Animasyonun İlkeleri

Tanıtım

Hikayeyi, karakterleri, nesneleri, arka planları hazırladıktan ve kameranızı kurduktan sonra sıra canlandırma aşamasına geldi. Yeni başlayan biri olsanız bile karakterlerinizin çok canlı ve gerçek görünmesini sağlamak için izlenmesi gereken bazı ipuçları veya ilkeler vardır. Bu el kitabında, yeni başlayanlar için yararlı olduğu kanıtlanmış bazı genel ilkeleri sunacağız ve iki temel insan hareketini “yürüyüş ve konuşma” canlandırmaya ilişkin bazı bilgileri paylaşacağız.

AnimaVision *in action*

• Animasyonun farklı ilkelerini inceleyin ve bunları filminizde kullanmaya çalışın.
• Farklı heceler için göz hareketlerini ve ağız pozisyonlarını araştırın ve bunları kullanarak diyaloglar oluşturmaya çalışın..
• Temel bir yürüyüş döngüsünü nasıl oluşturacağınızı ve bunu filminizde nasıl kullanacağınızı öğrenin.
• Araştırın, eğlenin, oynayın, eğlenin.

Ekipman ve araçlar

Bu bölümü anlamaya çalışırken figüran elde etmek için gerekli araçlar yoktur. En iyi yol, bir proje üzerinde çalışırken bu ilkeleri uygulamaya çalışmaktır. Ancak, storyboard’unuzu ve karakterlerinizi hazırlarken bunları başlangıçta dâhil etmeye çalışmak iyidir.

