

Izdelava
animiranega filma

film **anima**

star.ang.

filmen = membrana

lat. duša

vizualno, zvokovno in vsebinsko ustvarjanje

forma

funkcija
vsebina

filmski jezik
rez in globinska ostrina
plan in kadriranje
prizor in sekvenca

diegeza
filmski prostor
filmski liki
filmski čas

proces produkcije

ideja, sporočilo, koncept

zgodba, scenarij

zgodboris

(zvok, dialog)

animatik

(izbor tehnike)

načrtovanje, izdelava likov in scene

animiranje in snemanje

zvok

postprodukcija

proces produkcije

ideja, sporočilo, koncept

zgodba, scenarij

zgodboris

(zvok, dialog)

animatik

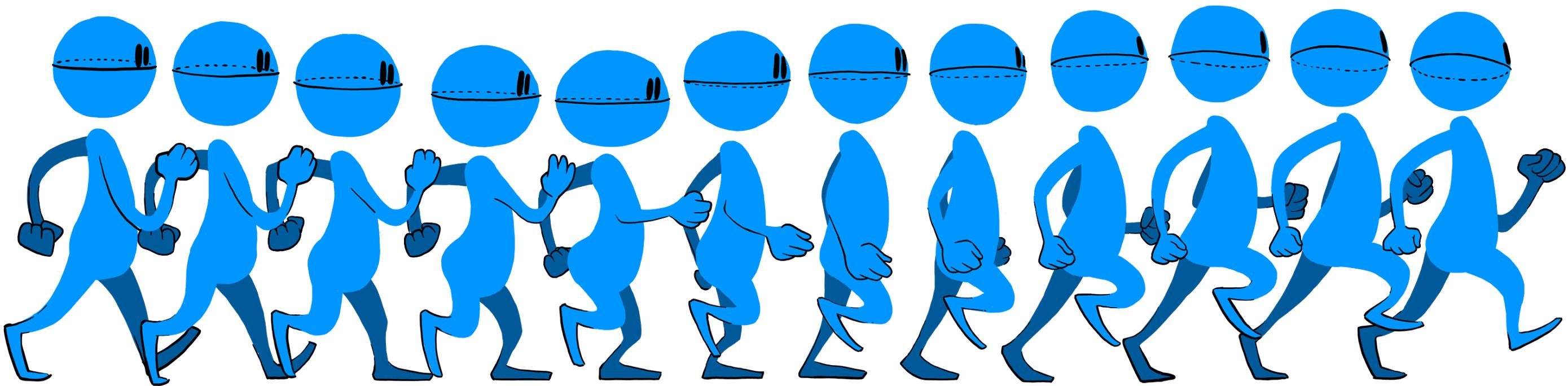
(izbor tehnike)

