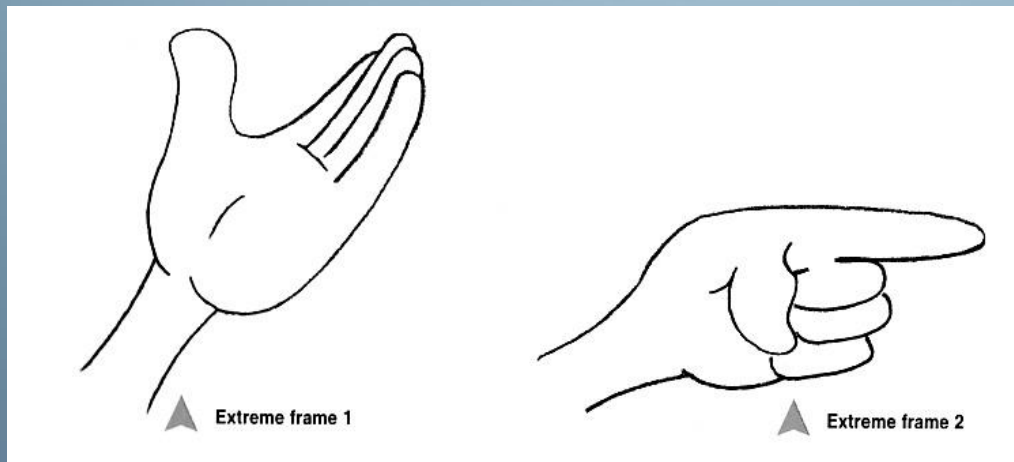


ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ CARTOON

Από την Ελένη Μούρη
Αναπληρώτρια καθ. Animation

Τα σχέδια κλειδιά (key – extreme frames)....

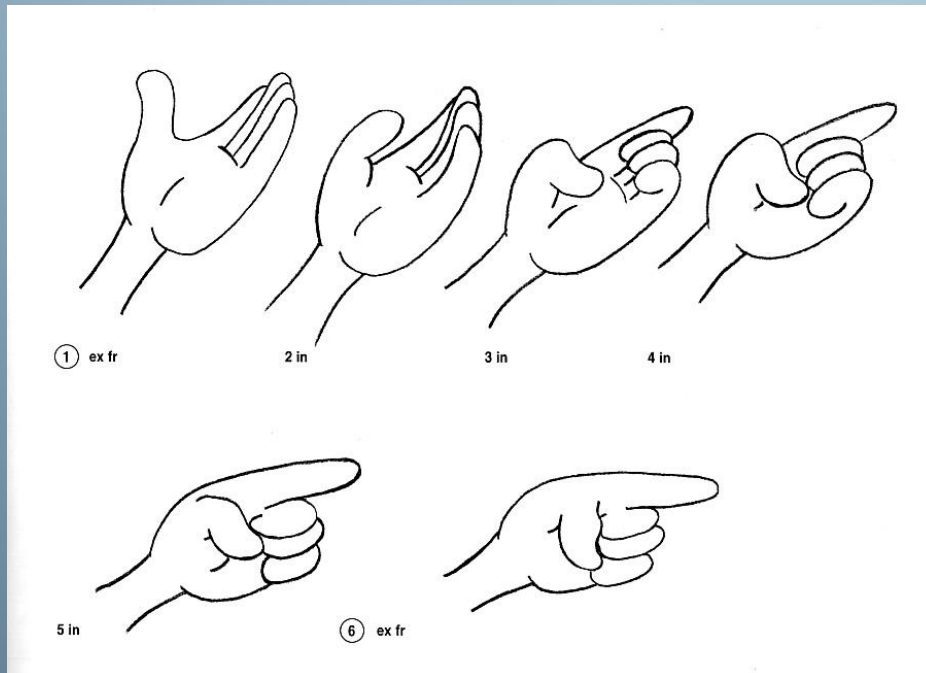
- Τα key frames καθορίζουν την ΚΙΝΗΣΗ.
- Αυτά είναι η αρχή και το τέλος κάθε κίνησης.
- Συνήθως παραμένουν σταθερά πάνω από 2 frames στην ταινία για να δώσουν ρυθμό στο animation.



Τα key frames από ένα χέρι που δείχνει.