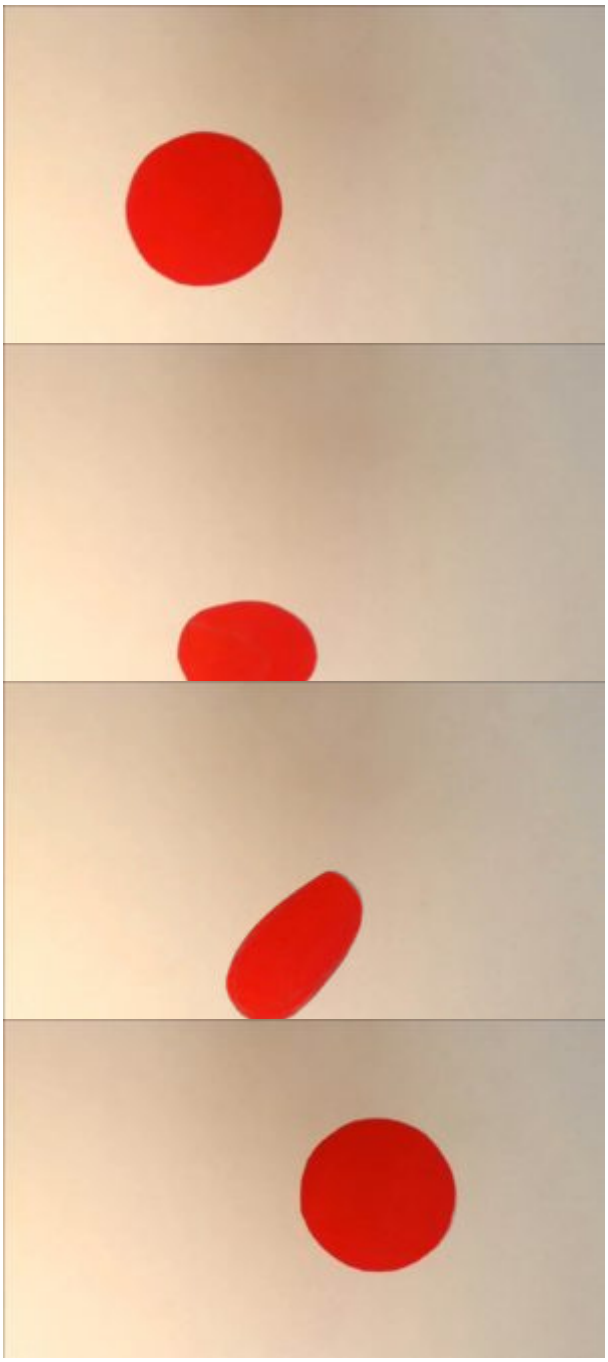
Ana bölüm

Her animatörün işini yaparken özel bir görevi vardır ve bu, ölü bir maddeyi, hareketli olmayan bir şeyi canlı gibi görünen bir şeye dönüştürmektir. Animasyon ilkeleri Disney stüdyosunda tanımlanmış ve animatörlerin bu yanılsamayı yaratmalarına yardımcı olan araçlardan biridir. Bu ilkeler, çok uzun zaman önce değil, 80’lerde yayınlandılar ama Disney’in önceki çalışmalarına ve ayrıca, profesyoneller veya acemi olarak bu türü keşfeden, geliştiren ve çalışan animatör nesillerinin çalışmaları üzerine dayanmaktadır.

12 animasyon ilkesi

Ustalaşabileceğiniz ve çalışmanıza nasıl dahil edeceğinizi öğrenebileceğiniz 12 ilke vardır. Bazılarının uygulanması daha kolaydır ve bazıları daha karmaşıktır. Bu bölümde, basit örneklerle, biz yeni başlayanlar için kullanımı kolay olanlardan bazılarını sunacağız ve daha gelişmişlerini kısaca açıklayacağız.

1. Ezme ve germe – nesnelerin ezilmesi ve gerilmesi ağırlık, esneklik, akışkanlık ve abartı yanılsaması yaratır, hareketin daha organik görünmesini sağlar.



Ezme ve esnetme ilkesine basit ve net bir örnek, topun hareketidir.

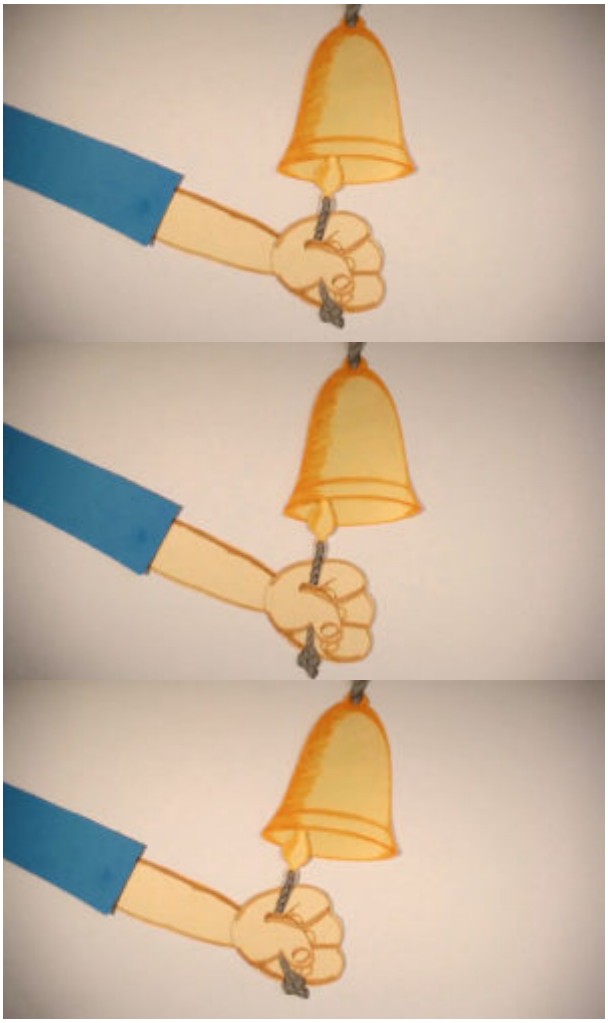
2. Beklenti – beklenti, karakteri büyük aksiyona hazırlayan bir ön eylemdir, örneğin bir karakter atlamadan