načrtovanje, izdelava likov in scene

animiranje in snemanje

zvok

postprodukcia



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

*face
slice*

1

2

3

4

5

6

7

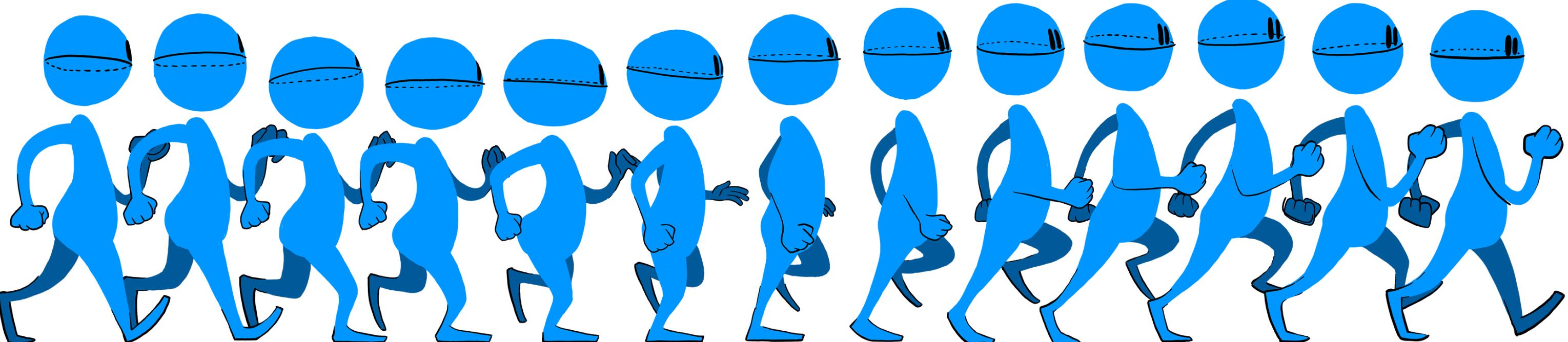
8

9

10

11

12



13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

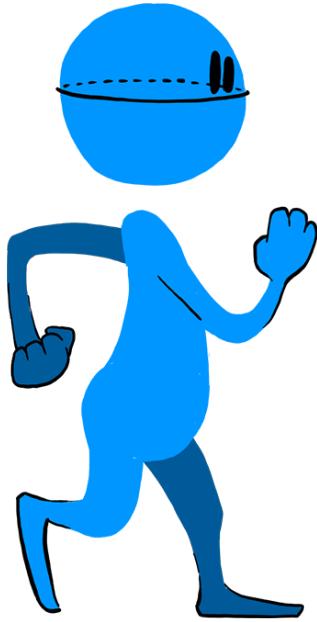
24

25



1

1 2



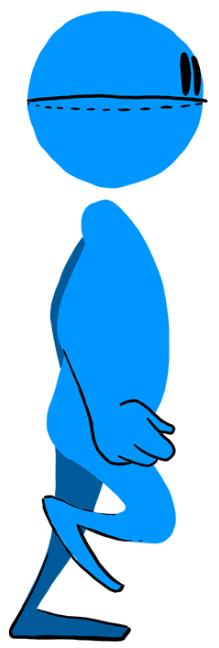
2

3 4



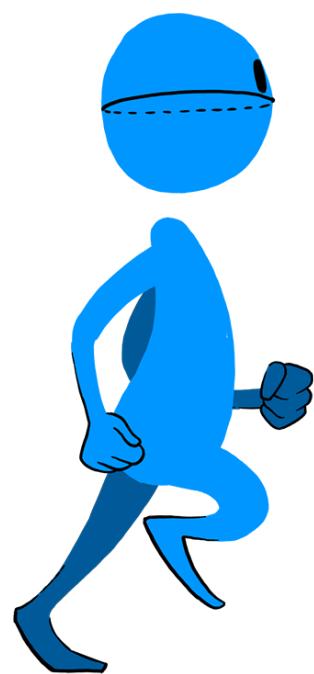
3

5 6



4

7 8



5

9 10



6

11 12

*face
slice*



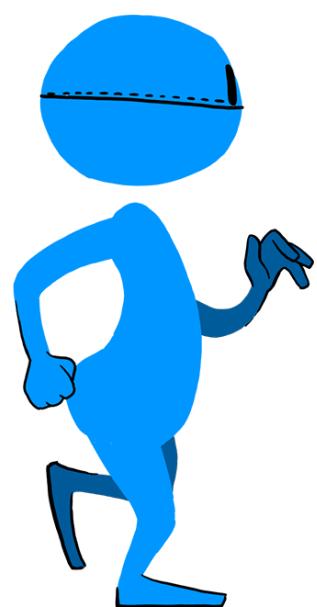
7

13 14



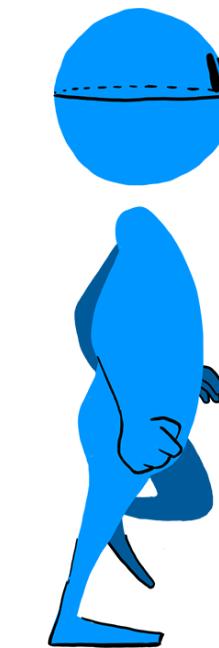
8

15 16



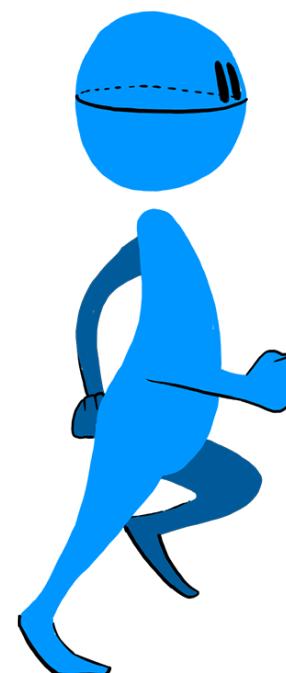
9

17 18



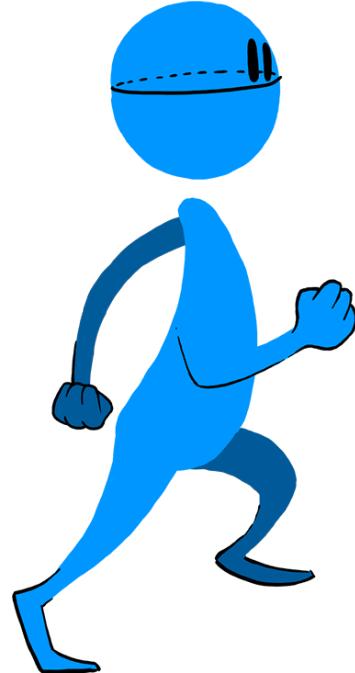
10

19 20



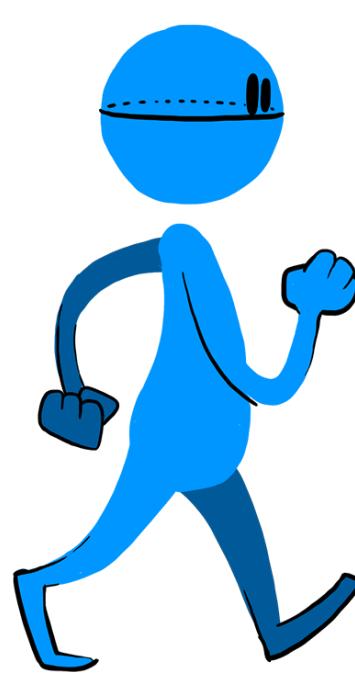
11

21 22



12

23 24



12.5

25

osnove animiranja

**ne animira se vedno 12 fps,
ne nariše se vseh 1440 slik za 1 min**

24fps premiki kamere, hitri gibi
6/8fps počasnejši gibi, ali poceni animacija
ponavljalajoči gibi = cikli

kako prihraniti čas

dobro načrtovanje, kadriranje, uporaba ciklov
statične slike ali enostavni cikli, kjer ni pozornosti
snemanje več kadrov hkrati

osnove animiranja

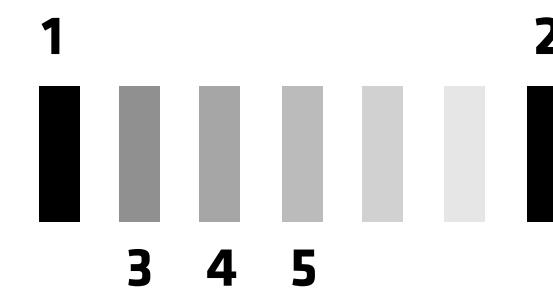
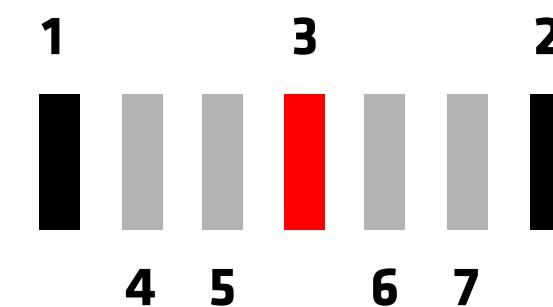
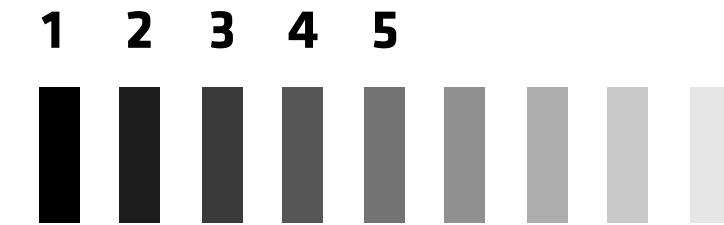
načini animiranja

slika za sliko [straight forward]

poza za pozο [pose to pose]

kombinacija

(ne omogočajo vse tehnike!)



proces animiranja

načrtovanje časa (dope sheet)

narišemo ključne pozе [keyframes]

prehodne in vmesne pozе [inbetweens, passing positions]

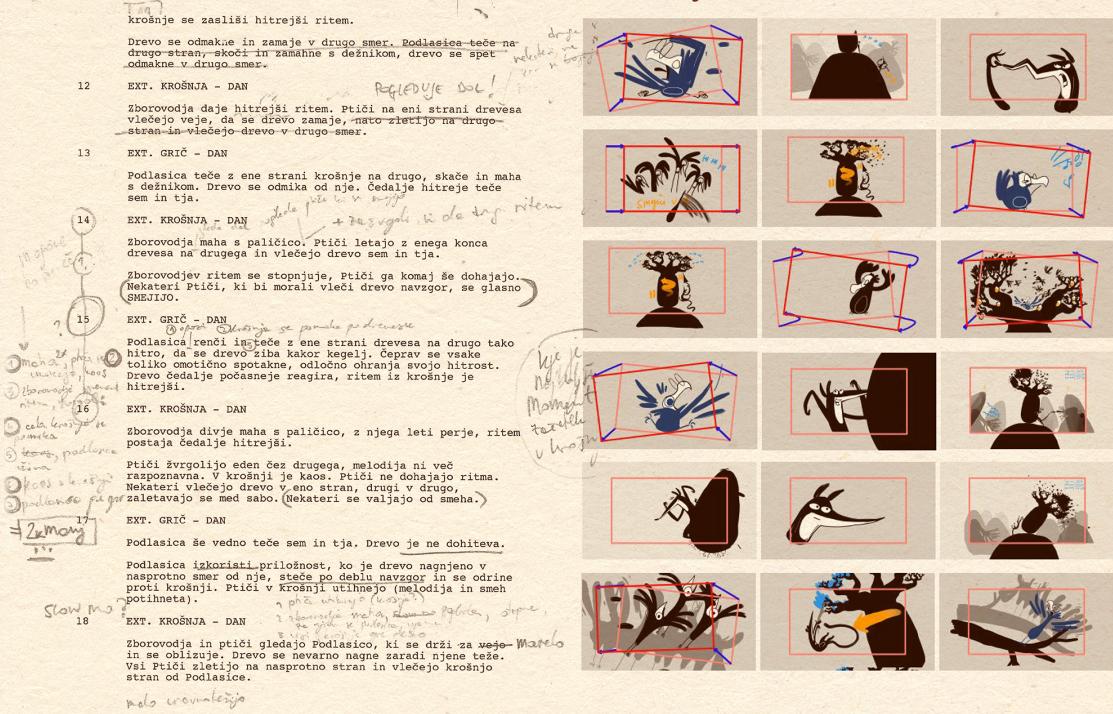
vmesne pozе do želj.št.slik

Zgodba

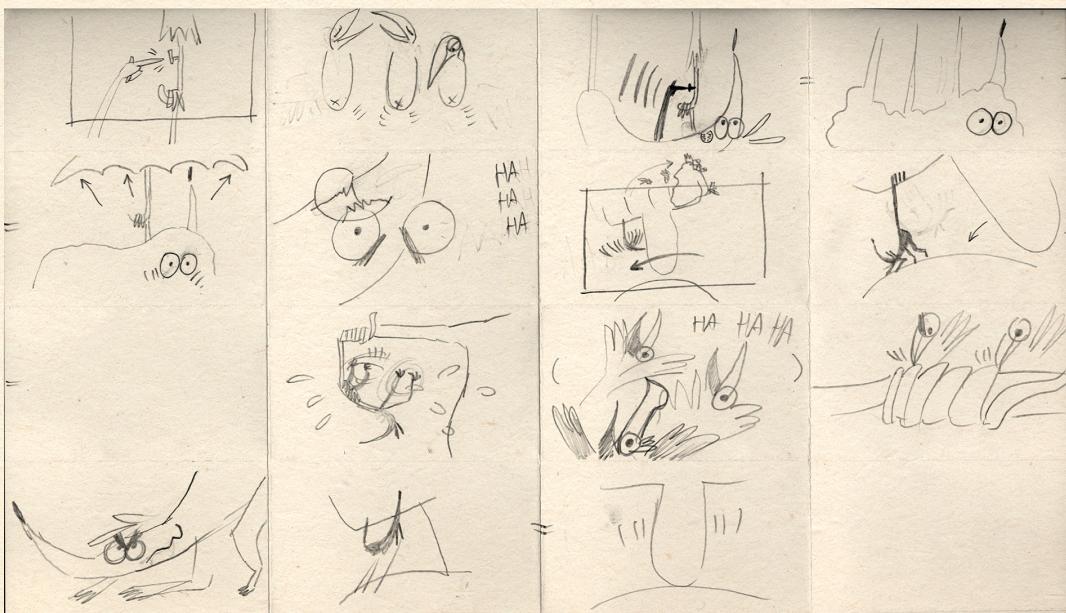
Sinopsis razkriva poudarek filmske zgodbe

Lačna podlasica lovi ptice, ki se trudijo obdržati ravnotežje na zibajočem se drevesu. Ta sicer navadno preprosta naloga zahteva precej več truda, kot bi si morda mislili.

Vsek animirani film skrbno zapisemo v obliki scenarija in izrišemo v obliki zgodborisa.



