



Kristīna Ratniece



*Animācijas nodarbības
lieti noder bērnu vispārējās
attīstības veicināšanā*

Īss ievads animācijas filmu veidošanā



*Māksliniece, animatore Kristīna
Ratniece (Ligita Ieviņas foto)*



Pašu veidota animācija bērniem palīdz attīstīt iztēli. Kad bērni veido multiplikācijas filmas, viņi režisē stāstu filmā, un pēc tam, šo filmu skatoties, iztēlē rada jaunas stāsta variācijas. Tas ir līdzīgi kā rakstnieks pār-lasa, labo un papildina savus stāstus.

Animācija vienmēr sajūsmina bērnus, jo vainago-jas ar stāsta pārvēršanu kustības brīnumā. Tā sniedz gandarījumu un prieku ne tikai bērniem, bet arī bērnu vecākiem, kas ir patīkami pārsteigti par savu lolo-jumu māksliniecisko sniegumu. Tā kā vecāku atbalsts ir nepieciešams veselīgas bērna personības izveidē, šis aspekts nav mazsvarīgs.

Animācijas nodarbības bērns attīsta un veicina radošumu. Tās nevajadzētu pakļaut vērtējumam, jo, tiecoties uz rezultātu, radošums tiek atstāts otrajā plānā. Saskaņā ar Montesori pedagoģijas atziņām, process ir svarīgāks par rezultātu.

Kā bērnu animācijas pozitīvās puses vēl varētu mi-nēt vizuālās un stāsta kompozīcijas, kustības fizikālās izpratnes attīstību, pacietības, uzmanības noturīgu-

Kas ir animācija un kā tā saistāma ar bērnu litera-tūru? Bērnu grāmatas un animācija pēc savas būtības ir ļoti līdzīgas — abos gadījumos tas ir ilustrēts stāsts. Lasot vai klausoties stāstu, bērns ilustrētos grāmatas varoņus var režisēt filmā, bet, skatoties multiplikāci-jas filmu, tās režisors palīdz iztēloties stāstu.

ma trenēšanu, interešu loka paplašināšanos: režija, scenārijs, kino un animācija.

Ja neņem vērā atsevišķas eksperimentālas animācijas tehnikas, tad par galvenajām varētu nosaukt:

- ar roku zīmētā animācija, kurai ir daudz dažādu veidu (zīmulis, tuša, ogle, akvarelis u.c.);
- plastilīna animācija;
- leļļu jeb priekšmetu animācija;

animējamo objektu ir jāpārvieto vienmērīgi — attālumam katrā nākamajā bildītē vai nu vienmērīgi jāpalielinās, jāsamazinās vai arī jāpaliek nemainīgam. Ātru kustību veido, pārvietojot animējamo objektu par lielāku attālumu, bet lēnu — par mazāku. Piemēram, lai bērnu veidotajā animācijas filmiņā parādītu automašīnas braukšanu, tā pārvietojama aptuveni par 2 cm, bet rādot gliemeža lēno rāpošanu, gliemezis pārvietojams par dažiem milimetriem.

Otrs svarīgākais animācijas princips — ja objekts nekustas pa taisnu līniju, bet gan maina virzienu, lido augšā, lejā vai šūpojas, tas jāpārvieto nevis taisnas līnijas trajektorijā, bet līknes jeb arkveida trajektorijā. Kustībai vajadzētu atvēlēt 8 vai 6 kadrus sekundē, jo, lai izveidotu līkni, nepieciešami vairāki kadri. Piemēram, ātra raķetes kustība gaisā, apmetot loku, pie maza kadru skaita netiks uztverta — vien pamanīsim raķeti šur tur gaisā.

Kustībai, kas ir piesaistīta līknei vai taisnai līnijai, nevajadzētu novirzīties no tās. Piemēram, ja tauriņš, lidojot pa līkni, nedaudz novirzās no tās, rodas haotiska lidojuma iespaids. Taču to var izmantot, ja kustībām jāizskatās saraustītām, piemēram, attēlojot rāpojam čūsku vai peldam zivi.

Ja attēlojam objektu, kas iet un apstājas, tam jāstāv uz vietas vismaz 8 kadrus, tikai tad jāturpina kustība, jo, ja tas apstāties tikai 2–3 kadrus, izskatīsies, ka tas ir paklupiens vai kļūda. Savukārt, ja ir sākuši kustēties mākoņi, ūdens vai koki vējā, tad tiem vienmērīgi jā kustas visu filmas laiku vai arī vairākos kadrus jāimitē bezvēja iestāšanās. Ja objekts stāv uz vietas, balstoties kādā punktā, un kustas, piemēram, koks kustina zarus vējā un ar saknēm turas pie zemes vai cilvēks ar kājām balstās uz zemes, bet vicinās ar rokām, atbalsta punktam jābūt nekustīgam.

Ja attēlojam objektu, kas iet un apstājas, tam jāstāv uz vietas vismaz 8 kadrus, tikai tad jāturpina kustība, jo, ja tas apstāties tikai 2–3 kadrus, izskatīsies, ka tas ir paklupiens vai kļūda. Savukārt, ja ir sākuši kustēties mākoņi, ūdens vai koki vējā, tad tiem vienmērīgi jā kustas visu filmas laiku vai arī vairākos kadrus jāimitē bezvēja iestāšanās. Ja objekts stāv uz vietas, balstoties kādā punktā, un kustas, piemēram, koks kustina zarus vējā un ar saknēm turas pie zemes vai cilvēks ar kājām balstās uz zemes, bet vicinās ar rokām, atbalsta punktam jābūt nekustīgam.