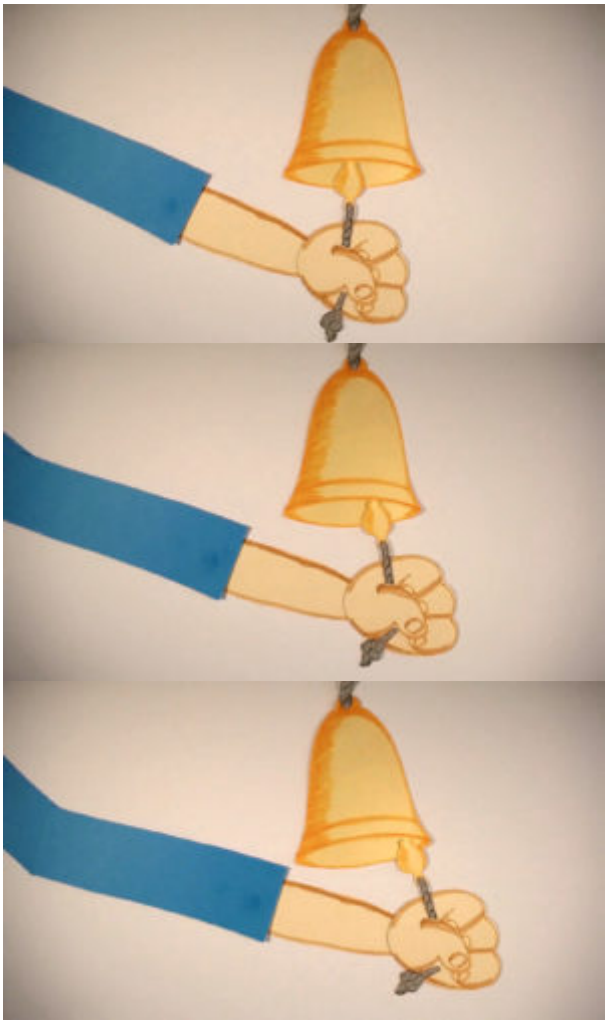
önce dizlerini bükebilir, bir araba gitmeye başlamadan önce biraz geriye gidebilir, karakterin kolu bir şey fırlatmadan önce geri hareket edebilir…

3. Sahneleme, netlik ve okunabilirlik – göstermek istediğinizi göstermek için net bir çekime sahip olmak önemlidir, bu, yönetmen olarak sizin vurgulamak istediğiniz şeylere izleyicinin dikkatini çekmek ve onlar için anlaşılır kılmak için bir çekimin nasıl planlanacağına dair bilgileri kapsayan geniş bir konudur. Bir storyboard oluştururken sahneleme planlamasının bir parçası olarak zaten yaptığınız.

4. Poz için poz ve dümdüz ileri – bu, çizilen karikatürler için geliştirilmiş iki ilkedir, hareket eden karakteriniz veya nesneniz birbiri ardına poz değiştirerek çizilebilir veya önce temel pozları, ardından eksik pozları tanımlarsınız.

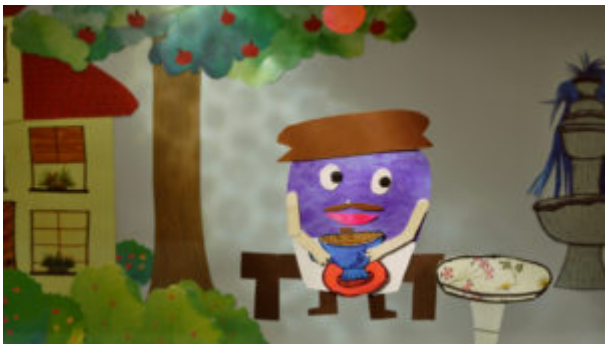
5. Devam etme ve örtüşme eylemi – ana eylem bittiğinde vücudun bölümlerinin nasıl devam ettiğini bize anlatır. Örneğin, önce vücudun bir gövdesi hareket edebilir, kollar, bacaklar, saçlar gibi diğer parçalar. Bu, nesneler için de geçerlidir.