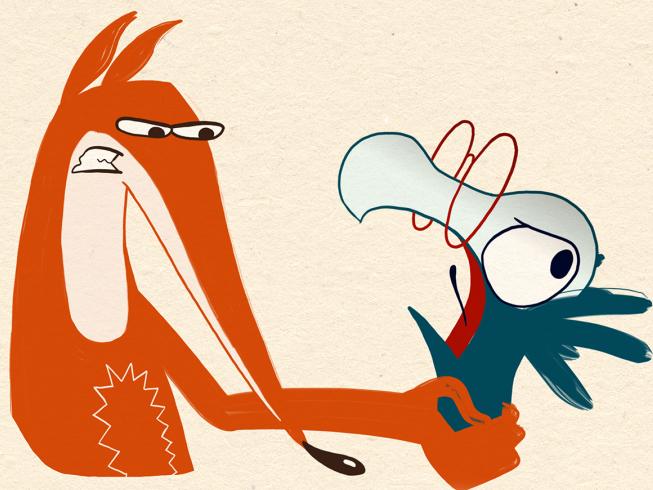
Prve skice pogosto nastanejo na majhnih listih papirja v skladu s scenarijem. Vsaka sličica pomeni en kader končnega filma, vrstni red pa je mogoče spremeniti.





Podlasica

Najma in dobrosrčna, vedno pripravljena na nove pustolovščine, in to kljub svojemu značilnemu plenilskemu videzu (ostri zobje in kremplji, temna dlaka in nepredvidljivi gibi). Nagnjena je k sprejemanju nepremišljenih in hitrih odločitev, zato nikoli ne ostane dolgo na istem mestu. Ker je vegetarijanka, so vse druge podlasice od nekdaj nezaupljive do nje. Vseeno pa takrat, kadar je lačna, kot vsak drug sesalec postane razdražljiva in neučakana.



Podlasica



Začnimo z osrednjim likom:
vsi trupi podlasice so zasnovani tako,
da jih lahko narišemo z eno samo potero (s čopičem).



Udi in druge manjše podrobnosti (ušesa, oči itd.) so dodani na koncu.
Šele po tem, ko je animiranje trupa že zaključeno.
Tako se najprej osredotočimo na gibanje celotnega telesa
(čemur rečemo tudi "linija gibanja lika").

Podlasica

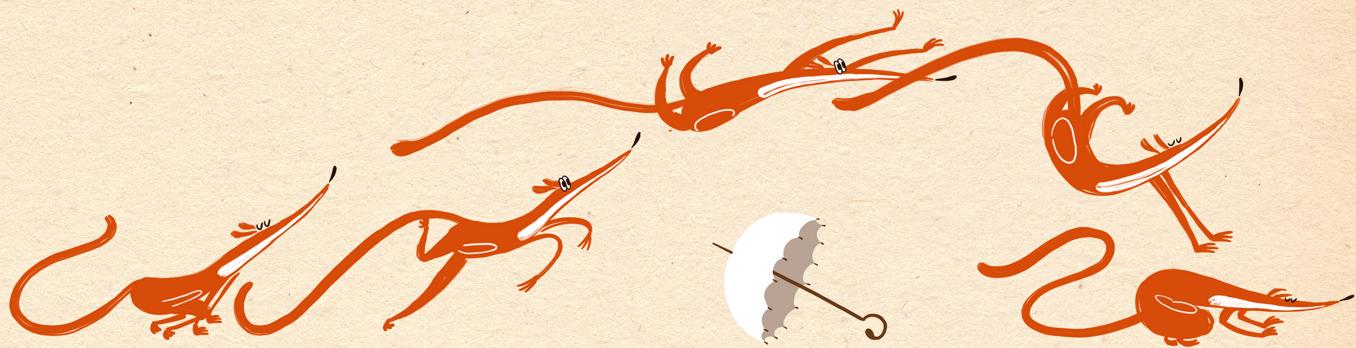


Proporci glave in telesa so zelo pomembni,
saj poskrbijo, da je animirani lik prepoznaven od začetka do konca filma.



Tudi "cikel hoje" prispeva k prepoznavni osebnosti lika.
Ta element animacije se ponovi zelo pogosto,
zato nenehno preizkuša animatorjeve spretnosti.

Podlasica



Ko animiramo narisane like,
imamo možnost, da jih
deformiramo do neskončnosti.
Takšni liki nimajo ogrodja (okostja),
ki se navadno skriva
v notranjosti animiranih lutk.



Še ena razlika med animacijo ročno narisanih likov in lutk je v tem, da lutke za animacijo od položaja A do položaja B premikamo (in fotografiramo) po stopnjah, ki so si zelo bližu. Pri risanju položajev pa najprej narišemo A in B, šele potem pa začnemo risati stopnje med njima.

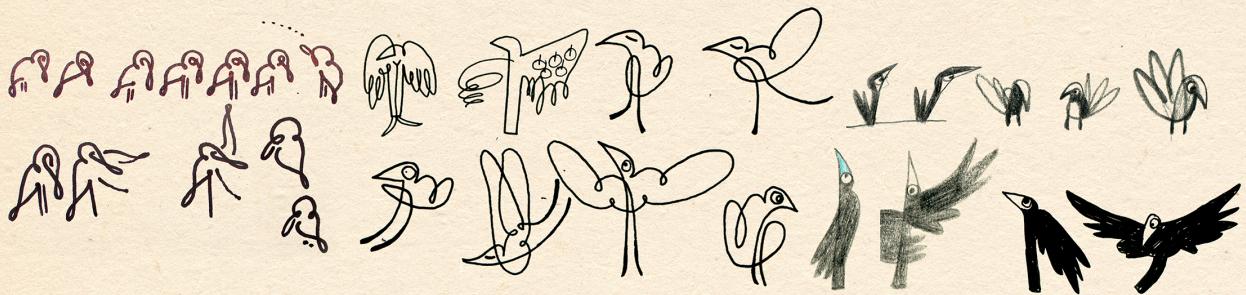


Zbor ptic

Vse so enake, pojejo v skupinah ali posamežno, pri tem uživajo.
Ko zapojejo glasneje, zafrfotajo navzgor, hkrati pa se s kremplji še
vedno držijo drevesa. Njihova dobra plat je predanost zborovodji,
slaba plat pa rasmehovanje, odrezava privoščljivost ter s tem
povezani ošaben smeh, dresanje, prepiri itd. Na ta način
zbor, ki je sicer usklajen, pogosto vržejo iz tira.
Za njihov obstoj je nujen ptič vodič.



Zbor ptičev



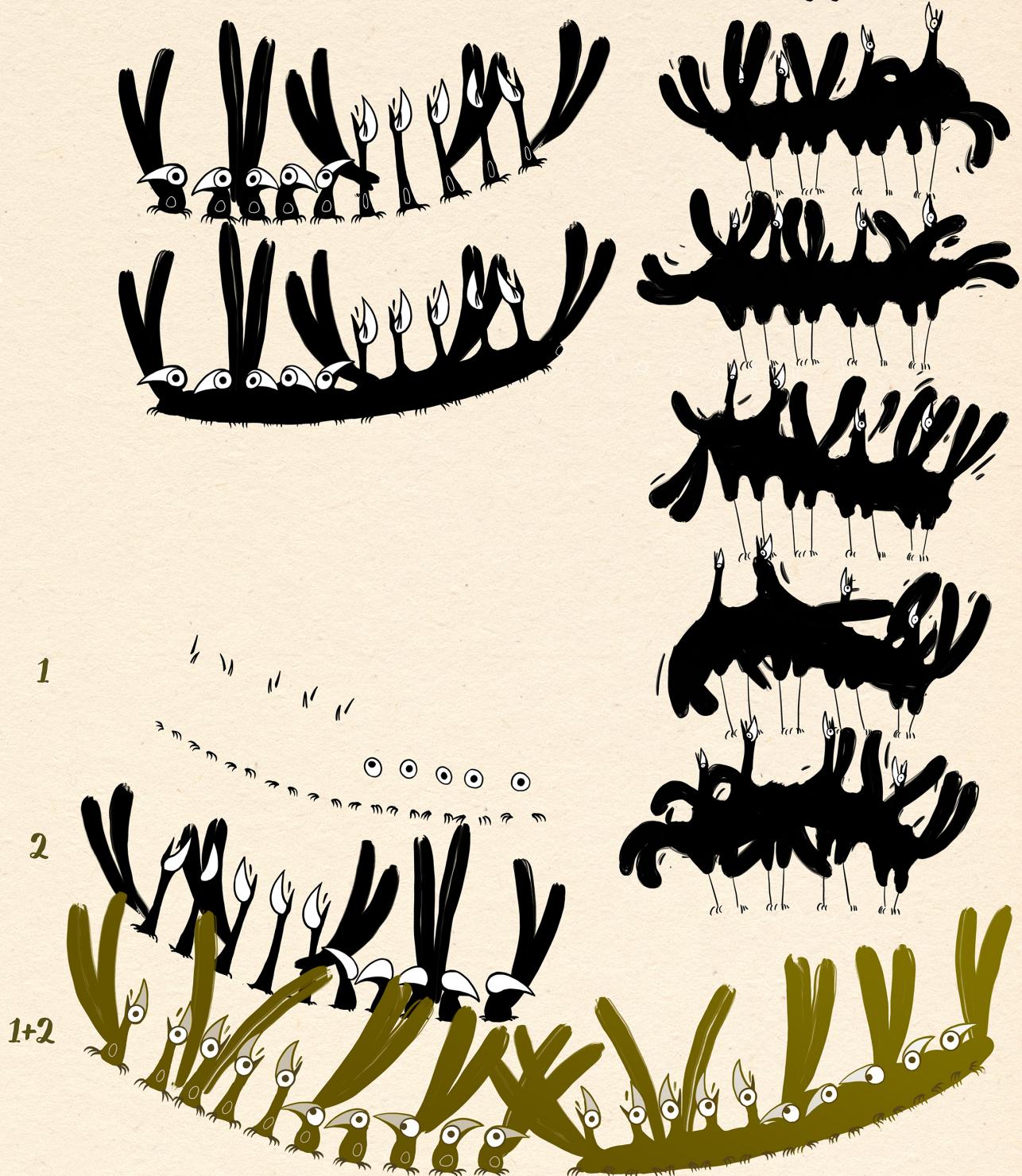
Prvotno zasnovano likov z enojno črto so nadomestili potegi s čopičem.
Ta odločitev (da ne uporabimo obrisov) je v celotnem procesu
prihranila tudi ogromno časa.



