Načela animacije

O čem govori to poglavje?

Po pripravi zgodbe, likov, predmetov, ozadja in nastavitvi kamere je prišel čas za animiranje. Obstaja nekaj nasvetov ali načel, ki jih lahko upoštevaš, da bodo liki videti živi in resnični. V tem priročniku bomo predstavili nekatera splošna načela, ki so se izkazala kot uporabna za začetnike, in delili nekaj informacij o animiranju dveh glavnih človeških gibov: hoje in govora.

AnimaVision v akciji – kratki povzetki in napotki

• Preuči različna načela animacije in jih poskusi uporabiti v svojem filmu.
• Razišči gibanje oči in položaje ust za različne črke ter poskusi z njihovo pomočjo ustvariti nekaj dialogov.
• Nauči se ustvariti osnovni cikel hoje in ga uporabi v svojem filmu.
• Raziskuj, zabavaj se, igraj in uživaj.

Kakšno opremo potrebuješ?

Za razumevanje tega poglavja ni potrebno pridobiti dodatnih pripomočkov. Najboljši način je, da poskušaš načela animacije uporabiti pri delu na projektu. Dobro pa je, da jih poskušaš vključiti že na začetku, ko pripravljaš zgodbo in like.

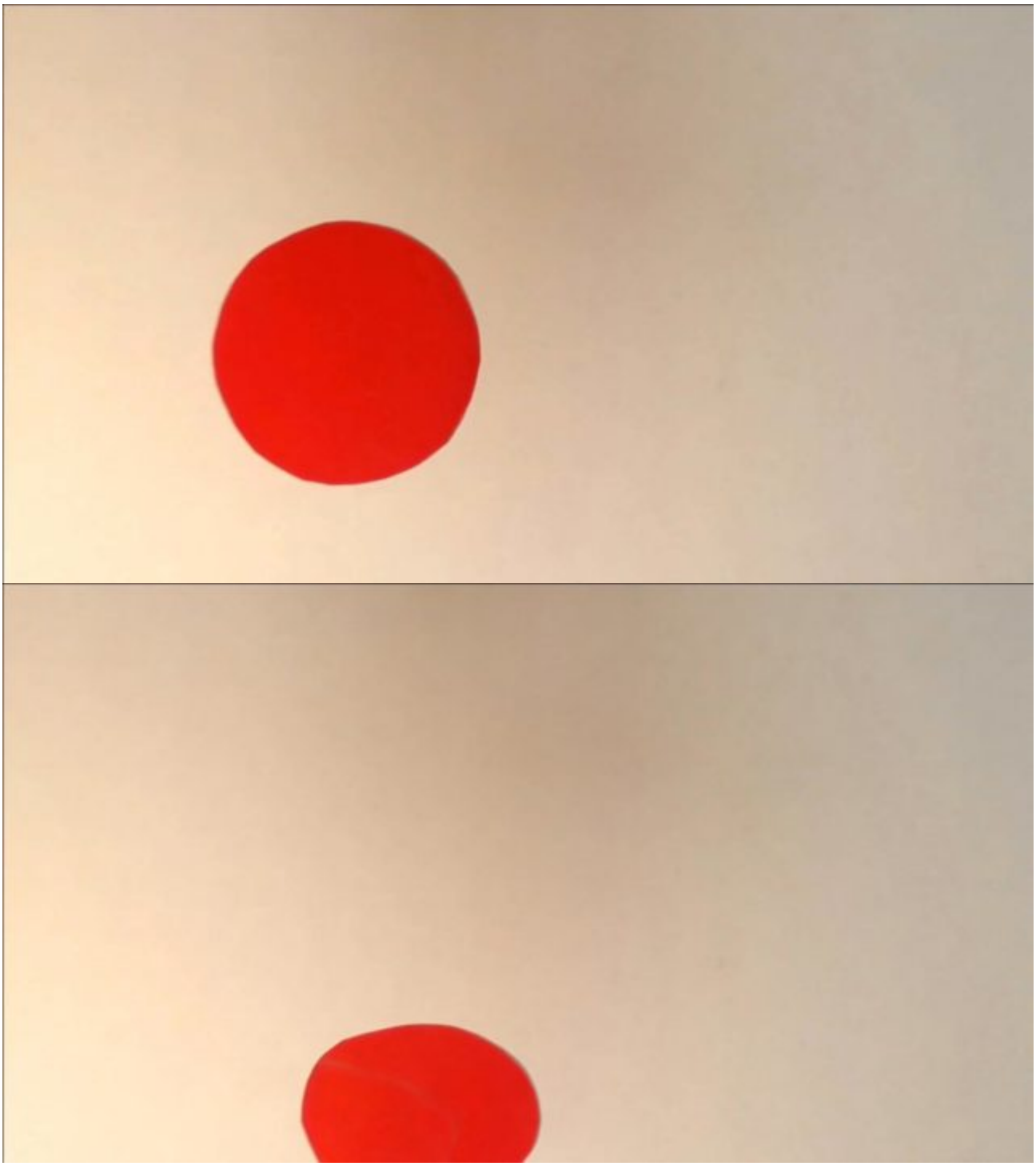
Podrobnejša razlaga

