

ANIMACIJA



ANIMACIJA

Glede na način izdelave animacije ločimo:

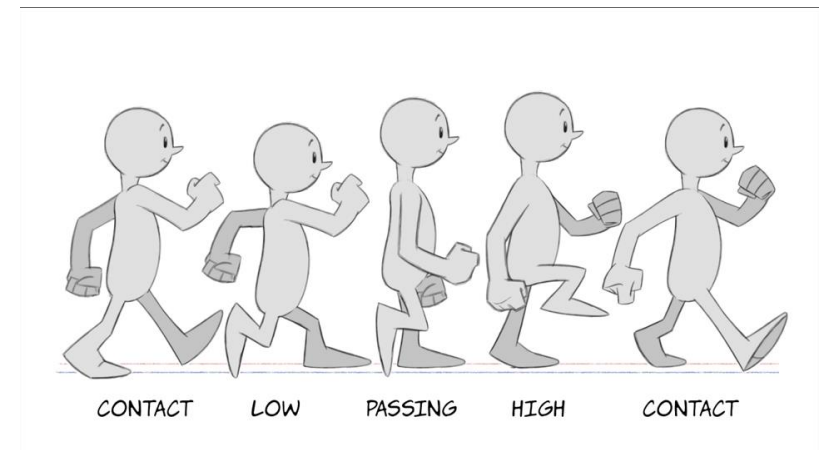
- **risani film** (risba na celulojdnih folijah)

<https://www.youtube.com/watch?v=abVlaZxV6tw>

- **stop motion animacijo** (animacija lutk in predmetov)

<https://www.youtube.com/watch?v=Dy9f7ZFBIAo>

- **računalniška animacija.**



Prikaz gibanja oblike

ANIMIRANI FILM

- Risani film je tradicionalna oblika animiranega filma.
- Za eno sekundo animacije mora animator izdelati 24 „sličic“.
- Vse sličice morajo v vrstnem redu prenesti na filmski trak s posebno „stop“ kamero.



Animator pri delu

- Za animirani film mora najprej nastati filmska zgodba. Tukaj je opisano vse kaj in kako se bo dogajalo v zgodbi. Nato režiser vodi nastajanje snemalne knjige – serija slik, ki ilustrira dogajanje.



Glavni risar izdelava glavne in stranske like.

Filmska zgodba (storyboard)

Alladin



Začetne ilustracije



Izsek iz filma





Risarji ozadja ali scenografi upodobijo prostore.

Glavni animator določi posebnosti animacije (začetne in končne faze animacije – ekstreme). Nato fazist na prosojne liste ali celuloide upodobi vse vmesne spremembe gibanja.



Celuloidna folija iz Sneguljčice in sedem palčkov



Dokončane oblike koloristi pobarvajo, nato sledi njihovo snemanje.

Po potrebi dodajo zvok.