....και τα ενδιάμεσα (in-betweens)

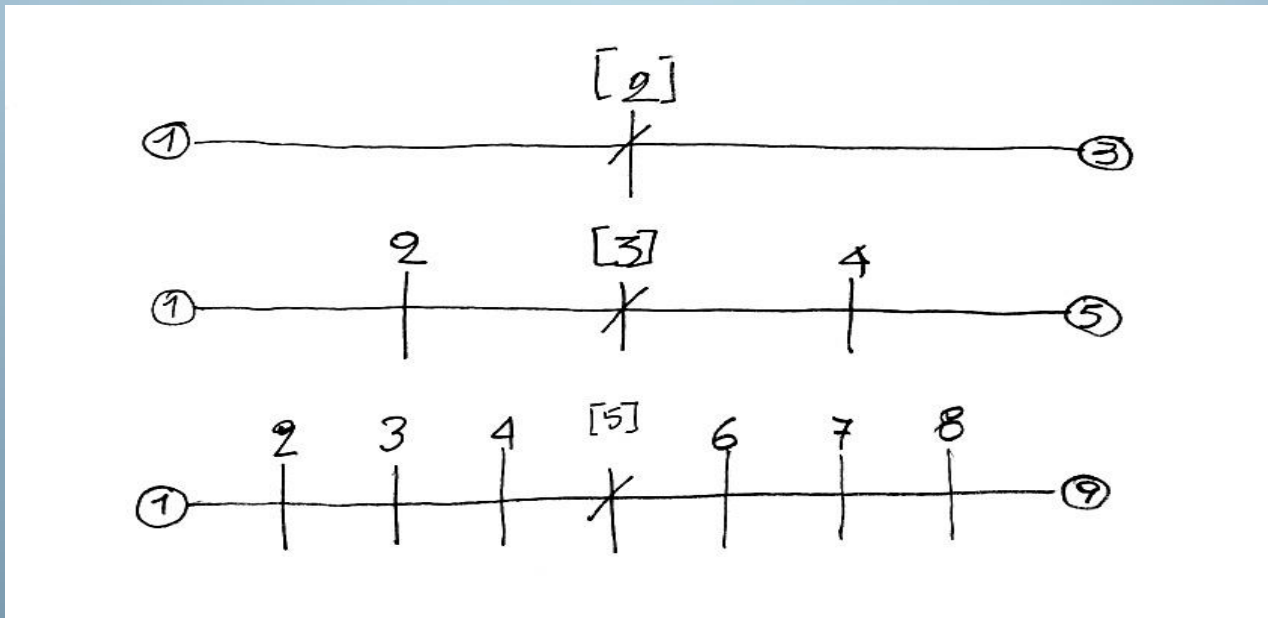
- Τα ενδιάμεσα σχέδια καθορίζουν την ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ.
- Τα ενδιάμεσα σχέδια συνήθως κρατούν 2 frames στην διάρκεια της ταινίας.



Αυτή είναι η ανάπτυξη της κίνησης με βάση τα αρχικά key fr.

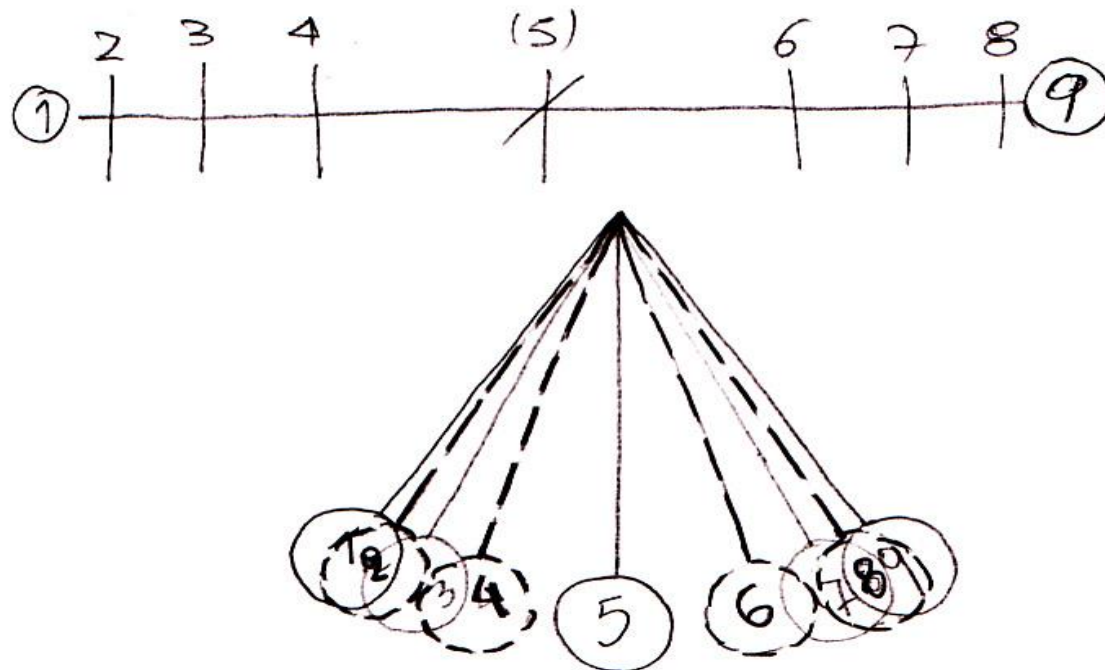
Οι σκάλες των ενδιαμέσων

- Καθορίζουν το ακριβή αριθμό των ενδιαμέσων, άρα την **χρονική διάρκεια** ανάμεσα σε δύο key frames.