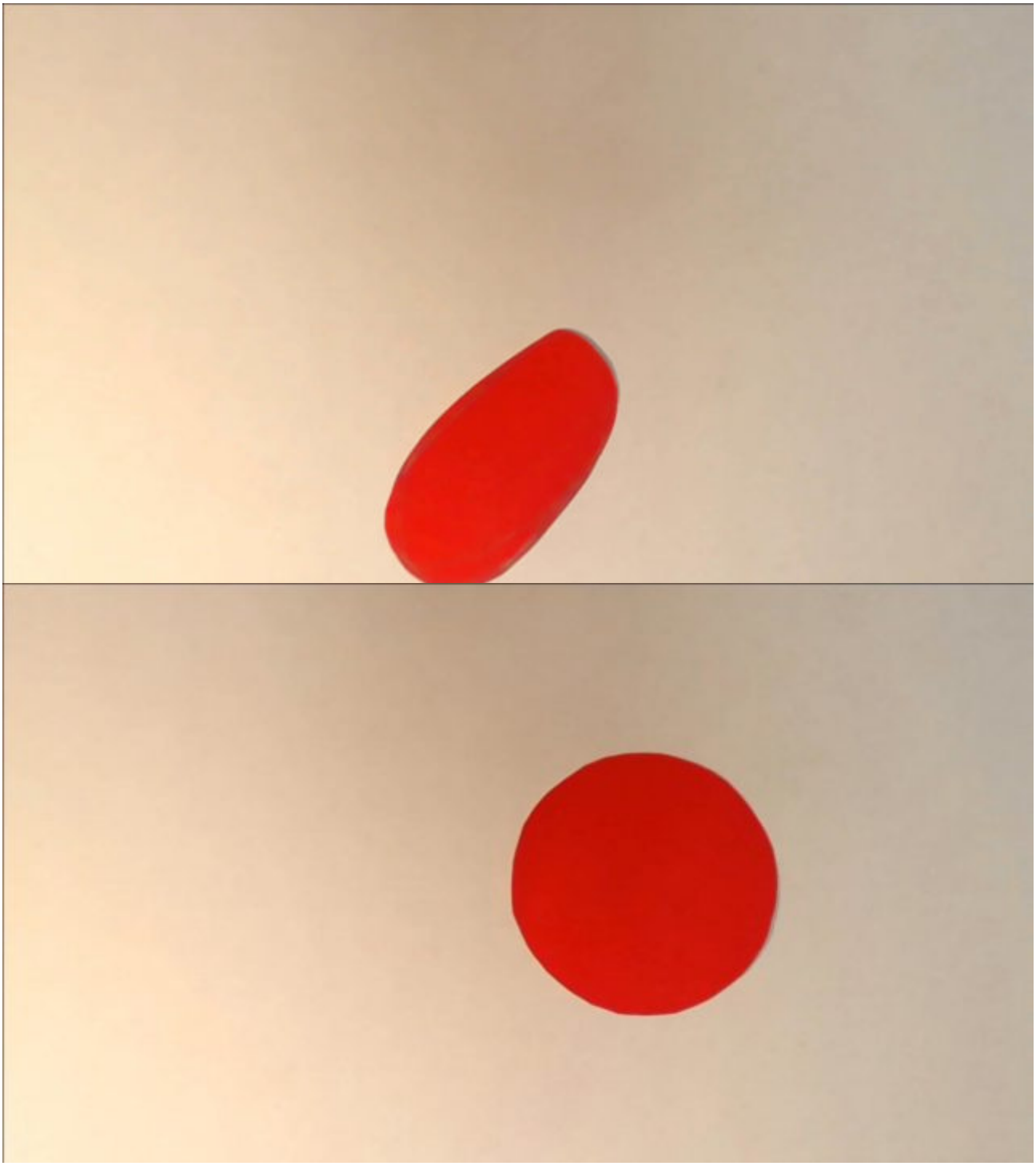
Vsak animator/animatorka ima pri opravljanju svojega dela posebno nalogo, ta pa je, da neživo snov, nekaj kar se ne premika, spremeni v nekaj, kar je videti kot živo bitje. Načela animacije so eno od orodij, ki so ga opredelili v Disneyjevem studiu in animatorjem pomagajo ustvariti to iluzijo. Objavljena so bila v osemdesetih letih prejšnjega stoletja, torej ne tako dolgo nazaj, vendar temeljijo tudi na Disneyjevem predhodnem delu. Pa tudi na delu generacij animatorjev in animatork, ki so profesionalno ali ljubiteljsko raziskovali, razvijali in delali v tej zvrsti.

12 načel animacije

Obstaja 12 načel, ki jih lahko osvojiš in se jih naučiš vključiti v svoje delo. Nekatera je lažje izvajati, nekatera pa so bolj zapletena. V tem poglavju bomo – s preprostimi primeri – predstavili nekatera od njih, ki so preprostejša za začetnike, in na kratko opisali naprednejša.

1. Krčenje in raztezanje – krčenje in raztezanje predmetov ustvarja iluzijo teže, elastičnosti, tekočnosti in pretiravanja, zaradi česar je gibanje videti bolj naravno.





