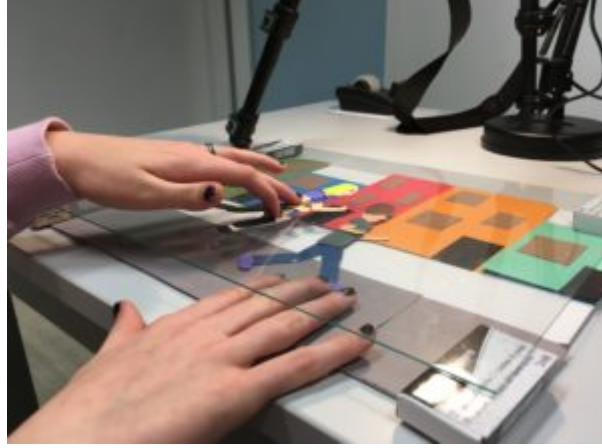
Katılımcıların basit şekilde yeşil arka plan çalışması.

Arka planı ve Çok Düzlemli/Katmanlı Animasyon Masasını Hareket Ettirme

Arka plan, izleyiciye konunun sabit olduğu hissini vermek için genellikle animasyonumuzda tamamen sabitlenmiş bir şey olsa da, karakter veya nesnenin hareketinin bir yansımasını yaratmak için hareketli de olabilir. Örneğin ana karakterinizi tek bir yerde tutarsanız (vücut parçalarını hareket ettirse bile) ve bir arka planı hareket ettirseniz, bir karakterin hareketinin yansımasını yaratırsınız. Bu, özellikle çok düzlemli/katmanlı bir animasyon masasında animasyon yaparken kullanmak için uygundur.

Çok düzlemli/katmanlı animasyon masası, bir resim derinliği oluşturmak, aynı zamanda nesnelerinizi ve karakterlerinizi ayrı düzlemlerde daha kolay canlandırmak amacıyla şeffaf katmanlara, raflara sahip bir masadır. Yalnızca iki veya daha fazla ayrı katman içerebilir. Bu, Walt Disney tarafından profesyonel endüstride geliştirilen ve rehberimizde daha önce bahsettiğimiz Alman animatör Lottie Reiniger'in büyük icatlarından biridir.

Bir garaj rafından ahşap raflar yerine cam raflar koyarak kendiniz basit ama etkili çok düzlemli/katmanlı bir masa oluşturabilirsiniz (cam rafları ayrıyeten satın almanız gerekir) veya cam masadan, kitaplıktaki bir fotoğraf çerçevesinden veya ayrıca başka bazı içine bir şey konulan nesnelere bir parça cam koyabilirsiniz.



Yukarıdaki resimlerde tek cam katmana sahip basit bir çok düzlemlı animasyon masası görebilirsiniz.





Yukarıdaki resimlerde, birinci katı ahşap ve iki katı cam garaj raflarından yapılmış ev yapımı çok düzlemlü bir masa görebilirsiniz. İkinci resimde, üst ve alt katmanlardaki nesnelere ve karakterlere sabit kalırken ikinci katmandaki canlandırmadan bir detay var.

Hareketli arka planları canlandırırken çok düzlemlü bir masa kullanmak, karakterleri ve nesnelere bir yerde hareket etmeden tutmak için neredeyse bir zorunluluktur. İkinci önemli şey, arka planın yeterince uzun olmasıdır. Arka planı belli bir sayıda kare için çekip hareket ettirebilirsiniz. Daha kısa hareketler için arka plan daha kısa olabilir, ancak daha uzun hareketler için tüm sabit sahnedeki çok daha uzun olmalıdır.



Resimde, uzun kahverengi bir kağıt parçası üzerinde arka plan oluşturan atölye çalışması katılımcılarını

görebilirsiniz. Arka planın karakterlere ve animasyon masasının uzunluğuna göre ne kadar uzun olduğu ikinci resimden görülmektedir.

Bu videoda (Animirana Evropa, LJAmedia-SI), arka planı bir alt katmana taşıdığımız ve ana karakteri aynı pozisyonda sadece bazı vücut parçalarını hareket ettirerek üst katmanda tuttuğumuz bir animasyon örneğini görebilirsiniz.

Son bölüm

Bilgisayarla oluşturulmuş pek çok animasyonlu görüntü, sadece vücut kısımlarının bilgisayar programında yapılması ve bilgisayar yardımı ile tanımlanan hareketlerin yapılması için siluet veya kesip çıkarma tekniğine dayanmaktadır.