Imaged by Heritage Auctions, HA.com



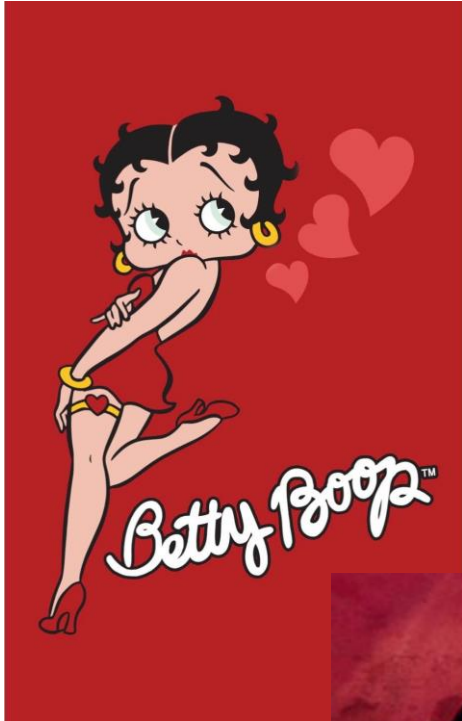


ozadje



Ozadje + animirani liki

Risani junaki

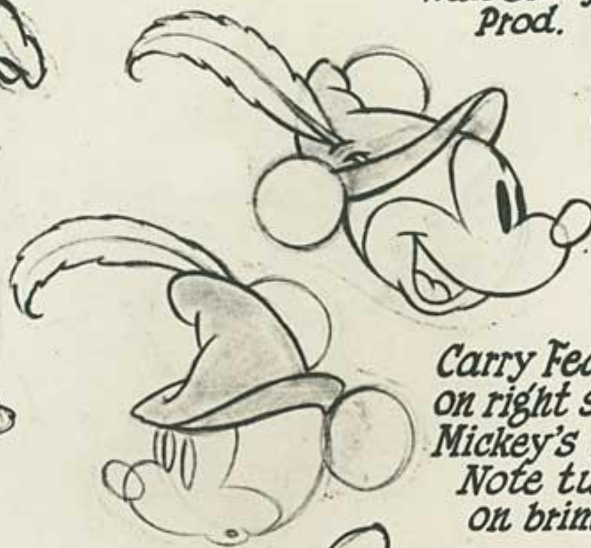


BRAVE LITTLE TAILOR

-RM 14-

© 1937
Walt Disney
Prod.

DIRECTOR W. OR.
STORY J. KINNEY
ANIMATOR F. FLOOR



Carry Feather
on right side of
Mickey's hat.
Note turn
on brim.



Note scissors
held to belt
by loop.

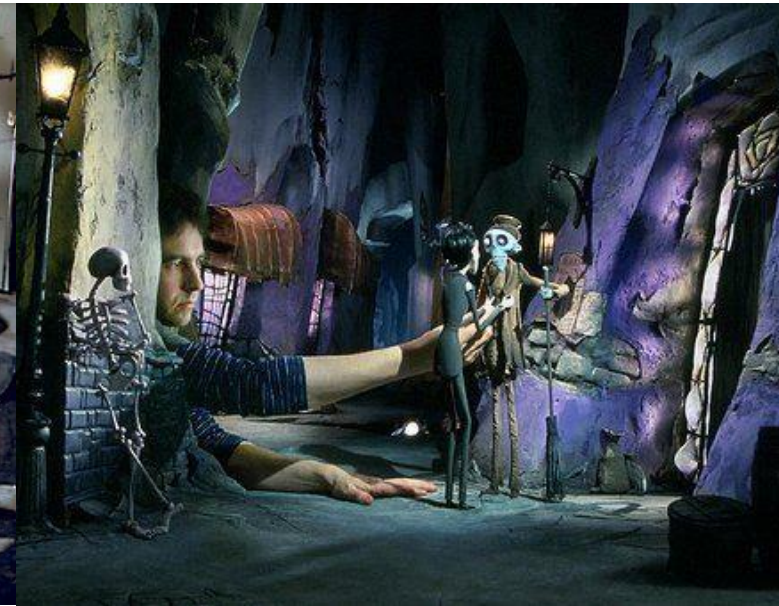
Wallet or
pouch attached
to belt opposite
scissors.



STOP MOTION ANIMACIJA

Animacija lutk in predmetov.

V tem primeru snemamo s fotoaparatom sliko za sliko. Iluzijo gibanja ustvarjamo s premiki, gibi različnih predmetov ali figur, izdelanih iz različnih materialov.



- Priljubljeni so mehki gnetljivi materiali, saj preprosteje ustvarimo spremembe oblikam.



- Pri izdelavi tovrstne animacije potrebujemo fotoaparata na stojalu, primerno osvetlitev in ustrezno ozadje.