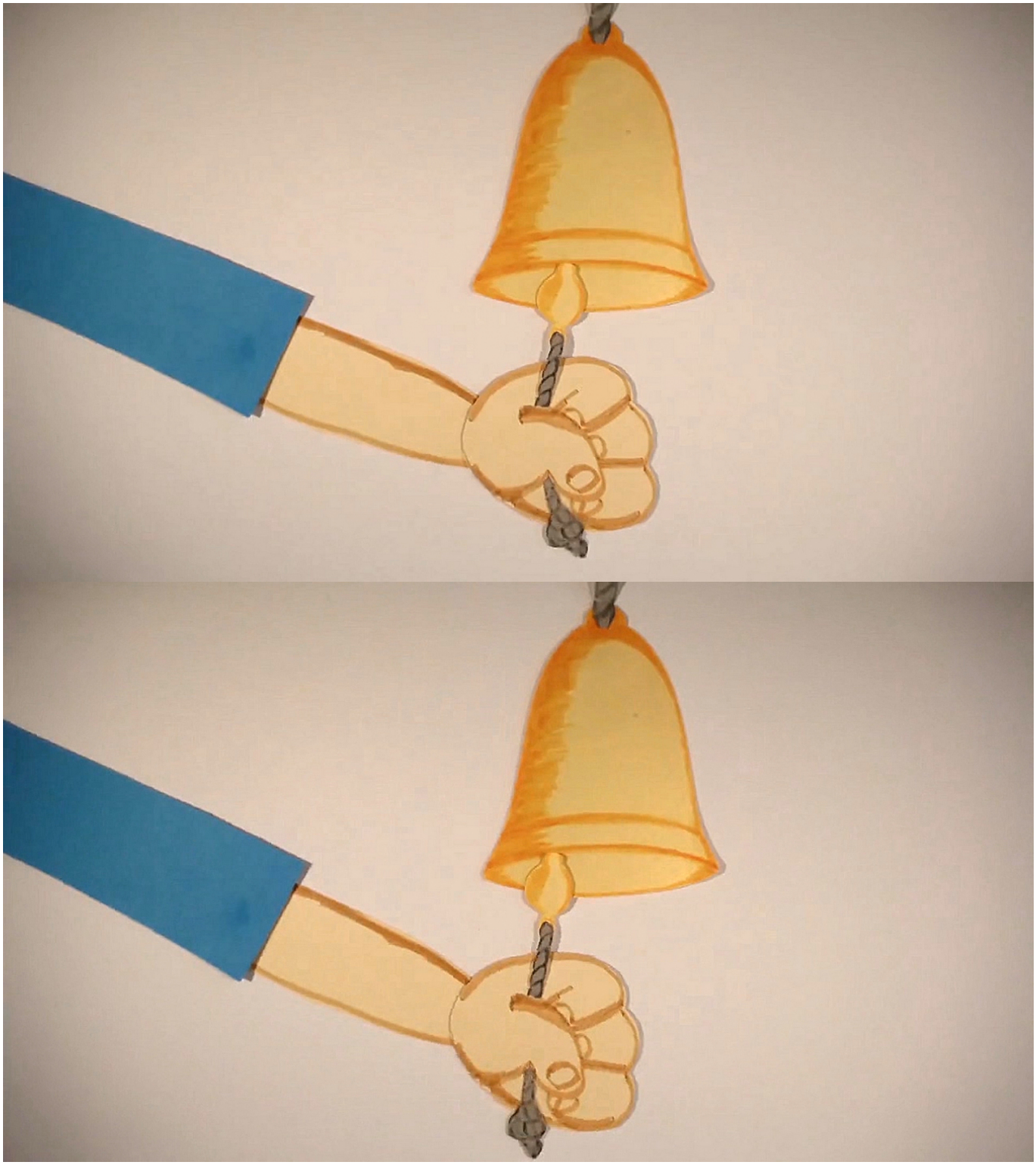
Preprost in jasen primer načela krčenja in raztezanja je gibanje žoge.

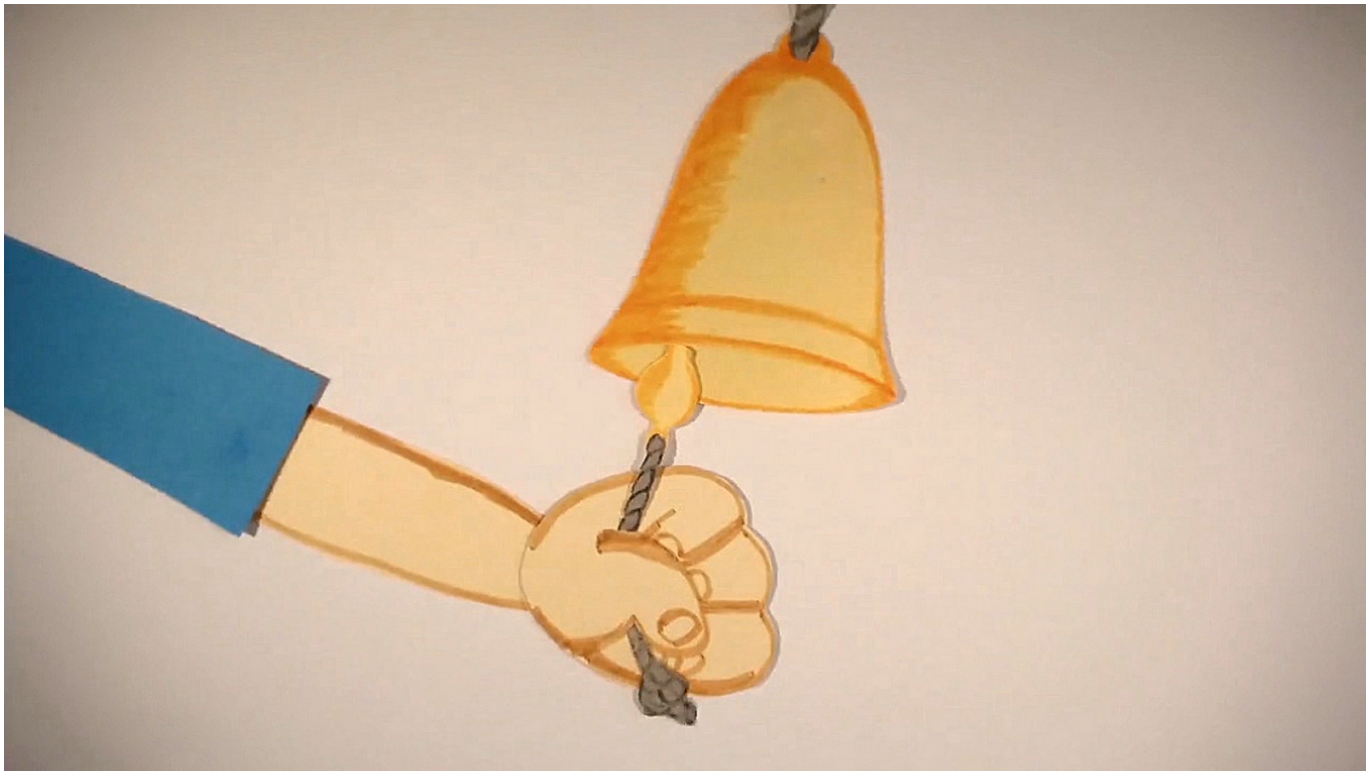
2. Pričakovanje – pričakovanje je pred dejanje, ko se lik pripravi na veliko akcijo, na primer: lik lahko pred skokom upogne kolena, avto lahko pred vožnjo zapelje malo nazaj, roka lika se lahko pred metom predmeta premakne nazaj …

