

# Animace postav

Tomáš Maršálek

1. května 2013

# 2D animace postav

- Disney



# 2D animace postav

- Disney
- Cartoon



# 2D animace postav

- Disney
- Cartoon
- Anime



# 3D animace postav

MoCap

Rotoskopie

Ruční animace

# Motion Capture (MoCap)

- + rychlejší, realističtější animace
- pořizovací náklady HW a SW
- pouze pro fyzicky reálný pohyb
- pozor na neproporcionální postavy



# Motion Capture (MoCap)



# Rotoskopie

- Animace přes nahraný video záznam
- pro 2D i 3D
- pro 3D animaci stačí rotoskopovat pár snímků a dointerpolovat



# Ruční animace

- Model
- Armatura
- Deformace
- Omezení
- Funkce (na prsty, obličej, atd.)

# Dodání života postavám

- 12 základních principů animace
- animátoři pro Disney Ollie Johnston a Frank Thomas
- The Illusion of Life - „Bible animace“
- vytvořit iluzi, aby se postavy řídily zákony fyziky
- důraz na dojem z postavy

# 12 principů

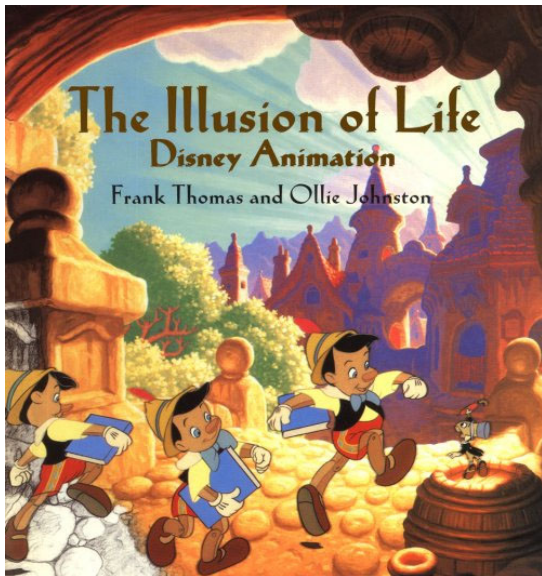
1. Zplácnutí a roztáhnutí (Squash and stretch)
2. Očekávání (anticipation)
3. Režie (staging)
4. Animování přímo proti animování klíčkových pozic
5. Setrvačnost a překrývající se akce (Follow through and overlapping action)
6. Pomalu před akcí a pomalu po akci (Slow in and slow out)

# 12 principů

- 7. Oblouky (Arcs)
- 8. Druhotná akce (Secondary action)
- 9. Časování (Timing)
- 10. Přehánění (Exaggeration)
- 11. Dovednosti v rýsování (Solid drawing)
- 12. Charisma postav (Appeal)

# Zdroje pro zdokonalení se v animaci

Illusion of Life - 12  
základních principů  
animace



# Zdroje pro zdokonalení se v animaci

Animation Mentor

# Zdroje pro zdokonalení se v animaci

Jeff Lew

