



INCLUSIVE EDUCATION USING ANIMATION AND MULTIMEDIA

ÚTMUTATÓ FILMKÉSZÍTÉSHEZ GYEREKEKNEK

Egyszerű, lépésről-lépésre felépített útmutató
animációs film készítéséhez
10-12 ÉVES GYEREKEK ÉS KAMASZOK SZÁMÁRA



CMT Prooptiki.
CONSULTING MANAGEMENT TRAINING

The Maria Grzegorzewska
UNIVERSITY
established 1922



OPEN
UNIVERSITY OF
CYPRUS
www.uoc.ac.cy

ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ
anima
syros

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 ötletem és
animációs filmet akarok készíteni.

Hogyan tudom ezt megoldani?

Animált karakterekkel fogom csinálni!

Annak érdekében, hogy sikerüljön, a következő
lépéseket kell követnem.

első lépés

* Az ötlet

Átgondolom az ötletemet.

Milyen történetet szeretnék elmondani?

Leírom néhány mondatban, úgy, mintha egy rövid történetet 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.

Kik a főszereplők? Mit csinálnak? Hol? Miről beszélnek egymással?

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

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.



* A környezet megalkotása

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. (kapcsolódó fotók anyagokról) 3D filmekben gyurmát, tárgyakat és általában minden olyasmit használunk, amivel építhetünk, és aminek van valamilyen térbelisége (pl. faház, papírból készült ház, egy faágakkal, levelekkel stb.)

Anyagok kiválasztása után átgondolom, hogy milyen méretű legyen a filmem háttere / díszlete (akkora, mint egy A4-es papír? Nagyobb? Kisebb?) Ennek megfelelően készítek 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.

* A film 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 és 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). (kapcsolódó fotók)

Miután a kompozíciókat a fotózási felületre teszem, megfigyelem a felület megvilágítását és eldöntöm, hogy jobban megvilágítsam-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>

* 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.



* A film hangja és végső kompozíciója (végső vágás)

A szerkesztés befejezése után ideje a filmet végleges formában exportálni. A szüleim segítségével 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.).

* Megtekintés

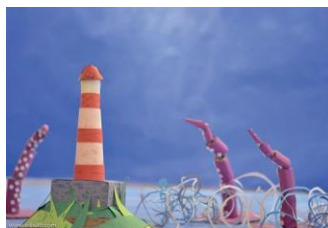
Végre eljött a vetítés ideje! Pattogatott kukoricát készítek, lekapcsolom a villanyt és meghívom a barátaimat és a családomat, hogy nézzük meg együtt az első stop motion animációs filmemet!



ANIMÁCIÓS TECHNIKÁK

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

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.

