



Látszom: Animáció és Multimédia használata az inkluzív oktatásért

Útmutató animációs film készítéséhez gyerekeknek

Egyszerű, lépésről-lépésre felépített útmutató animációs film készítéséhez
GYEREKEK ÉS KAMASZOK SZÁMÁRA





Van egy ötletem és animációs filmet akarok készíteni.

Hogyan tudom ezt megoldani? Animált karakterekkel fogom csinálni!

Annak érdekében, hogy ez sikerüljön, a következő lépéseket követem.

☀ Első lépés: Az ötlet

Átgondolom az ötletemet. Mit szeretnék megosztani? Leírom néhány mondatban úgy, mintha egy novellát írnék.

☀ Második lépés: Forgatókönyv

Részletesebben írom le a sztorit, mintha a történetem olvasóját arra a helyre és abba az időbe akarnám átvinni, ahol mindez történik.

Ezután megosztom a történetet a barátaimmal, a családommal vagy éppen a tanárommal.

☀ Harmadik lépés: A forgatókönyvem képekben

Magam elé veszek egy A4-es sima papírt és ceruzával kis négyzeteket rajzolok, mint a példában:





Színhely:	Színhely:	Színhely:
Színhely:	Színhely:	Színhely:

Készítsen saját at Storyboard That

A forgatókönyvem mindig mellettem van és a filmet jelenetekre osztom – tehát azokra a helyekre, ahol a történetem összes cselekménye játszódik. Mivel ez az első filmem, igyekszem, hogy ne használjak 2-3 helyszínnél többet. Ezután újra elolvasom a forgatókönyvet és minden négyzetbe rajzolok egy képet a filmben zajló cselekményekről. Nem felejtsem el megírni a párbeszédet sem (ha vannak) és a hangokat sem, amelyeket szeretnék alkalmazni a filmem jeleneteiben.

☀️ **Negyedik lépés: Tervezés**

Átgondolom, hogy hogyan nézzen ki a filmem és döntök az alkalmazott anyagokról. **Lapos lesz (azaz kétdimenziós), vagy térbeli lesz (azaz háromdimenziós)?** A kétdimenziós filmeknél általában lapos anyagokat használunk, például papírkivágást vagy olyan tárgyakat, amelyeknek nincs nagy kiterjedése, mint például lapok, szalagok, ceruzák, zsírkréták, kis rudak, stb. 3D filmekben gyurmát, tárgyakat és általában bármit használunk, amivel építhetünk, és aminek van valamilyen térbelisége (pl. faház, papírból készült ház, egy fa ágakkal, levelekkel stb.) Anyagok kiválasztása után átgondolom, hogy milyen méretű legyen a filmem háttere / díszlete (akkora, mint egy A4-es papír? Nagyobb?)





Kiseb?) Ennek megfelelően készíték el mindent, amire szükségem lesz a film forgatásához.

Figyelem: először a díszletet készítem el, azután a film szereplőit, mert azt szeretném, hogy minden méretarányos legyen.

☀ **Ötödik lépés: A filmem forgatása!**

A tervezés befejezésével ideje elkezdni a filmem forgatását! Ebben a lépésben nagyon fontos a szüleim vagy a tanáraink segítsége. Szükségem lesz egy asztali lámpára, egy nagy, tiszta felületre tárgyak nélkül, amire fel tudom állítani az összes tervezett jelenetet, egy mobiltelefonra vagy tabletre, egy emelvényre vagy háromlábú állványra fogantyúval, amire rá tudom tenni a kamerát, ezenkívül egy stop motion animációs alkalmazásra. (Ajánlott alkalmazás okos eszközökhöz a Stop Motion Studio). A terveimtől függően döntök és beállítom a kamerát a háttérrel szembe (3D fotózás) vagy fölé (2D fotózás). Miután a kompozíciókat a fotózási felületre teszem, megfigyelem a felület megvilágítását és eldöntöm, hogy jobban megvilágítom-e a jelenetet mesterséges fény használatával. Ezután rögzítem a lámpámat és az állványomat, valamint az összes olyan elemet, ami nem mozdul el a fotózás alatt. Az applikációban mutatott lépéseket követve és a forgatókönyvemet, ill. a képekre bontott sztorit figyelve lefotózom a történetet képről képre. Ebben a szakaszban a szüleimtől is kérhetek segítséget az alkalmazás használatához. Mindig csak kicsit mozdítom a karaktereket és fotózok. Ezt addig folytatom, amíg annyi képem lesz, amennyi már ábrázolja a mozgást. Minél kisebbet mozdítok a karaktereken és minél többet fotózok egymás után, annál természetesebbnek hat majd a filmbeli szereplőim mozgása. A fotózás során mindig ügyelek arra, hogy a világítás ne változzon és a kamera vagy a forgatókönyv szerint állandó helyzetben lévő tárgyak ne mozduljanak el.

