



INCLUSIVE EDUCATION USING ANIMATION AND MULTIMEDIA

ÚTMUTATÓ FILMKÉSZÍTÉSHEZ TANÁROK SZÁMÁRA

Útmutató lépésről-lépésre animációs filmek
készítéséhez oktatók számára



CMT Prooptiki
CONSULTING MANAGEMENT TRAINING

The Maria Grzegorzewska
UNIVERSITY
established 1922



OPEN
UNIVERSITY OF
CYPRUS
www.ouc.ac.cy

ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ
aniya
eyros

KF **KÉZENFOGVA**
ALAPÍTVÁNY

Az Európai Bizottság támogatása ezen disszeminációs kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármilyen felhasználásáért.



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Van egy ötleted és filmet szeretnél készíteni belőle?

Gondtál már arra, hogy az animáció művészeti ágában hozd létre az alkotásodat?

Az alábbi lépéseket követve elkészítheted az első animációs filmedet.

első lépés

*** Az ötlet**

Mi az elképzelésed?

Mi a történet, amit el akarsz mondani?

Írd le röviden a sztorit egy rövid bekezdésben.

második lépés

*** Forgatókönyv (storyboard)**

Írd meg a részletes változatot, azaz a történeted forgatókönyvét. Fontos, hogy minden helyszínt, a főszereplőket/karaktereket és a párbeszédet is tartalmazza. Oszd fel jelenetekre és felvételekre.

harmadik lépés

*** A forgatókönyv képekben**

A filmforgatás leghasznosabb eszköze a forgatókönyv, azaz a vizualizált részletes leírás.

Rajzolj kis képkockákat A4-es papírra, vagy tölts le egy kész storyboardot az internetről (kapcsolódó képek).

A korábbi felosztás alapján rajzold be a filmed minden jelenetét a storyboard különálló képkockáiba és ügyelj rá, hogy rögtön az egyes kockák mellé jegyezd a szereplők mozgásait és azokat a hangokat, amelyeket a végleges filmben hallani szeretnél.

negyedik lépés

*** A környezet és a karakterek megalkotása**

A stop motion animációs filmek lehetnek két- vagy háromdimenziósak.

Attól függően, hogy milyen megjelenést szeretnél filmednek, válaszd ki a felhasznált anyagokat, és alkossd meg a környezetet és a karaktereket. Kétdimenziós filmeknél jobb, ha lapos vagy majdnem lapos anyagokat választasz, például papírokat vagy vékony tárgyakat (falevelek, ecsetek, kapcsok stb.), míg a háromdimenziós filmeknél térfogattal rendelkező tárgyakat használunk (gyurma, palackok, dobozok, hengeres üdítős dobozok, palackok.).

Figyelem: először a díszlet felépítésével, majd a szereplőkkel és a kisebb elemekkel kezdjük, hogy az egyes kellékek sajátosságai miatt ne adódjanak arányproblémák.



ötödik lépés

* A film forgatása

A stop motion film forgatása nem jelent mást, mint a sztori fényképezését képkockáról képkockára. Válassz egy stabil felületet a forgatáshoz.

Helyezd a kamerát, okostelefont vagy táblagépet a háttér elé (3D-s fényképezés esetén) vagy fölé (2D-s fényképezés esetén), állványra vagy rögtönzött állványra (kapcsolódó fotók). Ezután figyelj meg a természetes fényt, és ha szükséges, erősítsd fel mesterséges fénnel.

Papírszalaggal megbízhatóan stabilizáld az állványt, a hátteret, az összes statikus tárgyat és a fényeket. Ezután, amennyiben okoseszközzel dolgozol, tölts le egy stop motion animációs felvételeket készítő alkalmazást (a Stop Motion Studio alkalmazás ajánlott). Minden készen áll, elkezdheted forgatni a filmedet.

Az egyes tárgyakat csak apránként mozdítsd el, fényképezd le és ismételd a folyamatot addig, amíg a mozdulat-sorozat végére érsz. Mindig legyen melletted a storyboard, ami a folyamat segítője-émlékeztetője. Minél kisebbek a mozdulatok, annál természetesebb lesz a végén a filmed.

Ha úgy döntesz, hogy a javasolt alkalmazással készítesz fotókat, itt találsz több információt <https://www.youtube.com/watch?v=-DzV3-1InTQ>

hatodik lépés

* A film összeállítása (képszerkesztés)

Miután befejezted a fotózást, a filmet két módon szerkesztheted:

1. Az alkalmazáson keresztül. Játssz le a filmet az alkalmazásban a megfelelő gombok segítségével. Figyelj meg a képek vetítési sebességét és ha szeretnéd, az alkalmazás eszközeivel tudsz változtatni rajta, amíg el nem érik a kívánt sebességet.
2. Egy PC-s videószerkesztő programban, mint például a Videopad, Adobe Premiere stb. Ennek előfeltétele, hogy ismerd az alapvető videószerkesztő eszközöket.

hetedik lépés

* A film hangja és végső kompozíciója (végső vágás)

A film ritmusának véglegesítése után add hozzá a hangokat, a zenét és a párbeszédet a szerkesztőprogramhoz vagy alkalmazáshoz az ott található lépések végrehajtásával.

Ez az a szakasz, ahol szinkronizálsz a képet a hanggal, hogy így elkészítsd a végső filmet.



nyolcadik lépés

* A film exportálása

A szerkesztés befejezése után ideje a filmet végleges formában exportálni.

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.)

Gatulálunk!

**Elkészült az első stop motion
animációs filmed!**

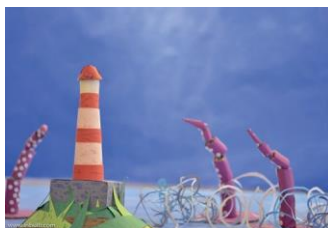
Ne tartsd meg magadnak, töltsd fel a közösségi
média oldaladra, küldd el barátaidnak, vagy
vetítsd le otthon és bárhol máshol.



ANIMÁCIÓS TECHNIKÁK

Az animációs művészet filmes műfaj, számos formában és kifejezésmóddal, amelyek főként kétdimenziós (2D) és háromdimenziós (3D) technikákra oszthatók.

A következő technikákat az Animasyros Nemzetközi Animációs Fesztivál animációs workshopjain alkalmazzák a résztvevők.



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

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.