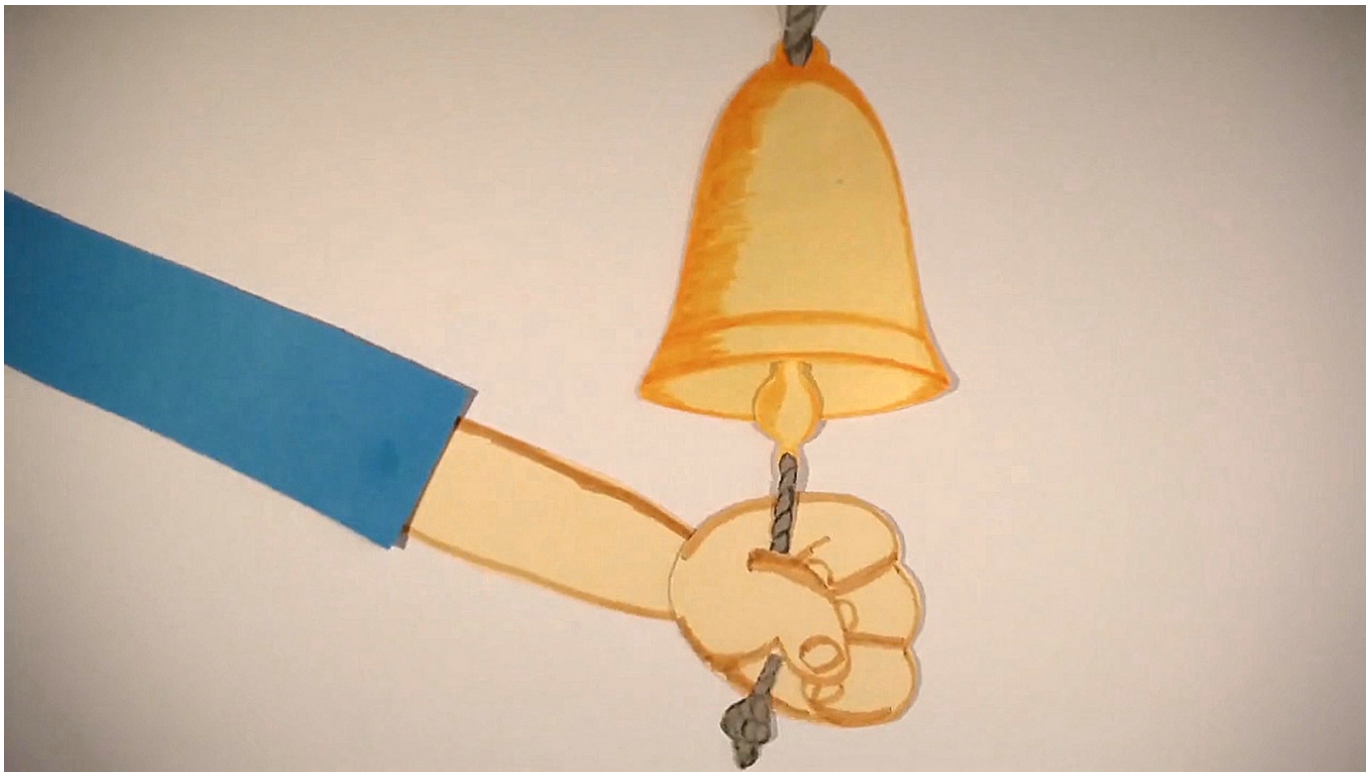
3. Postavitev prizora, jasnost in razumljivost – pomembno je, da je prizor jasen, da pokaže tisto, kar želiš pokazati; to zajema znanje o tem, kako načrtovati posnetek, da bo gledalcem razumljiv, in kako usmeriti njihovo pozornost na stvari, ki jih kot režiserji želimo poudariti. Del načrtovanja uprizoritve si opravil/a že pri ustvarjanju zgodborisa.