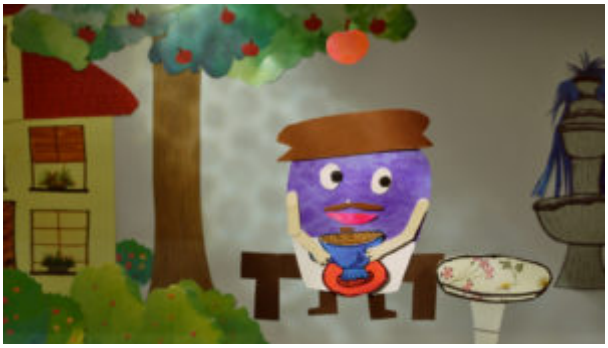




Yukarıdaki resimlerde bu ilkenin basit bir örneğini görebilirsiniz; ipin son kısmı (ikincil hareket olarak) elin ve birincil hareket olan çanın hareketini takip eder.

6. Yavaş yavaş çıkış – hareket asla doğrusal değildir, genellikle içeri ve dışarı yavaşlar, bunu boşluklarla oynayarak başarabilirsiniz, pozlar arasında daha fazla boşluk bırakarak canlandırdığınızda, daha hızlı hareket elde edersiniz ve daha az boşlukla canlandırdığınızda pozlar daha yavaş hareket eder, aynı aralık size doğrusal hareket izlenimi verir. Hareket yaratırken, örneğin onu yavaşlatabilir, hareketi doğrusal hale getirebilir ve ardından yavaşlayabilirsiniz.





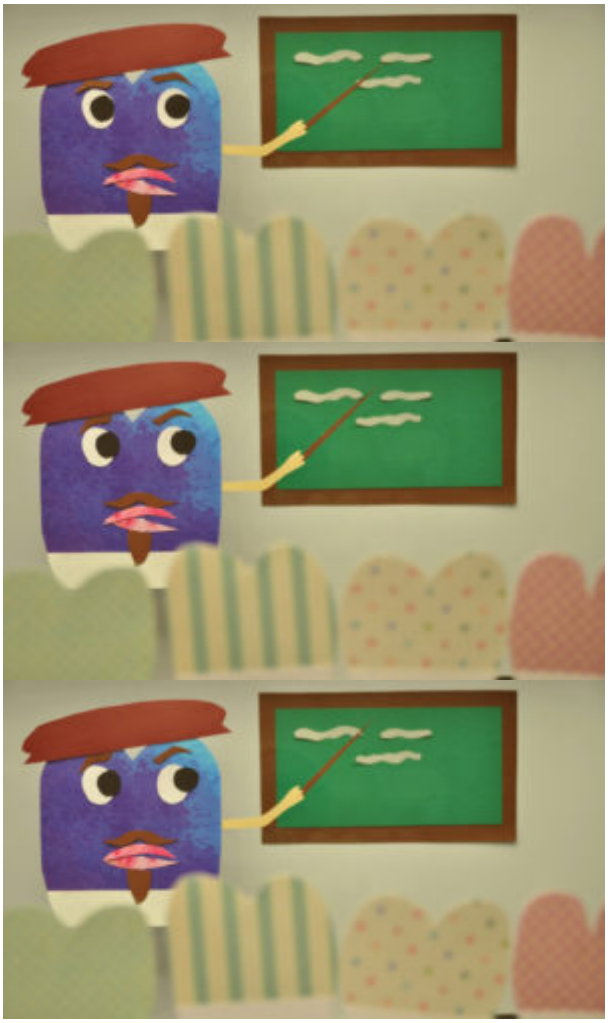
Yukarıdaki resimlerdeki elma artan bir hızla düşüyor. Bu, elmanın pozları arasındaki boşlukla sağlanır, her resimde boşluk artar.