Tridimenzionalna scena – izdelajo scenograf

- Scenarij in snemalna knjiga



070-061.jpg



070-062.jpg



070-063.jpg



070-065.jpg



070-062.jpg



070-064.jpg



070-066.jpg

Wallace & Gromit

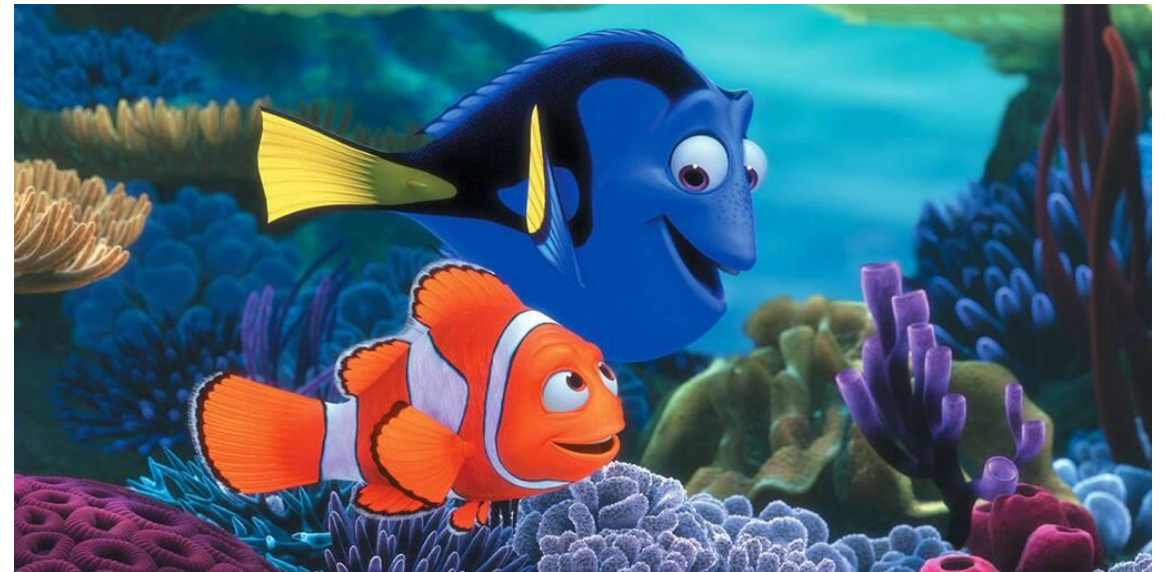
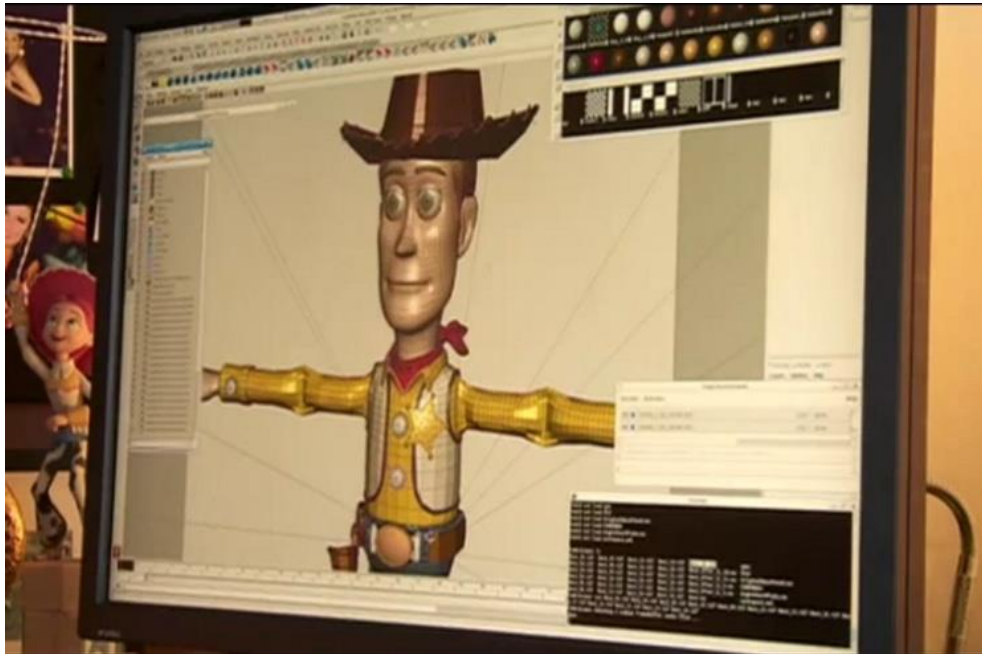


RAČUNALNIŠKA ANIMACIJA

- Računalniška animacija je novejša tehnika izdelave animacije, ki jo je prinesel tehnološki razvoj. Različne programske opreme nudijo posebne učinke, spremembe svetlobe, barv, površine, gibov, različne izrazne možnosti ..., kar prenašamo na izbrane like in jih ravno tako animiramo sličico za sličico (formati jpg, png, gif, tiff). Program jih sestavlja v končno obliko, animacijo. Zapisani posnetki so datoteke, ki jih prepoznamo po končnicah: ani, fla, swf, swi, gif ...
- Animacija je lahko **2D (dvodimenzionalna)** ali **3D (tridimenzionalna)**, odvisno od uporabe oblik in prostora, v katerem je posneta. Tridimenzionalnost je možno z današnjo razvito računalniško tehnologijo močno približati resničnosti. Tudi filmska industrija danes precej uporablja računalniško animacijo, da doseže posebne učinke. Takšni filmi so na primer Gospodar prstanov, Kronike Spyderwick, filmi o Harryju Potterju in drugi.