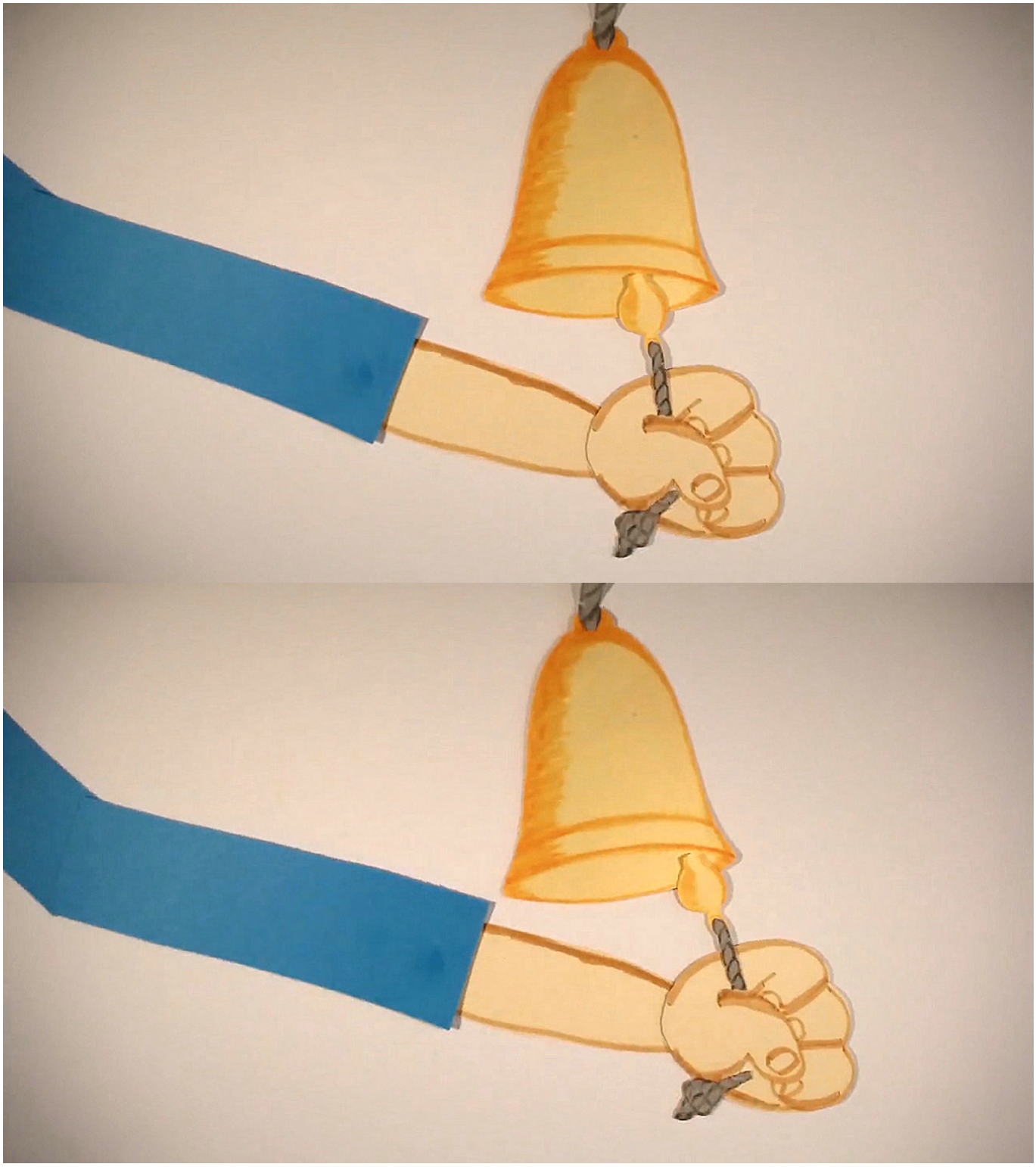
4. Od poze do poze in naravnost naprej – to sta načeli, ki sta bili razviti za risane animacije, tvoj lik ali predmet, ki se premika, lahko narišeš tako, da rišeš eno pozo za drugo ali pa najprej določiš ključne poze in nato dodaš manjkajoče poze.

5. Prekrivanje dejanj – to načelo nam pove, kako deli telesa sledijo glavnemu dejanju. Na primer trup telesa se lahko najprej premakne, drugi deli, kot so roke, noge, lasje pa sledijo. To velja tudi za predmete.









Na zgornjih slikah lahko vidiš preprost primer tega načela; zadnji del vrvi sledi (kot sekundarno gibanje) gibanju roke in zvonca, ki je primarno gibanje.

6. Počasen vstop, počasen izstop – gibanje ni nikoli ves čas enakomerno, lahko se upočasnjuje ali pospešuje, to lahko dosežeš z igranjem z razmiki; ko animiraš z večjimi razmiki, dobiš hitrejše gibanje, ko animiraš z manjšimi razmiki, dobiš počasnejše gibanje, enaki razmiki pa dajejo vtis enakomernega gibanja. Pri ustvarjanju gibanja ga lahko na primer najprej pohitriš, nato je lahko gibanje enakomerno, nato pa ga upočasniš.