Navodila glavnega animatorja, kako animirati like, so del
"animacijske biblije" oz. "celostne podobe" animiranega filma.

Zbor ptičev

V prvih poskusih animiranja ptic se je pokazalo, da bo učinek zhora največji, če ptice vizualno razporedimo v skupine, ki po obliki spominjajo na oblake.



V zadnjem koraku obarvamo in posvetlimo plasti črnih in belih likov.

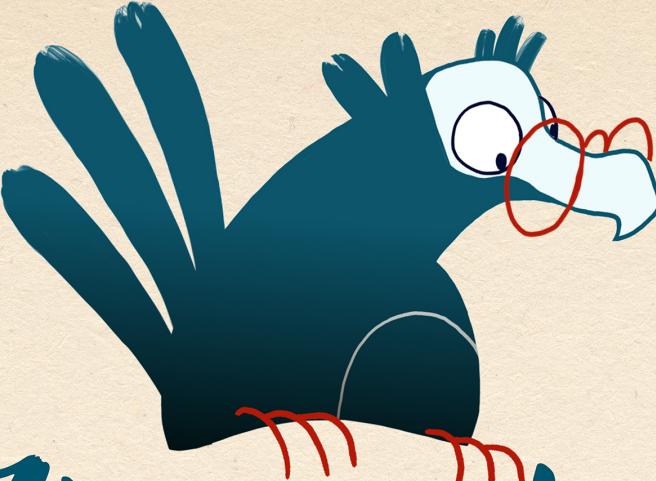
Zbor ptičev



Položaji lika so del "predstavitve modela/lika", v kateri je vizualizirana osebnost lika v gibanju in ki služi ekipi animatorjev kot navodilo.



Odlomek iz dokončanega filma, v katerem se oblak razprši v posamezne ptice.



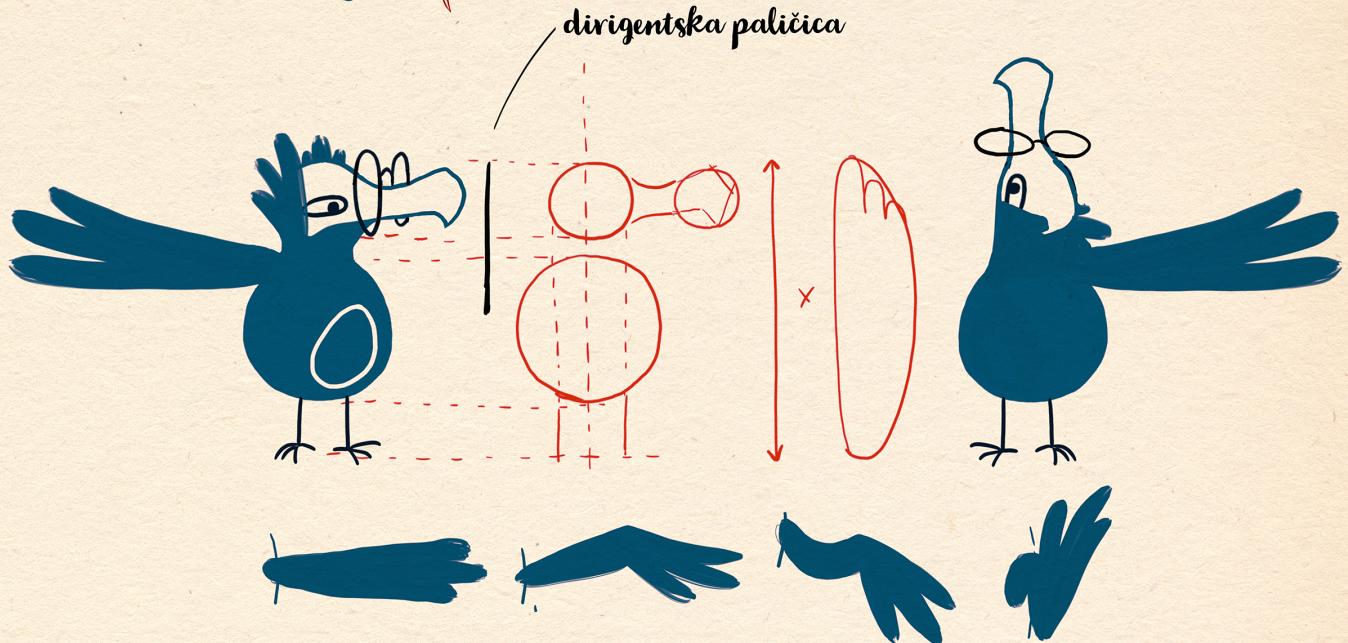
Zborovodja

Izjemen virtuož, ki je močno predan glasbi. Čeprav je nagnjen k muhavosti, se nikoli ne prepusti čustvom. Kljub temu, da ima strahotno naporno delo, vžraja pri vodenju zhora, saj bi se sicer njihovo bivališče sesedlo. Zaradi mnogih skrbi pogosto nima celostnega pregleda nad situacijo. Odločen je, da bo njihovo drevo zaščitil pred vsakršno nevarnostjo, ki bi jim lahko pretila.

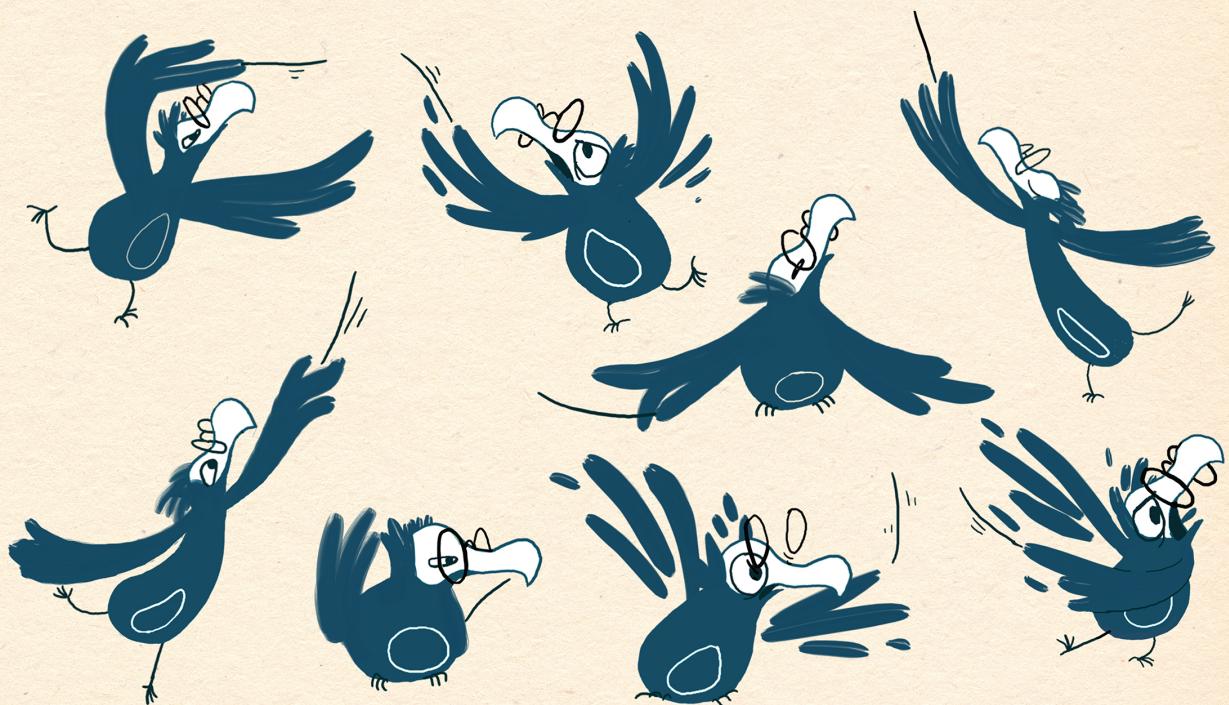
S svojo paličico doseže prav vsako ptico na drevesu. Pogosto mora pritegniti pozornost ptic tako, da udari skupaj s svojim kljunom, ob čemer nastane ploskanju podoben zvok.