Story board



LIKOVNA NALOGA

Tvoja likovna naloga je, da izdeláš stop motion animacijo ali flipbook. Tema je poljubna.

Pri izdelavi bodi pozoren na:

- sporočilo zgodbe naj bo jasno
- ne glede na to v kateri tehniki delaš, ne pozabi na ozadje

Rok za dokončanje animacije in oddaje videa oziroma slikovnega gradiva (vsaj 1 fotografija Flipbooka) na učiteljev mail (david.pirnat@guest.arnes.si): pet: 17. 4.



Animacijo lahko izdeláš na enega od dveh načinov:

- 1. Naložiš aplikacijo **Stop Motion Studio**. V njej lahko nato izdeláš kratek animiran film z uporabo igrač, lego kock, plastelina, kolaž papirja, risanjem ali animiraš sebe. Kako se aplikacija uporablja, je razloženo v uvodnem video vodiču znotraj aplikacije. Tvoja animacija naj ima najmanj 6 posnetkov na sekundo in naj bo vsaj 30 sekund dolga.
- 2. Drugi način za izdelavo animacije je **Flipbook**. Za to potrebuješ navadne liste, ki jih izrežeš in spneš v knjižico, ter poljubna pisala (svinčnik, barvice, flomastre...). Velikost knjižice in tehnika v kateri boš knjižico izdelal/a je poljubna. Flipbook naj bo sestavljen iz vsaj 40 sličic.
- Flipbook primeri:
- <https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=jIR9RPIWWsg>

Postopek dela:

- **Izdelaš StopMotion animacijo ali Flipbook.**
- Izberi si naslov ter na to temo izdelaj animacijo.
- Nato izdelaj snemalni načrt (story board). V njem si zamisliš kakšno bo sporočilo tvoje animacije, kako bo tvoja animacija potekala in kaj boš potreboval za njeno izdelavo.
- Pri izdelavi animacije bodi pozoren/a, da bo sporočilo tvoje zgodbe jasno. Ne glede na to, v kateri tehniki animacijo delaš, ne pozabi tudi na njeno ozadje.
- **Na začetku, ali na koncu svoje animacije, oblikuj naslov svojega dela ter svoj podpis. Tudi tega lahko animiraš.**
- Če delaš animacijo v aplikaciji StopMotion ji lahko dodaš še zvok tako, da posnameš svoj glas, ali dodaš glasbeno podlago.
- Če si izdelal Flipbook, ga posnameš ali fotografiraš.





Priporočljivi animirani filmi za ogled

- Špela Čadež: BOLES (2013) <https://vimeo.com/63804657>
- Špela Čadež: NIGHTHAWK (2016) <https://vimeo.com/308542567>
- Špela Čadež, Matej Lavrenčič, Leon Vidmar: Princ Luka (2017) <https://vimeo.com/202743607>
- Dušan Kastelic: CELICA (2018) <https://vimeo.com/350954618>
- Nata Metlukh : FEARS <https://vimeo.com/126060304>
- Jacob Frey: THE PRESENT <https://vimeo.com/152985022>
- Daniel Martínez Lara & Rafa Cano Méndez: ALIKE <https://vimeo.com/194276412>
- MALI PRINC (The Little princ) <https://vimeo.com/164860211>
- Jan Pinkava: GHERI'S GAME <https://www.youtube.com/watch?v=9IYRC7g2ICg>
- LOVING VINCENT animirani film o življenju Vincenta Van Gogha (2017) <https://www.youtube.com/watch?v=CGzKnyhYDQI>
- Margaret Scrinkl : Stop-Motion Animation Compilation <https://www.youtube.com/watch?v=hqVPYPyTNPp>