7. Yaylar – yaylar, animasyonun ekranda takip ettiği görünmez çizgilerdir, örneğin hareket, düz bir çizgiden daha cazip olan sekiz rakamlarını izleyerek oluşturulabilir ve kısmi sekiz rakamı kullanılabilir.

8. İkincil eylem – ana eylemin yanı sıra bir şey yapmak, aynı anda daha fazla hareket yapmak insanın doğasında vardır, ikincil eylem tamamen gereksiz bir şey olabilir, bunun basit bir örneği göz seğirmesidir.

9. Zamanlama – A noktasından B noktasına nasıl gelinir, örneğin karakter yorgun veya üzgünse zamanlama daha yavaş olacak, o mutluysa zamanlama daha hızlı olacaktır.

10. Abartma – abartma genellikle animasyonlu dünya ile gerçeklik arasındaki farkı yaratan şeydir, önemli özellikleri abartabilir ve önemsizleri en aza indirebilirsiniz, örneğin hareket unsurlarını abartabilir, gerçek olanı alabilir ve fotoğrafları abartabilirsiniz.



Yukarıdaki resimlerde gözlerin hareketi abartılı, gözyuvarları gerçekte olduğundan çok daha fazla göz yuvalarından dışarı çıkıyor.

11. Üç boyutlu çizim – oranları anlamak, temel 3 boyutlu şekilleri anlamak...

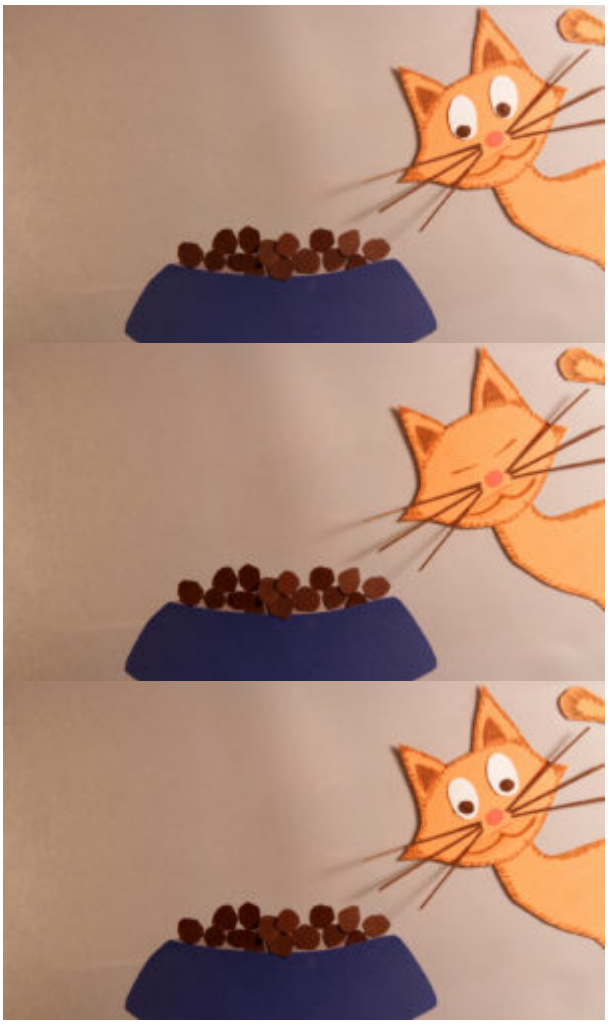
12. Çekicilik – karakterlere ilginç görünmeliler, güzel olmaları gerekmez, ancak ilgi çekici olmaları gerekir.

Animasyona başlamadan önce karakterinizin hareketini yapılandırmak çok yardımcı olabilir. Bir

arkadaşınızdan veya iş arkadaşınızdan aynı eylemi canlı olarak yapmasını isteyebilir ve hareketi gözlemleyebilirsiniz. Aynı eylemi filme alabilir ve ardından yavaşça oynatabilirsiniz. Bu, animasyonlu karakterlerle filminizde yeniden oluşturabileceğiniz hareketleri parçalamanıza ve gözlemlemenize büyük ölçüde yardımcı olabilir.