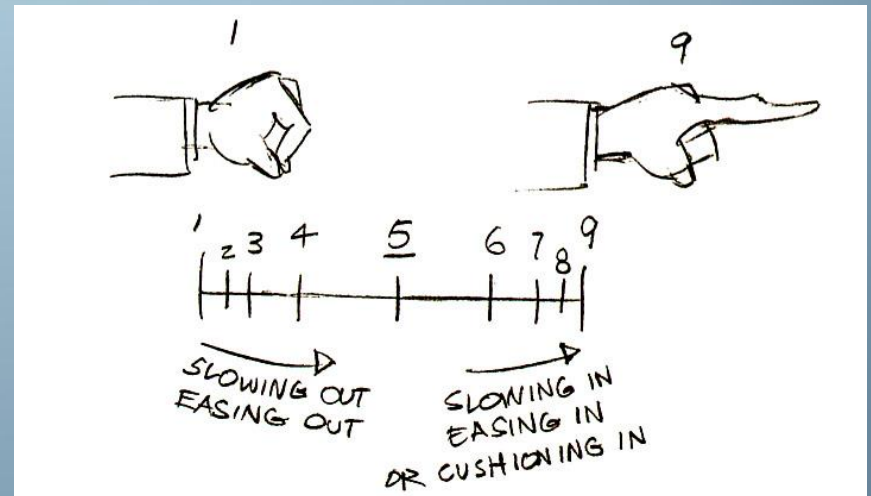
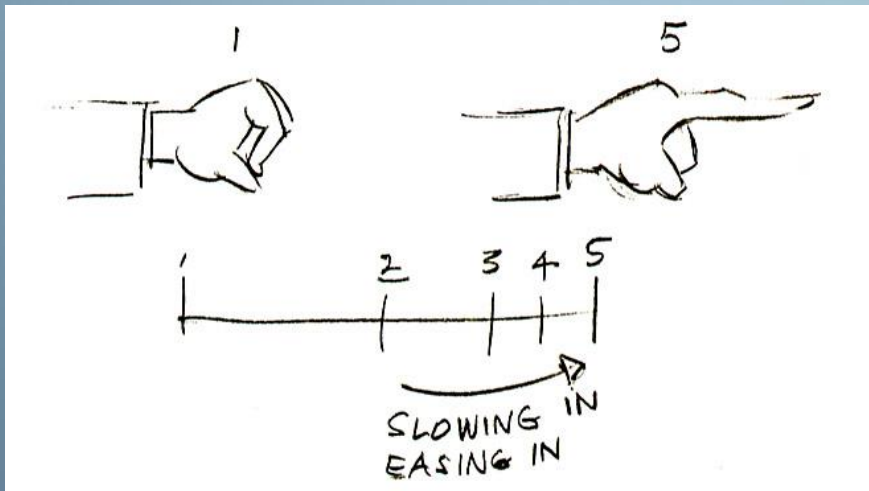
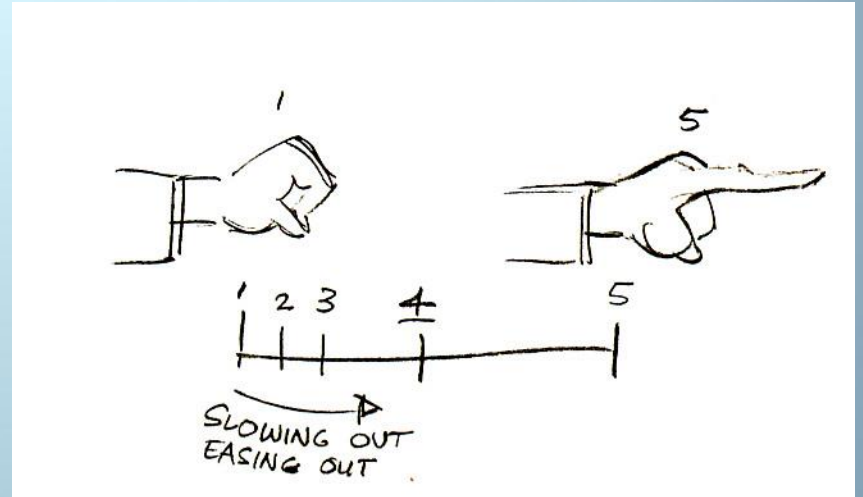
Εδώ ανάμεσα σε δύο key frames, σκάλες με 1, 3 και 7 ενδιαμέσων, άρα από ταχύτερη κίνηση σε πιο αργή.