A javasolt alkalmazásról bővebben itt:

<https://www.youtube.com/watch?v=-DzV3-1InTQ>

☀ **Hatodik lépés: A film összeállítása (képszerkesztés)**





A forgatás befejezése után a megfelelő gombok segítségével lejátszom a filmet az alkalmazásban. Megfigyelem a képek vetítési sebességét és ha úgy tűnik, hogy minden nagyon lassan vagy nagyon gyorsan történik, az alkalmazás eszközeivel módosítok.

☀ **Hetedik lépés: A film hangja és végső kompozíciója (végső vágás)**

A szerkesztés befejezése után ideje a filmet végleges formában exportálni. A szüleim segítsége ebben az utolsó lépésben is értékes lehet. Az applikációval nem tudom elküldeni a filmet, mert nem lesz látható. Az exportálásához követem az alkalmazás lépéseit, mely videóvá konvertálja a kész filmet. Ezután elmentem a készülékemen a fájlok közé, és elküldöm mindenkinek, akinek akarom, és én is bárhol megnézhetem (tévén, számítógépen, másik mobilon, feltöltöm Vimeo-ra vagy Youtube-ra stb.)

☀ **Nyolcadik lépés: Megtekintés**

Végre eljött a vetítés ideje! Pattogatott kukoricát készíték, lekapcsolom a villanyt és hívom a barátaimat és a családomat, hogy nézzük meg együtt az első stop motion animációs filmemet!





Animációs technikák

Az animációs művészet filmes műfaj, számos formában és kifejezésmóddal, amelyek főként kétdimenziós (2D) és háromdimenziós (3D) technikákra oszthatók. Az alábbiakban az Animasyros Nemzetközi Animációs Fesztivál animációs műhelyein használt technikákat mutatjuk be.

1. 2D hagyományos vagy Hagyományos animáció

A hagyományos vagy más néven a klasszikus animáció kifejezés papírra vagy más hordozóra festett képekre utal. A hagyományos animációt cell-animációnak is nevezik. Itt az alkotó kézzel rajzol rajzokat, úgynevezett képkockákat.

2. 2D/3D Stop Motion Animáció

A stop motion animáció kifejezés olyan művek leírására szolgál, ahol az alkotó a valós világ tárgyait mozgatva és a mozgást külön-külön képkockákban lefényképezve hozza létre a mozgás illúzióját.

3. Rajzfilm / rajz papíron

A legelterjedtebb kétdimenziós animációs technika, ahol az alkotó kockánként megrajzolja az eseményeket papírra, amelyeket aztán egyenként lefilmeznek.

4. Számítógépes animáció / digitális animáció

A kétdimenziós és háromdimenziós animációs filmek készítésének legmodernebb módszere.

5. Gyurma animáció/ Claymation





3D animációs technika gyurmából készült karakterekkel. A jelenet a gyurma eredeti formájának fokozatos deformációjával fejlődik ki.

6. Decoupage anyagok, Kivágások

Kétdimenziós technika, amelyben különféle tárgyak (papír, szövet, fényképek) mozognak egy fix kamera előtt, az egyes részek lehetnek egymástól függetlenek, illesztéssel vagy mágnes segítségével mozgatva.

7. Mozgás Pixillációs szereplőkkel

Szakaszos forgatás élő szereplőkkel. A színészek pózolnak, forgatják őket, pozíciót váltanak, és újra filmezik őket. Mivel a forgatás nem folyamatos, szaggatott mozgást eredményez.

8. Bábanimáció

3D-s animációs technika bábokkal a főszerepben, amelyeket az alkotó tetszés szerint mozgat az ízületeknél fogva.

A dokumentum tartalma kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, és kizárólag az ő felelősségük. Az Európai Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármilyen felhasználásáért.