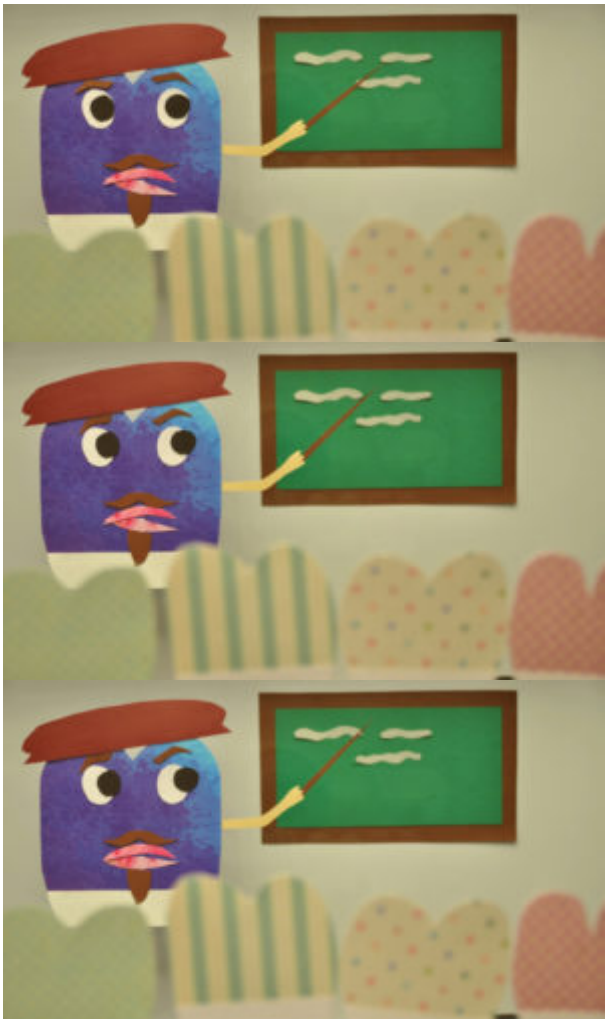
Jabolko na zgornjih slikah pada navzdol s povečano hitrostjo. To dosežemo z razmikom, razmik jabolka se na vsaki sliki poveča.

7. Loki – loki so nevidne črte, ki jim animacija sledi na zaslonu, gibanje lahko na primer sledi lokom osmic, kar je bolj privlačno kot ravne črte, lahko pa se uporabijo tudi delne osmice.

8. Sekundarno dejanje – izvajanje nečesa poleg glavnega dejanja, v človeški naravi je, da izvajamo več gibov hkrati, sekundarno dejanje je lahko nekaj povsem preprostega, na primer pomežik.

9. Čas – kako priti od točke A do točke B: na primer, če je lik utrujen ali žalosten, bo časovni potek počasnejši, če je srečen, bo časovni potek hitrejši.

10. Pretiravanje – pretiravanje je pogosto tisto, kar naredi razliko med animiranim filmom in resničnostjo, lahko pretiravaš s pomembnimi značilnostmi in zmanjšaš nepomembne, lahko na primer pretiravaš z elementi gibanja, vzameš tisto, kar je resnično, in to potenciraš.



Gibanje oči na zgornjih slikah je pretirano, očesna zrkla gredo veliko bolj ven iz očesnih jamic kot bi v resničnosti …

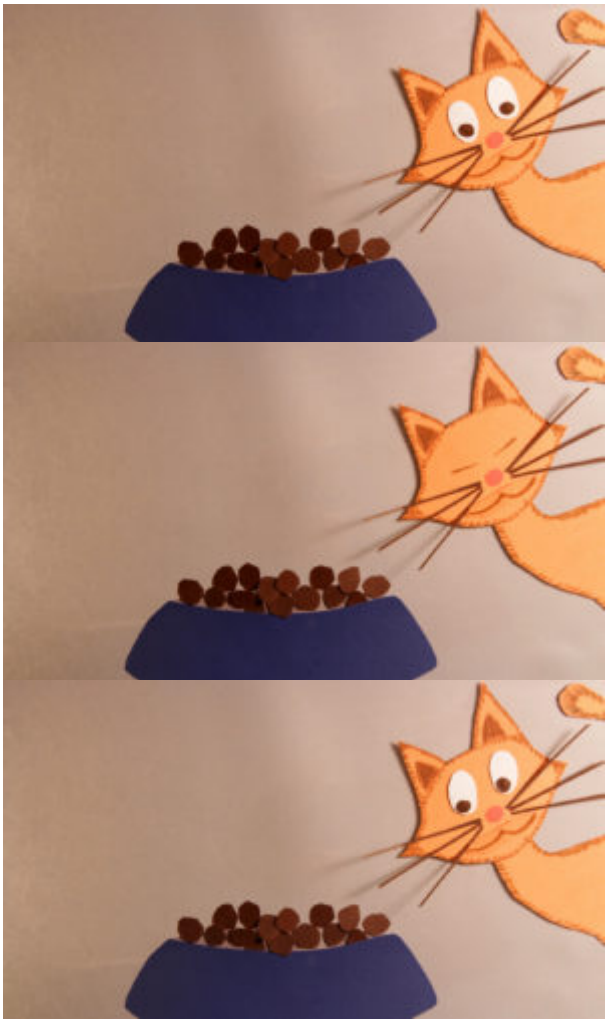
11. Zanesljivo risanje/oblikovanje – razumevanje razmerij, na primer med deli telesa, razumevanje osnov 3D-oblik …

12. Privlačnost – liki morajo biti zanimivi na pogled, ni nujno, da so lepi, vendar morajo biti privlačni.

> *Preden začneš animirati, je zelo koristno načrtovati gibanje lika. Prijatelje ali sodelavce lahko prosiš, da isto dejanje izvedejo v živo, ti pa gibanje opazuješ. Lahko tudi posnameš isto dejanje in ga nato počasi predvajaš. To ti lahko zelo pomaga pri razčlenjevanju in opazovanju gibov, ki jih lahko nato v filmu poustvariš z animiranimi liki.*

Oči

Oči so glavna značilnost človeka ali živali (ali celo domišljijskega lika), ki jo gledalci opazijo med gledanjem filma. Zato moraš oblikovanju oči nameniti posebno pozornost. Ker ustvarjaš animirani film, ni nobene ovire, ki bi ti preprečevala, da oči na primer nekoliko povečaš, kar je v igranem filmu povsem nemogoče. Lik ima lahko preproste ali zelo poudarjene oči s trepalnicami in vekami. Mežikanje je odlična poteza, kadar želiš posnetek ohraniti nekoliko daljši ali kadar želiš, da lik pogleda v drugo smer.