Zhorovodja



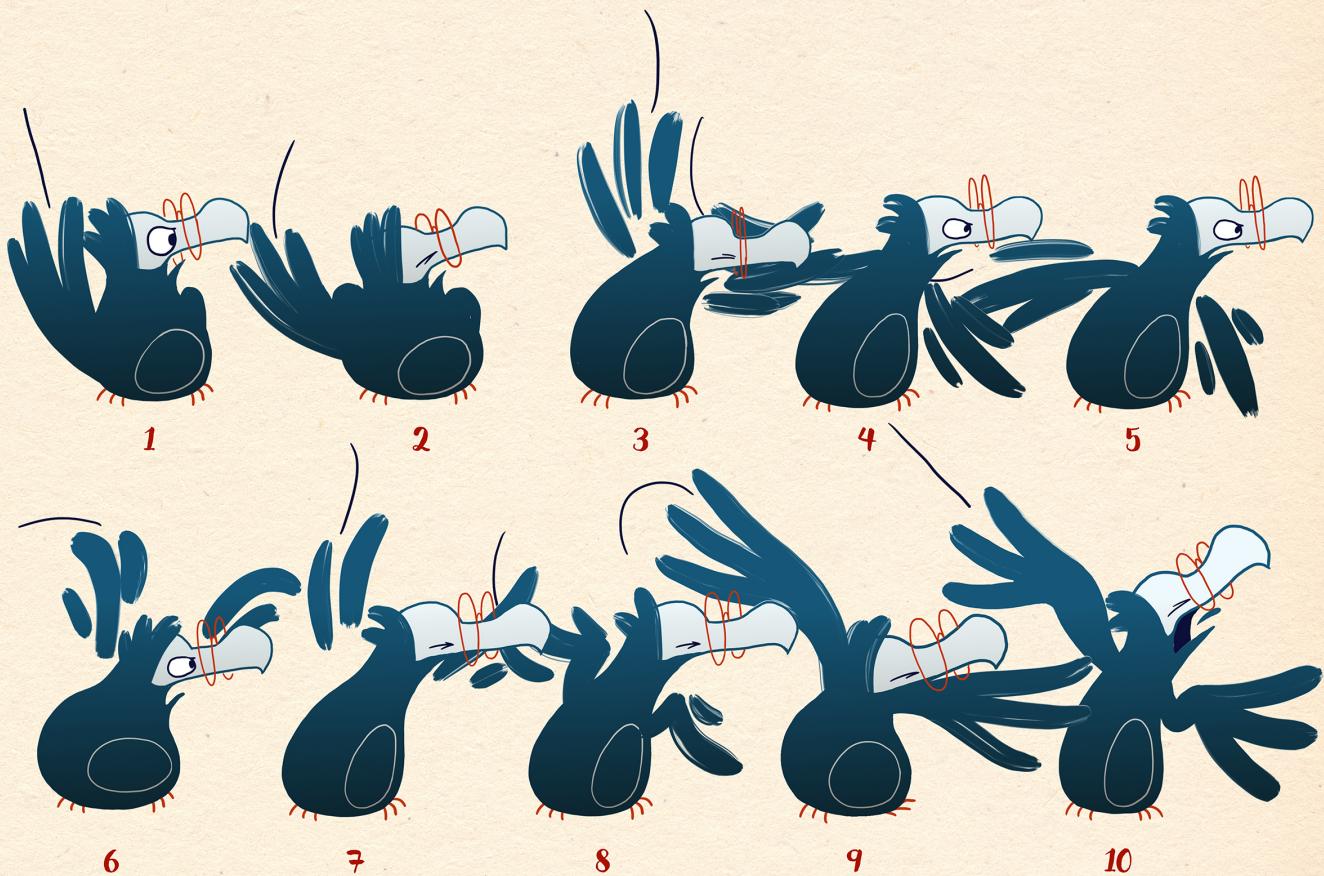
Kot različni položaji so tudi pogledi na lik od spredaj in s strani del "predstavitev modela/like", kar je za animatorje glavno vodilo glede proporcev.



Zhorovodja



Vsek animator v okviru študije lika izdela skice položajev.
Podobno se igralec navaja na vlogo, preden stopi na oder.

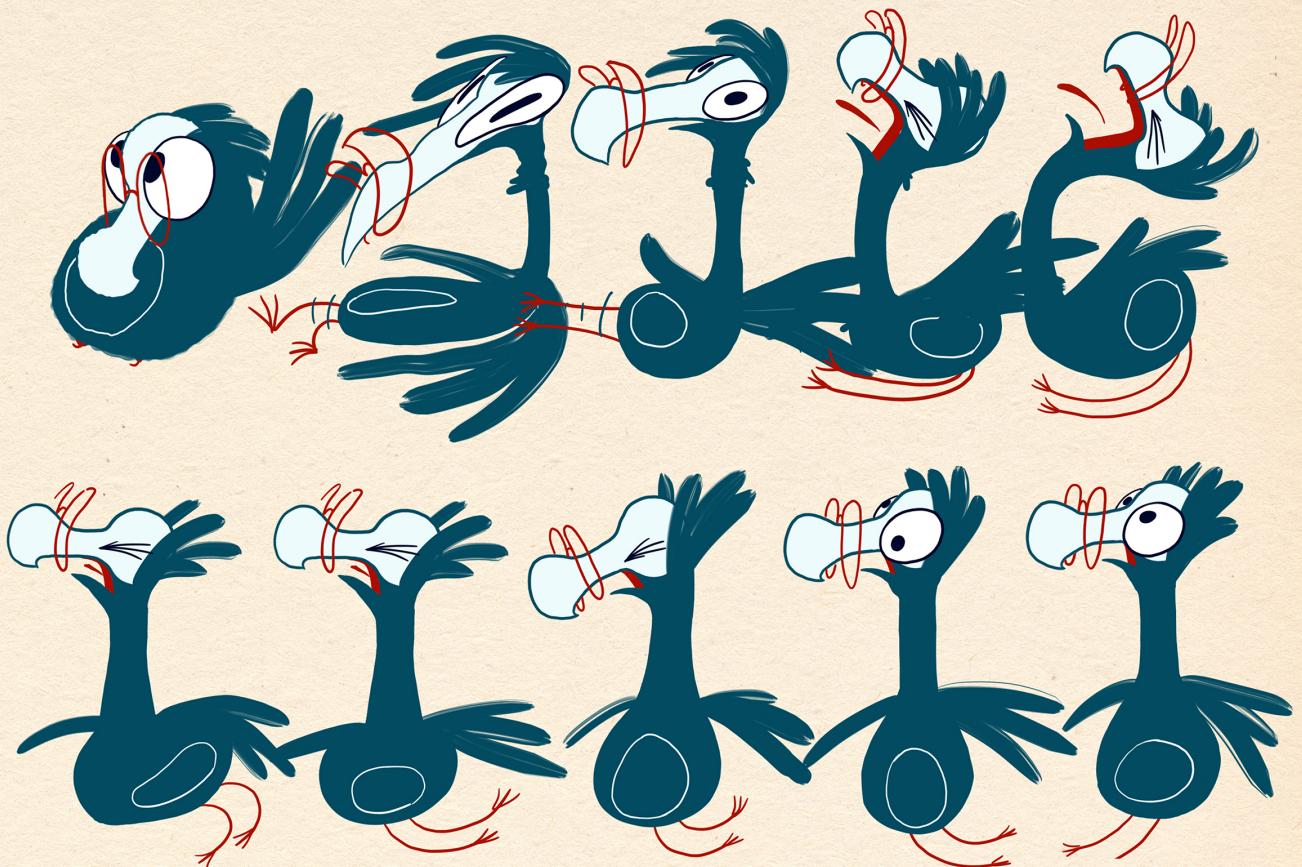


Primer, kako lahko izkušen animator ujame bistvo osebnosti.
To je tudi razlog, da v animaciji risanih likov navadno vsak lik
izdela en sam (glavni) animator.

Zhorovodja



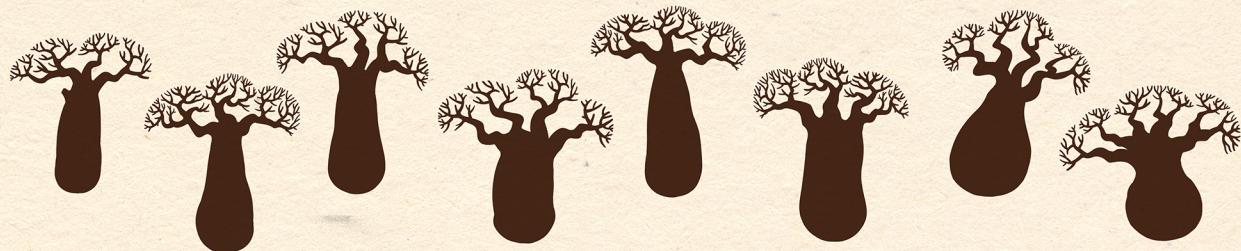
*Animatorji si posamezne cadre pogosto podajajo med saho.
Posebej kadar v njih poteka usklajena interakcija med razlicnimi liki.*



Idejna zasnova



Zgodba temelji na izmišljeni fizični lastnosti dreves. Vrti se okrog zihajočega se drevesa, ki lahko ostane uravnoteženo samo z izdatno pomočjo.



