

Chodzenie

Chodzenie jest działaniem, które wiele osób przyjmuje za rzecz oczywistą. Jednak chodzenie wymaga w rzeczywistości dużej koordynacji – zapytajcie o to dziecko, które uczy się chodzić. W tym punkcie zobaczymy, się animować chód minipostaci oraz jak za pomocą różnych chodów wyrażać określone nastroje lub emocje.

Solidna podstawa

Jedną z trudnych części animowania chodzenia postaci jest to, że często tracą one równowagę i łatwo je przewrócić. W tradycyjnej animacji poklatkowej stopy postaci często przyczepia się do dekoracji, aby się nie przewróciły. Te mocowania często określane są jako *więzy*. Na szczęście minipostacie mają własne więzy, ponieważ ich stopy można mocno połączyć z płytkami konstrukcyjnymi. (Całe szczęście, że klocki mają takie mocne połączenia).

Jeśli chcemy, aby nasza postać chodziła po płaskiej powierzchni, do jej przymocowania możemy użyć kitu (lub plasteliny). Musimy jednak pamiętać, że może on zostać na powierzchni i trzeba go będzie sprzątnąć między kolejnymi ujęciami. Powierzchnia może składać się w większości z kafelków, ale wtedy pod nogą postaci trzeba ukryć płytkę 1 x 1. Ten sposób był wykorzystany do przymocowania Anny i Matta do ich koca piknikowego w *Magicznym pikniku*.

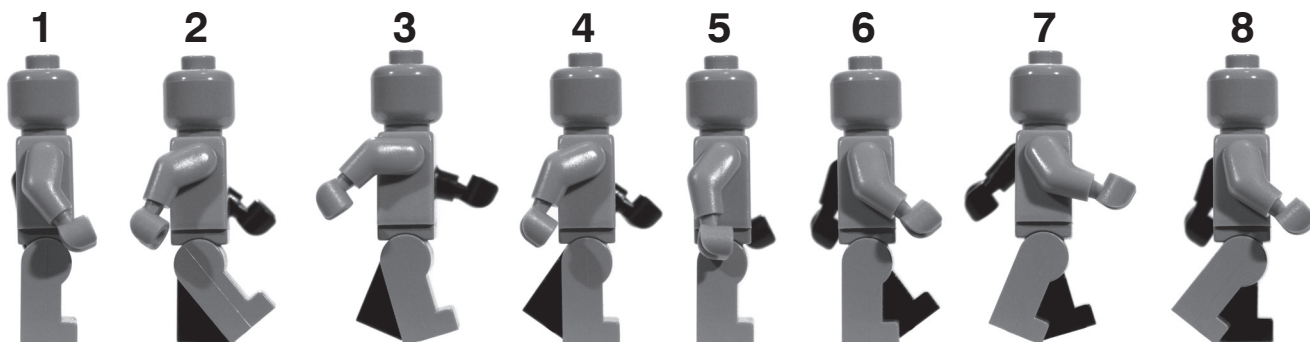
Animowanie chodzenia na płytkach LEGO jest trudne (nawet dla nas, weteranów), więc polecamy, aby pierwszą animację chodzenia zrobić na płaszczyźnie z wypustkami.



Użyj kitu jako zamocowania na płytkach.



Anna, Matt i koszyk piknikowy byli przymocowani do koca za pomocą ukrytych płytek 1 x 1.



Standardowy cykl chodzenia minipostaci. Zwróć uwagę, że w pozycjach 3 i 7 nogi są wyważone między wypustkami.

Podstawowy cykl chodzenia

Obserwowanie ludzi do podstawowa umiejętność każdego animatora. Następnym razem, gdy będziesz w miejscu publicznym, przyjrzyj się, jak chodzą ludzie: ich ręce i nogi poruszają się w sposób synchroniczny. Tę sekwencję ruchów nazywamy *cyklem chodzenia*.

Najpierw skupmy się na nogach. Standardowy cykl chodzenia można podzielić na następujące etapy:

1. Minipostać stoi nieruchomo.
2. Porusza jedną nogą do przodu (w tym przykładzie to prawa noga).
3. Gdy prawa noga porusza się do przodu, ciężar też przesuwa się do przodu i lewa stopa zaczyna podnosić się z ziemi.
4. Gdy prawa stopa dotyka ziemi, lewa podnosi się wyżej z ziemi.
5. Prawa stopa jest nieruchoma, a lewa robi zamach obok niej.

6. Lewa stopa porusza się do przodu, natomiast prawa pozostaje nieruchoma.
7. Gdy lewa stopa zaczyna dotykać ziemi, prawa zaczyna się unosić.
8. Lewa stopa jest stawiana na ziemi, gdy prawa się podnosi.

Cykl się powtarza od punktu 1.

Teraz zwróćmy uwagę, jak poruszają się ręce. Pomagają one w utrzymaniu równowagi ciała, poruszając się w przeciwną stronę niż nogi. Kiedy lewa noga porusza się do przodu, lewe ramię porusza się do tyłu i na odwrót.

Najlepszą metodą poznania cyklu chodzenia minipostaci jest wypróbowanie go. Skorzystaj z powyższego schematu, aby zrobić pierwszą animację chodu.

Ten diagram można także pobrać z witryny książki (<https://www.nostarch.com/legoanimation/>).