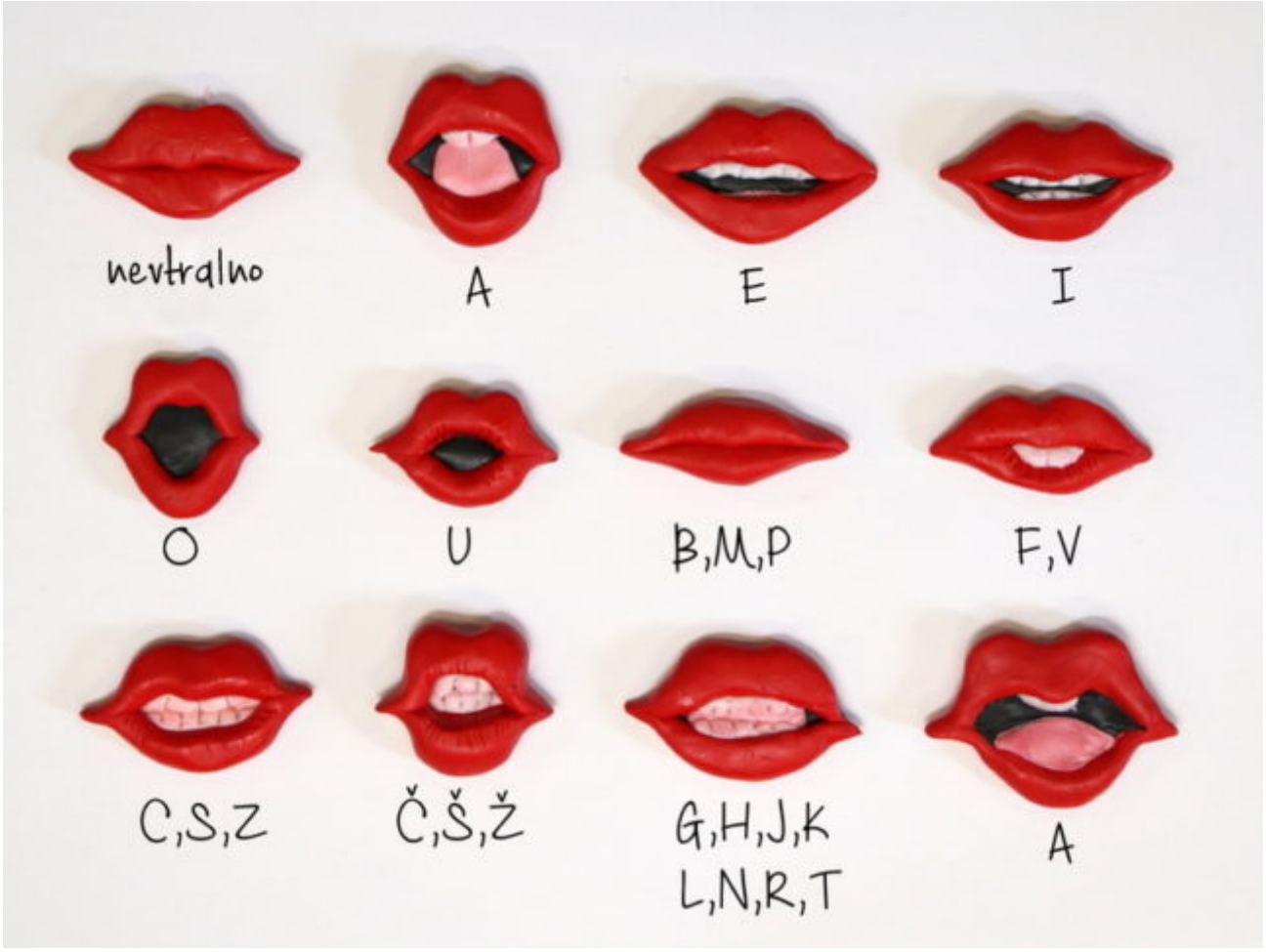
Z mežikanjem lahko spremeniš smer, v katero gleda tvoj glavni lik.

Položaji ust

Položaji ust so položaji, ki se uporabljajo za izgovarjanje različnih zlogov. Tvoj lik lahko govori, kot bi govoril človek, ali pa samo nekoliko premakne usta, da se zdi, da govori. Če želiš, da govori s popolnimi človeškimi značilnostmi, moraš ustvariti več položajev ust za različne zloge, ki jih uporabljaš v besedi ali stavku.



Na zgornjih slikah si lahko ogledaš fotografije z delavnice, na kateri so udeleženke animirale govor z različnimi položaji ust. Na prvi fotografiji so prikazane različne oblike, ki so bile ustvarjene za različne zloge, na drugi pa postopek animiranja.