Gözler

Gözler, izleyicilerin filmi izlerken fark ettikleri ana insan veya hayvan (hatta yaratıcı bir karakterin) özelliğidir. Bu nedenle gözlerin oluşumuna özel dikkat göstermelisiniz. Bir animasyon filmi yaptığınız için, örneğin uzun metrajlı filmde imkansız olan gözleri biraz büyütmenize engel bir engel yok. Karakter, kirpikleri ve göz kapakları olan basit veya çok belirgin gözlere sahip olabilir. Çekimi biraz daha uzun tutmak istediğinizde veya karakterin başka bir yöne bakmasını istediğinizde, kırpma harika bir harekettir.



Ana karakterinizin baktığı yönü değiştirmek için bir göz kırpmayı kullanabilirsiniz.

Ağız pozisyonları

Ağız pozisyonları, farklı heceleri telaffuz etmek için kullanılan ağzın pozisyonlarıdır. Karakteriniz bir insan gibi konuşabilir veya konuşuyormuş gibi görünmesi için ağzını biraz hareket ettirebilir. Onu tam insan özellikleriyle konuşturmak istediğinizde, dilinizde kullanılan farklı heceler için birkaç ağız pozisyonu oluşturmanız gerekir.

Yukarıdaki resimlerde farklı ağız pozisyonlarıyla konuşmayı canlandırırken bir atölyeden fotoğrafları görebilirsiniz. İlkinde farklı heceler için oluşturulmuş farklı formları, sağda ise canlandırma sürecini görebilirsiniz.

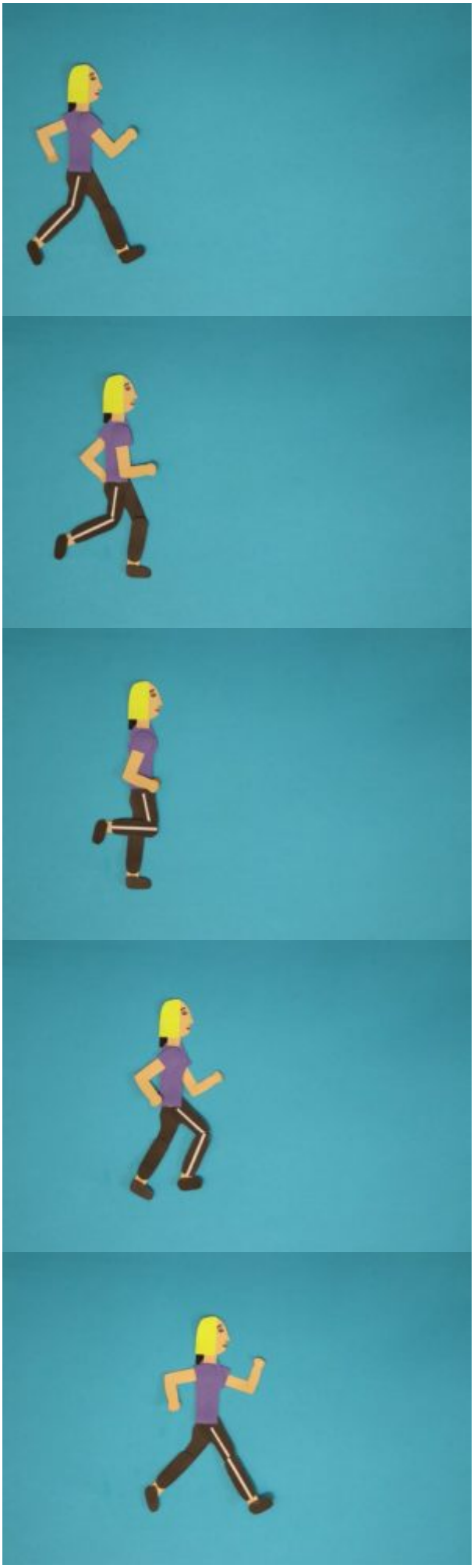
Yukarıda farklı heceler için farklı ağız pozisyonları için fikirler görebilirsiniz, ancak bunlar dile göre değişir.