Animācijas veidošanas tehniskā puse

Multfilmu veidošanas process ir visai sarežģīts un laikietilpīgs. Tas prasa ne tikai profesionālas zināšanas animācijas jomā, bet arī tehnisko un programmdrošinājumu: gan kameras, skaņu ieraksta aparātūru, gaismas tehniku, gan profesionālas animācijas datorprogrammas, gan arī skaņas un video pēcapstrādes programmas.

Animācijas filmas nereti top arī tumsā

- aplikāciju animācija;
- datoranimācija.

Ļoti bieži šīs tehnikas savstarpēji sajaucas, jo režisoriem un filmu māksliniekiem patīk dažādi eksperimentēt ar tām.

Bērnu animācijai, šķiet, vispiemērotākās būtu plastilīna, leļļu vai aplikāciju tehnikas. Protams, bērni var mēģināt arī zīmēto vai datoranimācijas tehniku, bet tās ir ļoti laikietilpīgas un prasa padziļinātas zināšanas.

Daži animācijas principi

Animācijas filmas, tāpat kā mākslas filmas, ir vairāku fotogrāfiju savirknējums. Katru fotogrāfiju sauc par kadru. Zīmētajām animācijas filmām parasti ir 24 vai 12 kadri sekundē.

Pavisam nelielas, 20 sekunžu garas filmiņas ar 12 kadriem sekundē izveidošanai ir vajadzīgas 240 bildītes. Lai atvieglotu animācijas procesu, bērnu veidotajām filmām nevajadzētu izvēlēties vairāk par 8 vai 6 kadriem sekundē (kaut arī filmiņā redzamās kustības tad nebūs tik plūstošas kā profesionālajā animācijā).

Animācijas kustību veido, animējamo objektu izmainot vai pārliekot citā vietā. Lai veidotos kustība,

Tomēr vienkāršotā veidā animāciju var veidot arī "mājas" apstākļos, izmantojot jebkuru digitālo fotokameru un datoru. Viss iepriekš minētais tehniskais aprīkojums nav nepieciešams arī tādai animācijas veidošanas metodei kā "stop motion" (kustības apstādināšana ar foto vai filmu kameras palīdzību). Kustība tiek fiksēta ar fotokameras palīdzību. Kadru pēc kadra tiek fotografēts animējamais objekts, aina. Svarīgi ir nodrošināt kameras skatpunkta statiskumu, tāpēc obligāti būtu lietojams statīvs vai arī kā citādi piefiksēta kamera. Noderīga var būt arī līmlente. Ir bijuši

programma *Windows Movie Maker* (arī *Macintosh* jeb *Mac* datoriem ir līdzīga programma), kas ir piemērota safotografēto kadru samontēšanai filmā. Programma nepiedāvā daudz iespēju, toties ir vienkārša. Tā ļauj ne tikai samontēt kadrus, bet arī pievienot filmas nosaukumu, titrus, skaņu ierakstu vai fona mūziku.

Svarīgi neaizmirst, ka pirms attēlu montāžas jāsamazina to atskaņošanas laiks. (Tas izdarāms: *Tools* → *Options* → *Advanced* → *Picture duration* uzstādot uz mazāko garumu — 0,125 s, attiecīgi jāsamazina arī opcija *Transition duration*.)

Svarīga loma animācijā ir skaņas celiņam. Skaņas ierakstam noder diktofons vai parastā digitālā kamera video režīmā. Ierakstītā skaņa vai mūzika tiek pievienota ar *Windows Movie Maker* palīdzību filmas montāžas laikā.

Plašāk par animācijas tehniku lasāms: **Williams, Richard.** *The Animator's Survival Kit : a Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.* 2nd, expanded ed. London : Faber and Faber, 2009. x, 382 p. + 1 DVD.



Foto no Kristīnas Ratnieces personīgā arhīva

gadījumi, kad *filmu studiju* nācies veidot, uz lielāka galdā novietojot mazāku galdā. Mazākā galdā apakšā ar līmlenti un auklu piestiprinot fotokameru, uz apakšējā galdā veidojas teicama darba virsma. Pie tam mazākā galdā kājas noder, lai piestiprinātu lampas objekta izgaismošanai. Kā pagaidu variants uzfilmētās animācijas kontrolēšanai lieti noder digitālās kameras gaismas diožu jeb *LED (Light-Emitting Diode)* displejs, kurā, nospiežot attiecīgo kursoru, fotogrāfijas kustas tik ātri viena aiz otras, ka izskatās kā filma.

Nodarbības bērnu animācijas studijā



Svarīgs ir fotografējamās ainas izgaismojums. Labi noder dabīgā gaisma no loga ēkas ziemeļu pusē vai arī parastās galdā lampas. Filmējot jāuzmanās, lai nekrīt ēnas, arī no pašiem filmas veidotājiem.

Kad visas (vai daļa) fotogrāfiju ir uzņemtas, tās iekopē datorā. Pēc tam izmantojama standart-