- Καθορίζουν **πως θα κατανεμηθεί** ο χρόνος ανάμεσα στα key frames.
- Καθορίζουν που θα υπάρχει **επιτάχυνση** και που **επιβράδυνση** στην κίνηση (1-5 επιτάχυνση, 5-9 επιβράδυνση)



...έτσι δημιουργούμε...

- ...εντάσεις στην κίνηση
- ...μαλακό σβήσιμο
- ...φυσική ροή
- ...δηλαδή **timing**



Η μεταμόρφωση

Η πρώτη άσκηση για...

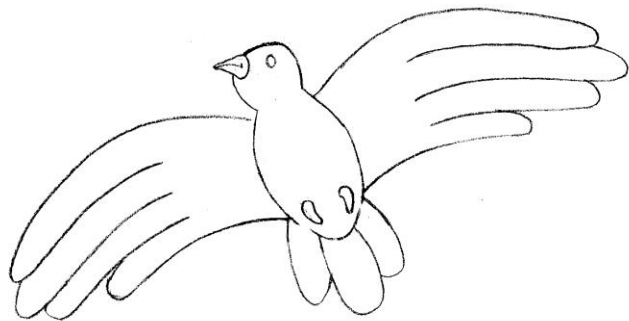
- την κατανόηση της δημιουργίας ενδιαμέσων.
- της χρήσης της σκάλας ενδιαμέσων.
- τον χρονισμό
- με μία απλούστατη σκάλα...
- ...έτσι ώστε να δημιουργηθούν όλα τα ενδιάμεσα με την μέση, της μέσης, ω μέση και να μην υπάρχει η δυσκολία των τρίτων.

Άλλωστε είναι η πρώτη άσκηση που θα δημιουργήσουμε κίνηση.

Τα στάδια

- Τρυπάμε 20 χαρτιά, αν δουλεύουμε στο χαρτί
- Οργανώνουμε το κάδρο (screen area).
- Τα Peg –bars έξω από το κάδρο.
- Η σχεδίαση της σκάλας επίσης.

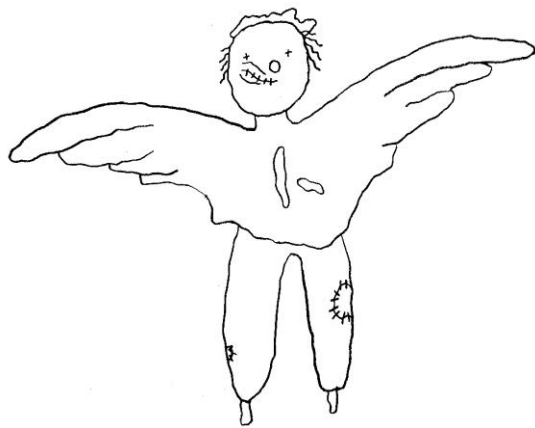
- **DIGITAL**
- Δημιουργούμε ένα sequence 1920 X1080 pixels σε πρόγραμμα για animation
- Δημιουργούμε ένα image 1920 X1080 στα 100 dpi με 11 layers σε photoshop
- Σχεδιάζουμε τα δύο key frames
- Αρχίζουμε να σχεδιάζουμε τα ενδιάμεσα με την εξής σειρά....
1 - 11 το 6, 1 - 6 το 4, 1 - 4 το 3, 4 - 6 το 5 και 1 - 3 το 2.
- Αντίστοιχα και τα υπόλοιπα.



1



11



6

- Τα ενδιάμεσα σχέδια δημιουργούνται με βάση τους όγκους.
- Η κίνηση δημιουργείται από την σταδιακή παραμόρφωση κάθε εμβადού στο key 1 σε ένα αντίστοιχο στο key 2.
- Όποιο εμβαδόν εξαφανίζεται, αυτό γίνεται σταδιακά, από σχέδιο σε σχέδιο, αντίστοιχα και όποιο εμβαδόν εμφανίζεται.
- Τα χρώματα επίσης περνούν σταδιακά από σχέδιο σε σχέδιο, π.χ. αν ένα εμβαδόν στο key 1 είναι κόκκινο και αντίστοιχα στο key 2 κίτρινο, στο ενδιάμεσο 6 είναι πορτοκαλί.