Önce sesi (sesi) kaydetmek ve ardından kaydedilen sese göre ağız hareketini canlandırmak önemlidir.

Yürüyüş döngüsü

Bir yürüyüş döngüsü oluşturmak, yeni başlayanlar için öğrenmesi ve uygulaması zor şeylerden biridir. Çoğu zaman filminizde bacak hareketlerini kapsayacak stratejiler kullanabilirsiniz. Yürürken ana karakterin önüne bir engel ya da çalı koyabilir ya da onu yürürken gördüğünüz çekimlerden kaçınabilirsiniz.

Yürüyüş döngüsünü nasıl oluşturacağınızı öğrenmeye karar verirseniz, bir arkadaşınızı veya iş arkadaşınızı filme alabilir ve çekimi çerçevelere bölerek bacak hareketlerini gözlemleyebilirsiniz. Ayrıca bu bölümde prototip olarak kullanabileceğiniz basit bir yürüyüş döngüsü oluşturduk.



Yukarıda, bir adım için bir yürüyüş döngüsünde bacak ve kolların pozisyonlarını görebilirsiniz.

Videoda, yukarıdaki resimlerde gösterildiği gibi, bir adımın beş pozisyonuna sahip bir yürüyüş döngüsü örneğini görebilirsiniz.

> *Farklı yürüyüş türleri hakkında kapsamlı bir çalışma vardır. Profesyonel animatörler örneğin mutlu birinin, üzgün birinin, aşık birinin, acelesi olanın, yaşlının, gencin yürüyüşünü inceler...*

Yaygın hatalar

En yaygın hata, karakterinizi düz, pek çok ilginç özellik ve katı hareketle oluşturmanızdır. Yukarıda açıklanan ilkelerde ustalaşmak çok zaman alsa da, en azından bazılarını uygulamayı öğrenirseniz, filminizi büyük ölçüde geliştireceklerdir.

Alıştırmalar

Filminiz üzerinde çalışırken bu ilkeleri öğrenmek ve uygulamak en kolay yoldur, ancak zamanınız varsa önceden bazı alıştırmalar yapabilirsiniz.

1. Klasik örnek, bir topu canlandırmaktır.Yavaş giriş ve yavaşlama, ezme ve esnetme gibi ilkeleri kullanmayı deneyebilirsiniz.
2. Hamur(plastisin) veya kağıttan farklı ağız pozisyonları oluşturun ve kelimeleri veya cümleleri canlandırarak oynayın.
3. Ayrıca bir yürüyüş döngüsü önceden çok iyi uygulanabilir. Yürümek için ihtiyacınız olan tüm hareketli özelliklere sahip kağıttan bir kişi oluşturun ve bir yürüyüş döngüsünü canlandırın.

İlgili konular ve harici kaynaklara bağlantılar

12 animasyon ilkesi (kısa versiyon)

12 animasyon ilkesi (uzun versiyon)

Metodoloji

Yeterli zamanınız varsa veya daha büyük bir grupta çalışıyorsanız, film şeridinizi dikkatlice gözden geçirebilir ve filminizi daha da iyi hale getirmek için yukarıda belirtilen ilkelerden bir veya daha fazlasını nasıl uygulayacağınızı ve nerede mümkün olabileceğini kontrol edebilirsiniz. Ancak başlangıç projenizde de çok fazla derine inmek istiyorsanız motivasyonunuzu kullanmamaya dikkat edin.

Terminoloji

Ezme ve esnetme, beklenti, sahneleme, netlik ve okunabilirlik, poz için poz ve dümdüz ileri, takip ve örtüşen hareket, yavaş yavaş çıkış, yaylar, ikincil hareket, zamanlama, abartma, sağlam çizim, çekicilik, ağız pozisyonları, yürüme döngüsü