TEHNIČNA PRAVILA ANIMACIJE

proces produkcije

ideja, sporočilo, koncept

zgodba, scenarij

zgodboris

(zvok, dialog)

animatik

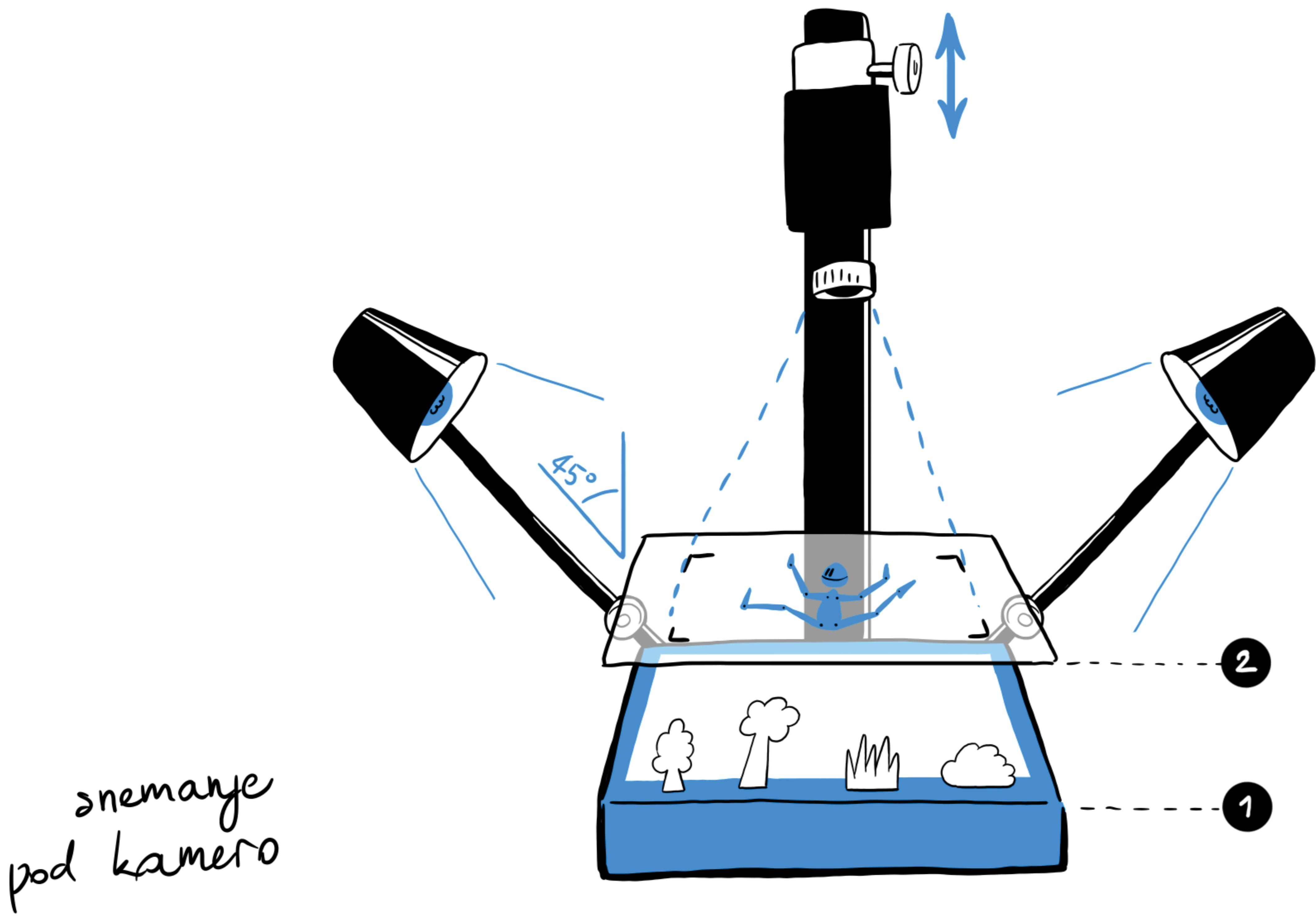
(izbor tehnike)