Ancak el yapımı animasyonun sihri kesinlikle farklı malzemeleri tanımada, onlara dokunmada ve hissetmede ve onlarla yaratırken mükemmel hareketleri de geliştirmededir.

Siluet ve cut out animasyonu genellikle yukarıdan kamera ile 2D olarak yapılır, ancak önden kamera ile de 3D olarak yapılabilir. Her ne kadar nesnelere ve arka plan düz kalabilir. Geleneksel Japon kağıt tiyatrosunda (kamishibai) veya gölge tiyatrosunda ve bunun bazı modern varyasyonlarında da biraz ilham alın.

Yaygın Hatalar

1. Karakterlerinizi, nesnelerinizi ve arka planınızı hazırlarken yaygın olarak yapılan hatalardan biri, uygun olmayan materyallerin kullanılmasıdır. Örneğin parlak kağıt ışığı yansıtabilir, çok ince kağıt hareket ettirilirken büzülebilir. Ayrıca farklı malzeme kullandığınızda renk veya doku nedeniyle birbirine tam oturmayabilir.
2. İkinci yaygın hata, farklı parçaların birbirine düzgün şekilde sabitlenmemesi veya düşmesi veya sabitlemenin görünür olmasıdır. Bu, özellikle izleyicinin birçok detayı görebileceği yakın çekimler için önemlidir.
3. Hatalardan biri de sabit arka planın yeterince sağlam bir şekilde düzeltilmemesi ve bu yüzden animasyon sırasında hareket etmesidir. Bu, seyirciye dengesizlik izlenimi verir.
4. Çok düzlemli bir masa kullanırken, ışıkların cam katmanlara yansımada bazı sorunlar olabilir. Yeterince zaman ayırın ve animasyonu yapmadan önce ışıkları dikkatlice hazırlayın.

Alıştırmalar

1. Zamanınız varsa ve aklınızda somut bir proje yoksa, farklı karakterler ve nesnelere yaratmak için farklı kağıt türlerini ve diğer malzemeleri deneyebilirsiniz. Neleri sevdiğinizi ve neyin iyi görüldüğünü görün.

2. Farklı arka plan türlerini de deneyebilirsiniz: sabit arka plan, hareketli arka plan, tek renkli arka plan, alttan aydınlatmalı arka plan ve yeşil ekran arka planı kullanın.
3. Kesip çıkarma (Cut-out) stop-motion animasyonu ile başladığınızda formu değiştirmek harika bir pratik olabilir. İlk ve son form için karar verin ve ardından ilk ve son formda ve aradaki farklı aşamalarda bir karakter yapın ve tüm pozisyonları canlandırın.
4. Basit veya daha karmaşık bir çok düzlemli masa yapın, ayarlayın ve üzerinde bir sahneyi canlandırmaya çalışın.

İlgili konular ve bağlantılar

Bölümler : [Basit karakter nesne ve arka plan yapımı](#) , [Nesne ve arka planlar](#)

Karakterleri, nesnelere ve arka planları oluşturmak için genel yönergeler / Animasyon ilkeleri

Walt Disney'in çok katmanlı kamerası

Japon gölge tiyatrosu

Japon kâğıt tiyatrosu (Kamishibai)

Yöntem

Bir grupla çalışırken, görevleri hazırlık aşamasında yaptığınız karakterlerin, nesnelere ve arka planların planına göre bölün. Görevler doğru şekilde bölünürse, grubu daha küçük gruplara bölmek son derece etkili ve hızlıdır. Katılımcılardan bazıları arka planlar oluşturabilir, diğerleri karakterler ve nesnelere oluşturabilir. Çizim konusunda daha pratik ve / veya yetenekli olanlar, arka planı çizmek ve karakterlerin prototipini oluşturmak gibi daha zorlu görevlerden sorumlu olabilirler ve diğerleri yalnızca boyama, kesme, vb. gibi daha destekleyici görevleri yerine getirebilirler. Bu şekilde çeşitli katılımcılar dahil edilebilir ve bir grupta ve bir süreçte yerlerini bulabilir.

Terimler

ıkarılabilir tutkal pedleri, yeşil ekran, ok düzlemlı animasyon masası, hareketli arka plan, kamishibai