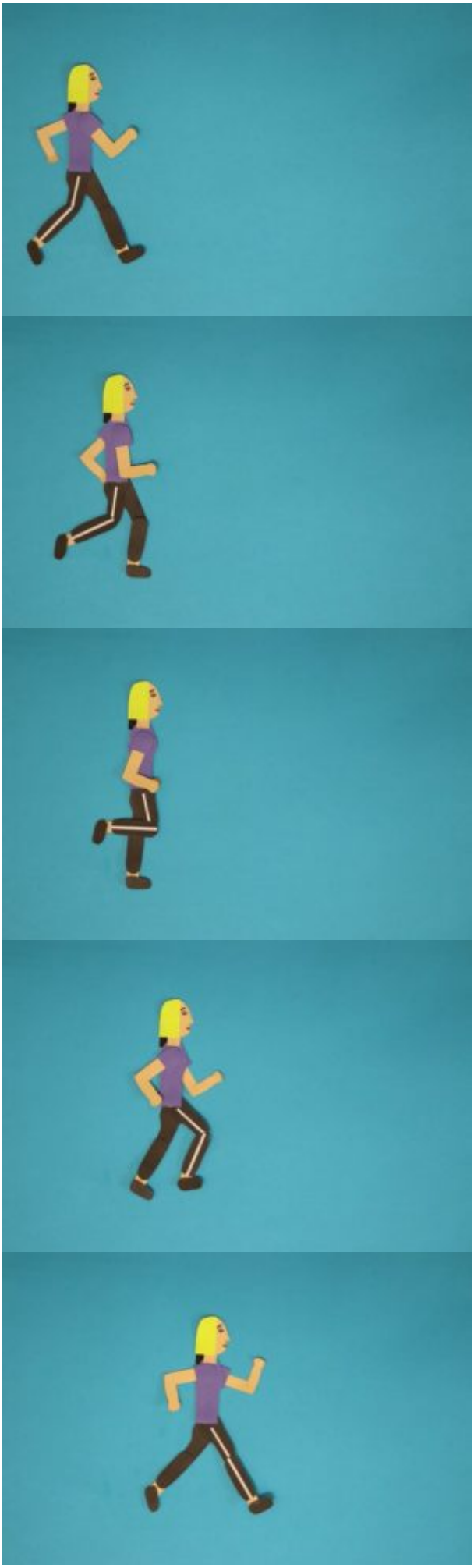
Zgoraj si lahko ogledaš ideje za različne položaje ust za različne zloge, ki pa se malo razlikujejo glede na jezik.

Pomembno je, da najprej posnameš glas (zvok) in nato animiraš gibanje ust glede na posneti zvok.

Hoja

Ustvarjanje cikla hoje je ena malce težjih stvari za začetnike. Velikokrat lahko v filmu uporabiš kadre, ki bodo skrivali gibanje nog. Pred glavnega junaka ali junakinjo lahko postaviš kakšno oviro ali grm ali pa se izogneš posnetkom, v katerih vidiš hojo.

Če se odločiš, da se boš naučili/a ustvariti cikel hoje, lahko posnameš prijatelja/prijateljico ali sodelavca/sodelavko in posnetek razčleniš na kadre ter opazuješ gibanje nog. V tem poglavju prikazujemo preprost cikel hoje, ki ga lahko uporabiš kot prototip.



Zgoraj si lahko ogledaš položaje nog in rok v ciklu hoje za en korak.

V videoposnetku si lahko ogledaš primer koraka s petimi položaji, kot je prikazano na zgornjih slikah.

> *Obstaja cele študija o različnih vrstah hoje. Profesionalni animatorji in animatorke preučujejo na primer hojo srečne osebe, žalostne osebe, zaljubljene osebe, osebe, ki se ji mudi, stare osebe, mlade osebe …*

Pogoste napake

Najpogostejša napaka je, da lik ustvariš plosko, brez veliko zanimivih značilnosti in s togim gibanjem. Čeprav obvladovanje zgoraj opisanih načel zahteva nekaj več časa, boš, če se boš naučil/a uporabljati vsaj nekaj od njih, svoj film zelo izboljšal/a.

Vaje

Najlažje se je teh načel naučiti in jih uporabljati med delom na filmu, če pa imaš čas, lahko kar nekaj vaj narediš vnaprej.

1. Klasičen primer je animacija žoge. Poskusiš lahko uporabiti načela, kot so počasen vstop in izstop ter krčenje in raztezanje.
2. S plastelinom ali iz papirja ustvari različne položaje ust in se igraj z animiranjem besed ali stavkov.
3. Tudi cikel hoje je mogoče zelo dobro vaditi vnaprej. Ustvari osebo iz papirja z vsemi gibljivimi elementi, ki jih potrebuješ za hojo, in animiraj cikel hoje.

Sorodne teme in zunanji viri

12 načel animacije (kratka različica)

12 načel animacije (dolga različica)

Metodologija

Če imaš dovolj časa ali delaš v večji skupini, lahko skrbno pregledaš svojo zgodbo in preveriš, kje bi bilo mogoče in kako bi lahko uporabil/a eno ali več zgoraj navedenih načel, da bi bil tvoj film še boljši. Vendar previdno, da ne izgubiš motivacije, če se želiš preveč poglobiti že v svojem prvem projektu.

Terminologija

Krčenje in raztezanje, pričakovanje, postavitev prizora, jasnost in razumljivost, od poze do poze in naravnost naprej, prekrivanje dejanj, počasen vstop, počasen izstop, loki, sekundarno dejanje, čas, pretiravanje, zanesljiva risba, privlačnost, položaji ust, cikel hoje