načrtovanje, izdelava likov in scene

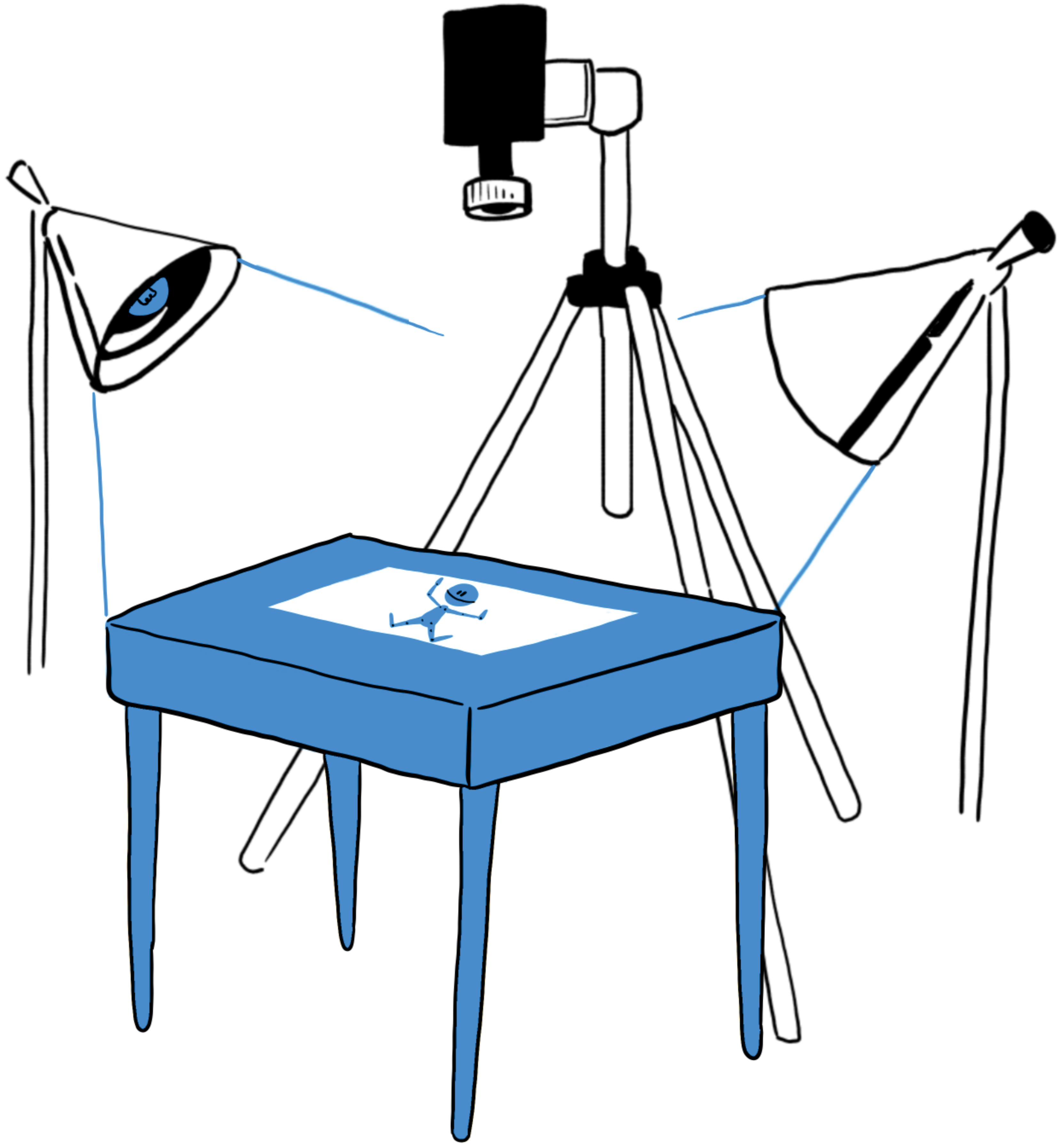
animiranje in snemanje

zvok

postprodukcija



improvizirano
snemanje
pod kamero

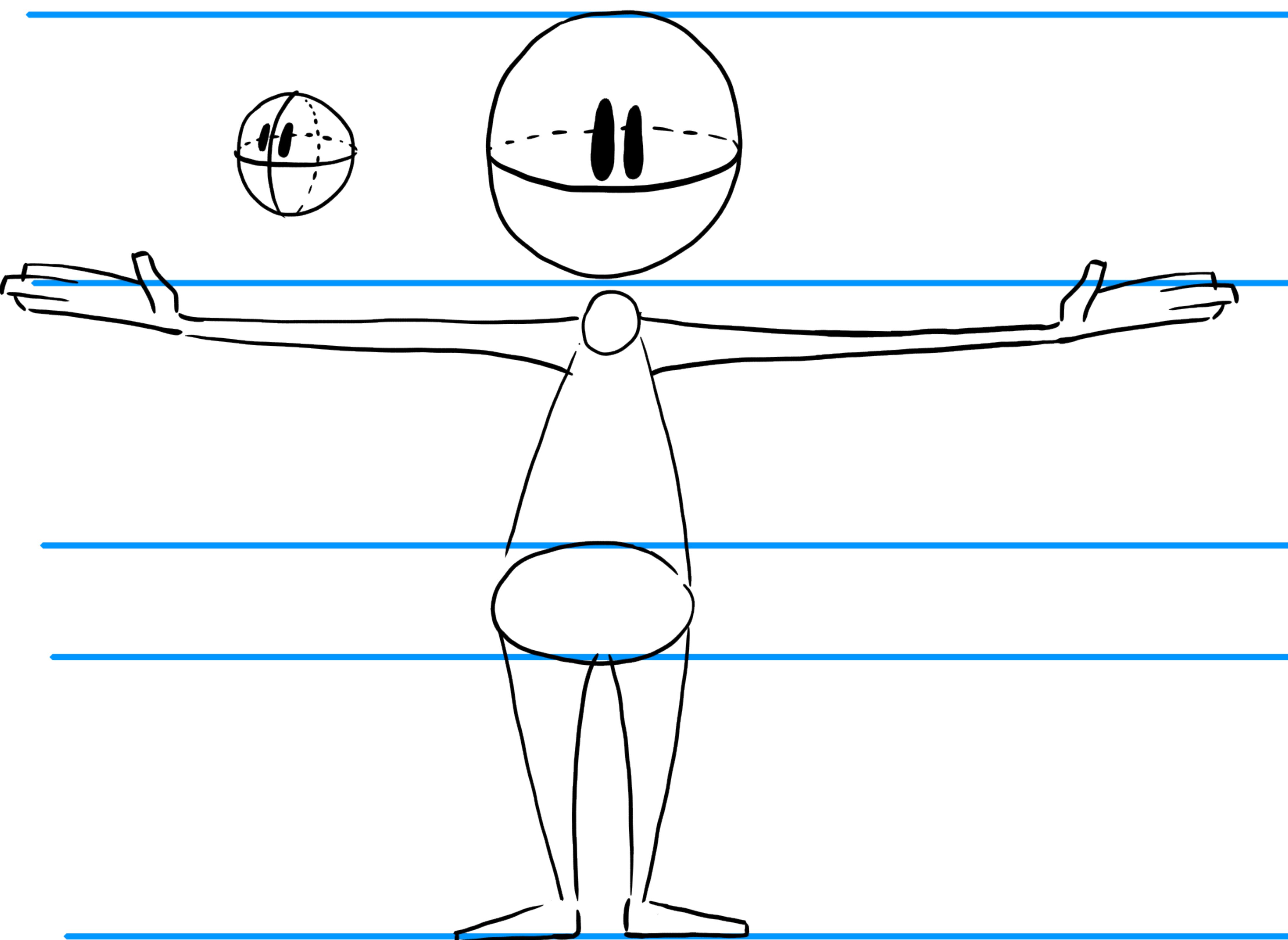


She maye
pred kameras

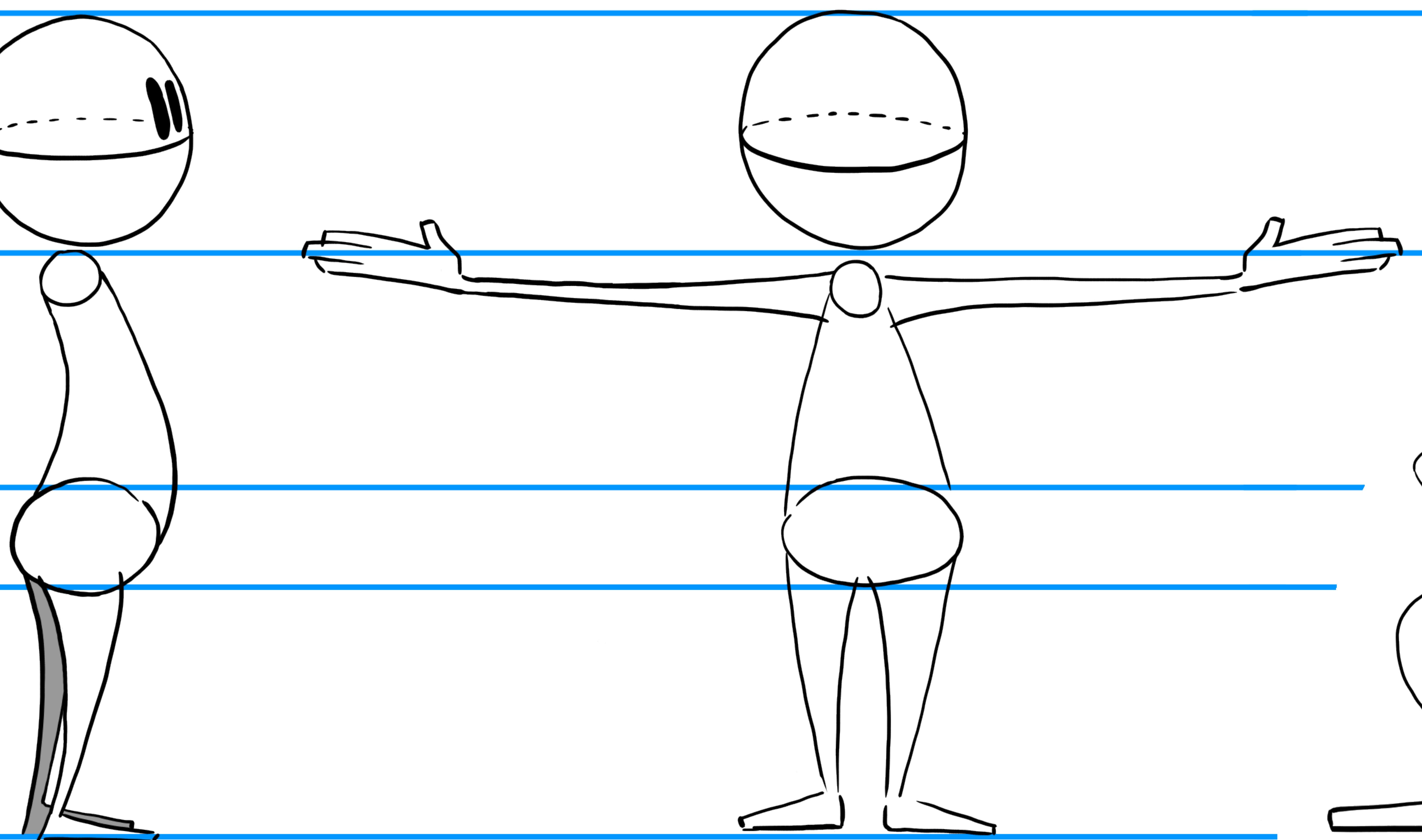


karakterizacija likov

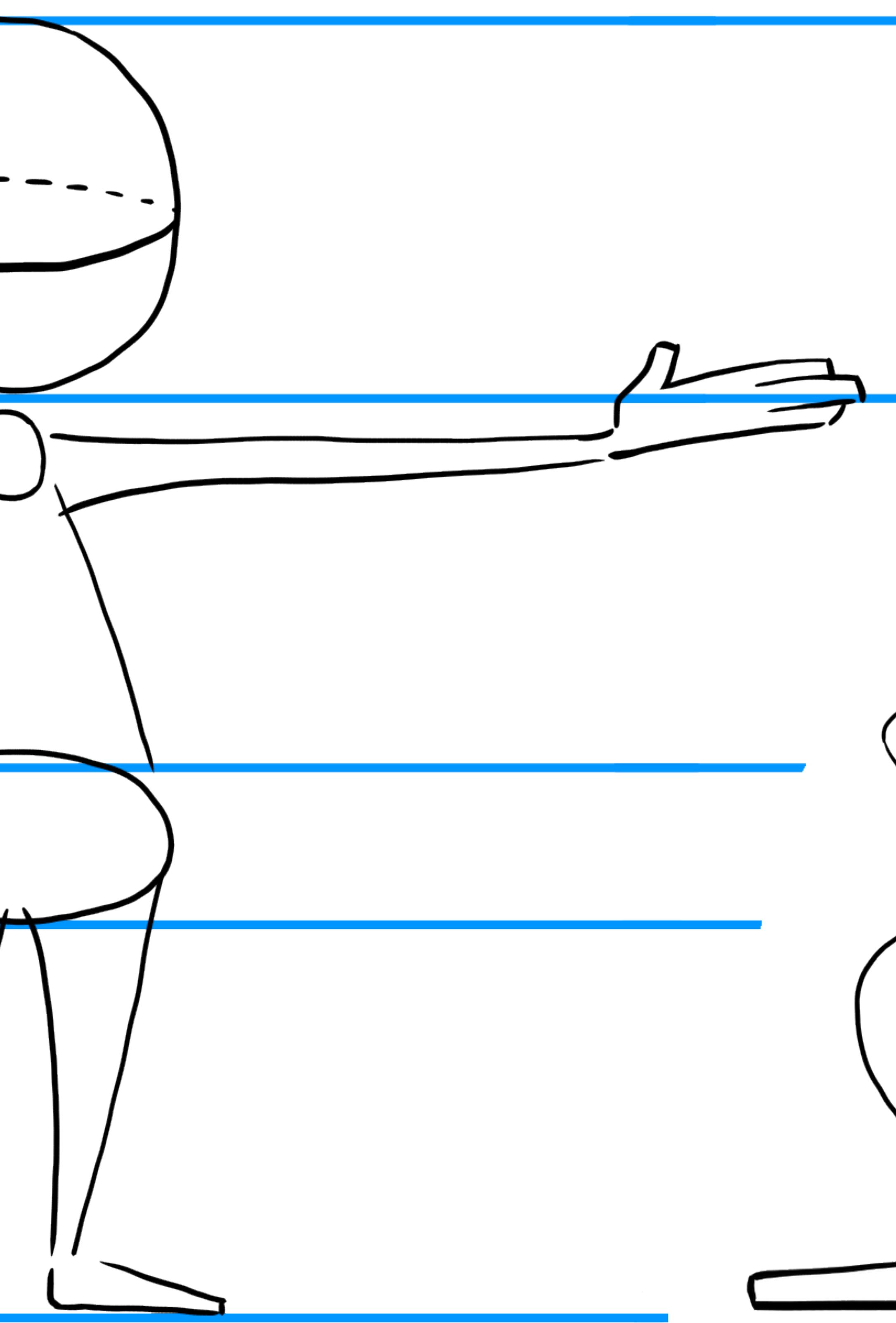
SPR.



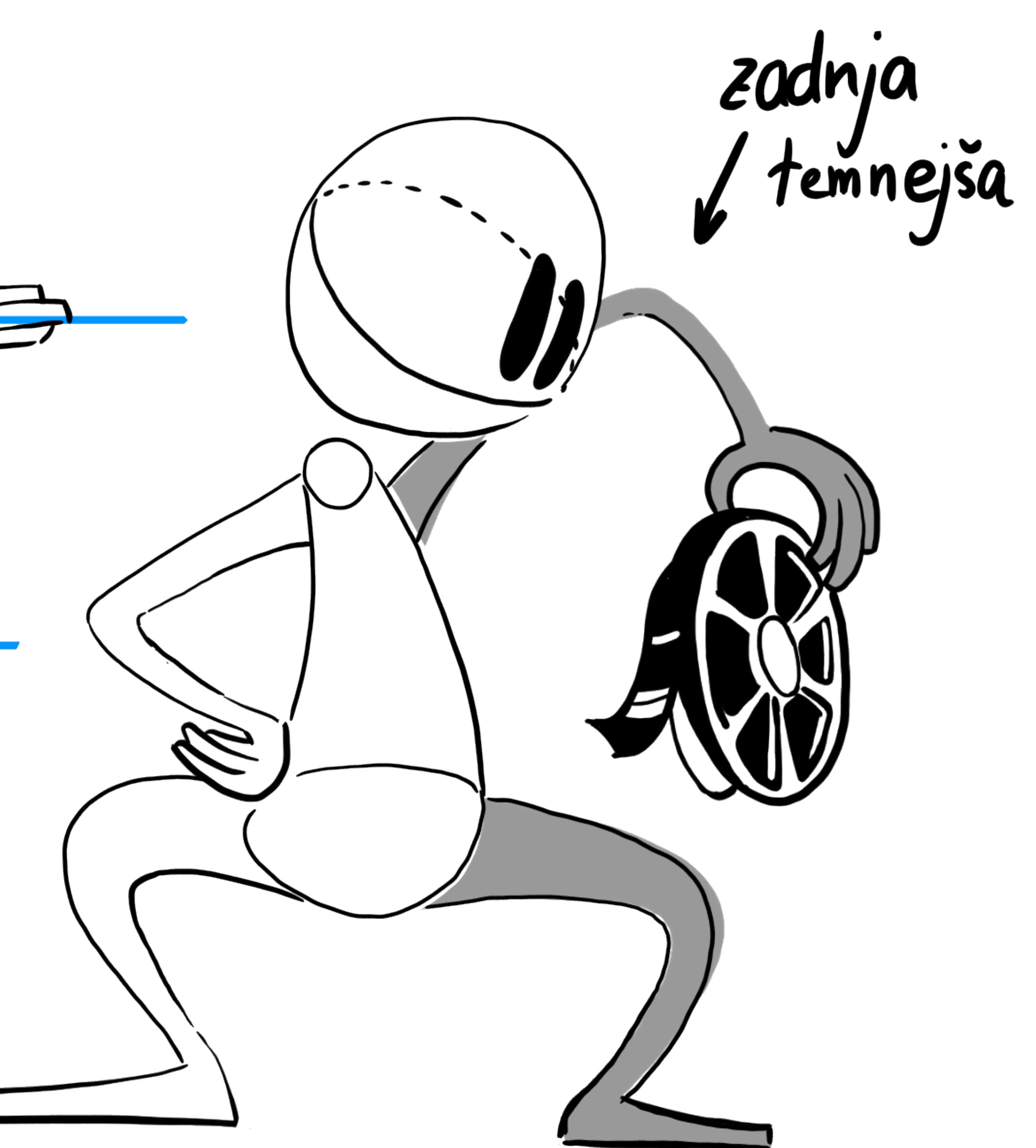
STR.



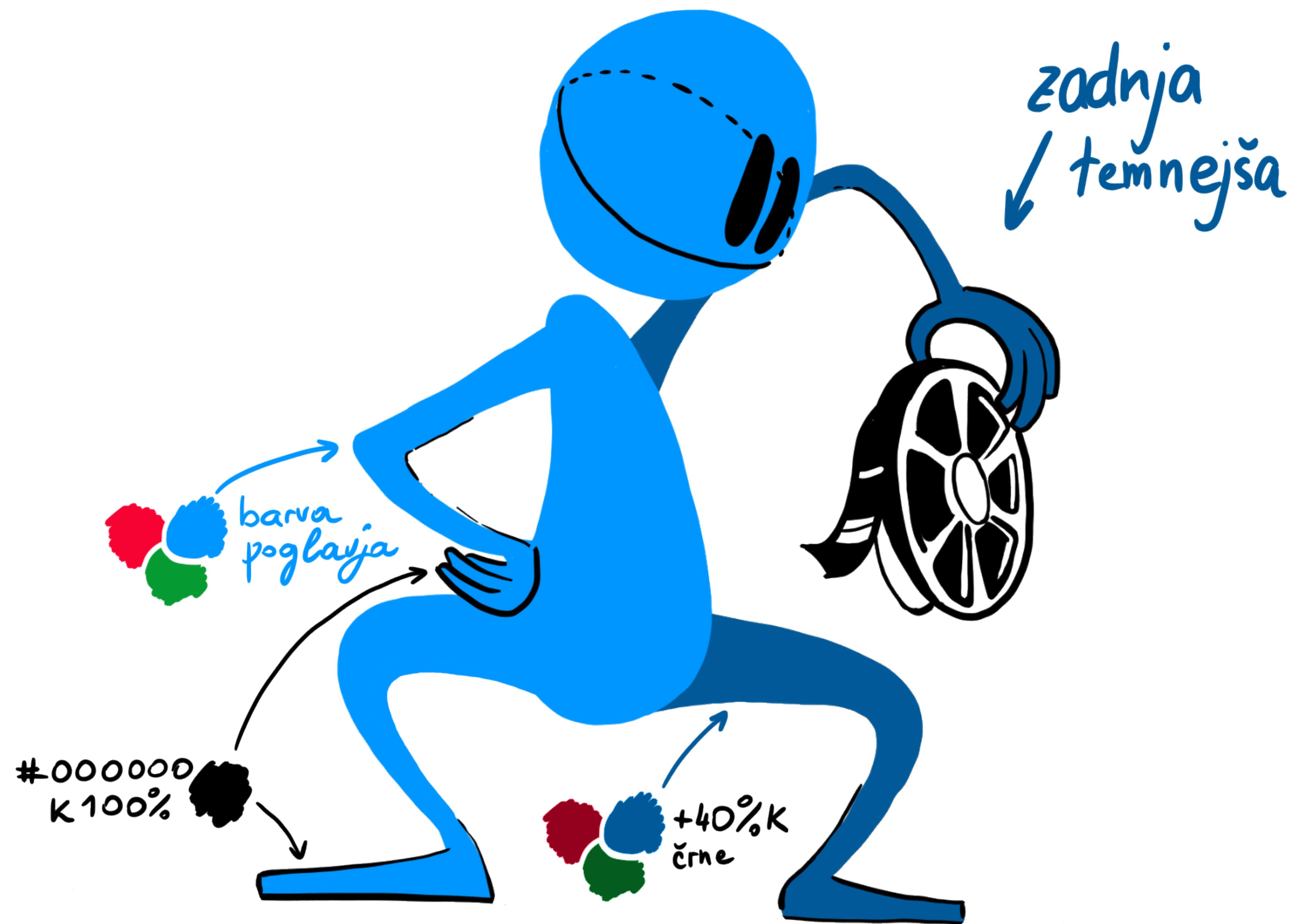
ZAD.



3/4 v akciji



barna shema



poze



