

ANIMACIJA

(lat. animare - oživljati neživo, vdahnuti dušo)



OSNOVE ANIMIRANEGA FILMA

25 sličic/sek. – evropski standard

Slikamo lahko:

Vsako fazo 1x

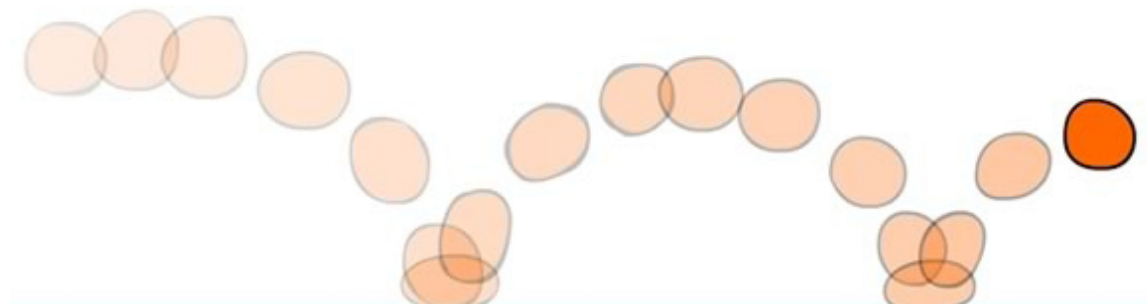
1.500 sličic za 1 minuto filma, 25 sličic/ sek

Vsako fazo 2x

750 sličic za 1 minuto filma, 12,5 sličic/sek

Faza - spremenjen položaj animiranega lika ali predmeta. V praksi lahko faze razpolovimo, česar naše oko ne bo zaznalo.

Ampak tudi to ni končna številka, saj se predmeti, lutke ali risbe v animiranem filmu ne premikajo nenehno. Nekateri faze slikamo večkrat, kolikor je potrebno za gib, da bo jasen.



OSNOVNI POJMI

Kader, osnovna prostorska enota filma. Pomeni pa vse tisto, kar se nahaja znotraj robov filmske podobe. Posnetek (kader) je sestavljen iz niza negibnih sličic, fotogramov, ki jih posnamemo s kamero ali fotoaparatom. Vsaka slička ujame objekt snemanja v določenem trenutku.

Plan, oddaljenost kamere od predmeta snemanja. Je osnovna gibljiva enota filma.

Plane lahko razdelimo v lestvico planov, pri kateri se filmski prostor strukturira glede na človeško telo v njem:

- **daljni, splošni** (imenujemo ga tudi total) – telo je del splošnega okolja,
- **srednji splošni, srednji** – telo je postavljeno v središče podobe (vidimo ga od glave do pete),
- **srednji bližnji** – od pasu navzgor,
- **bližnji (veliki) plan** – obraz
- **detajl** (npr. le oči, ustnice, prsti itn.)
- **panorama** (posnetek pokrajine z velike razdalje)



Snemalni koti in perspektive iz katere kamera zajema prizorišče in dogajanje, imenujemo snemalni kot (rakurz).

- **normalni** (kamera v višini pogleda)
- **spodnji** (pogled od spodaj); ekstremna obilka tega kota je žabja perspektiva
- **zgornji** (pogled od zgoraj); ekstremna obilka tega kota je ptičja perspektiva



NASTAJANJE ANIMIRANEGA FILMA

Scenarij/ zgodba

Izviren, po literarni predlogi, abstrakten

Dramaturgija

Način snovanja zgodbe, ki ustvarja napetost v dogajanju, ritem. Ta nam tudi narekuje uporabo različnih kadrov, planov

Karakterizacija / likovna zasnova / scenografija

Oblikujemo filmske like, ki vizualno ustrezajo likom v zgodbi in izdelamo scenografijo. Pazimo na barve, postavitev likov/scene znotraj kadra

Zvok

Avtorski, lahko ga posnamemo z različnimi snemalniki zvoka (diktafon, mobilni telefon, računalnik,..)

Iz spletne knjižnice zvokov

<http://incompetech.com/music/royalty-freeindex.html?genre=Holiday>

<http://freesound.org/>

<http://freemusicarchive.org/>

Montaža

Ustvarjalni, tehnični in miselni proces, ki slikovne in zvočne posnetke poveže v določeno zaporedje kot smo si ga zamislili v scenariju.

Najavna in odjavna špica

Najavna špica običajno vsebuje naslov filma. Lahko tudi posvetilo, opozorilo, pojasnilo.

Odjavna špica pa ustvarjalce, logotipe, producenta in morebitna pojasnila

TEHNIKE ANIMIRANEGA FILMA

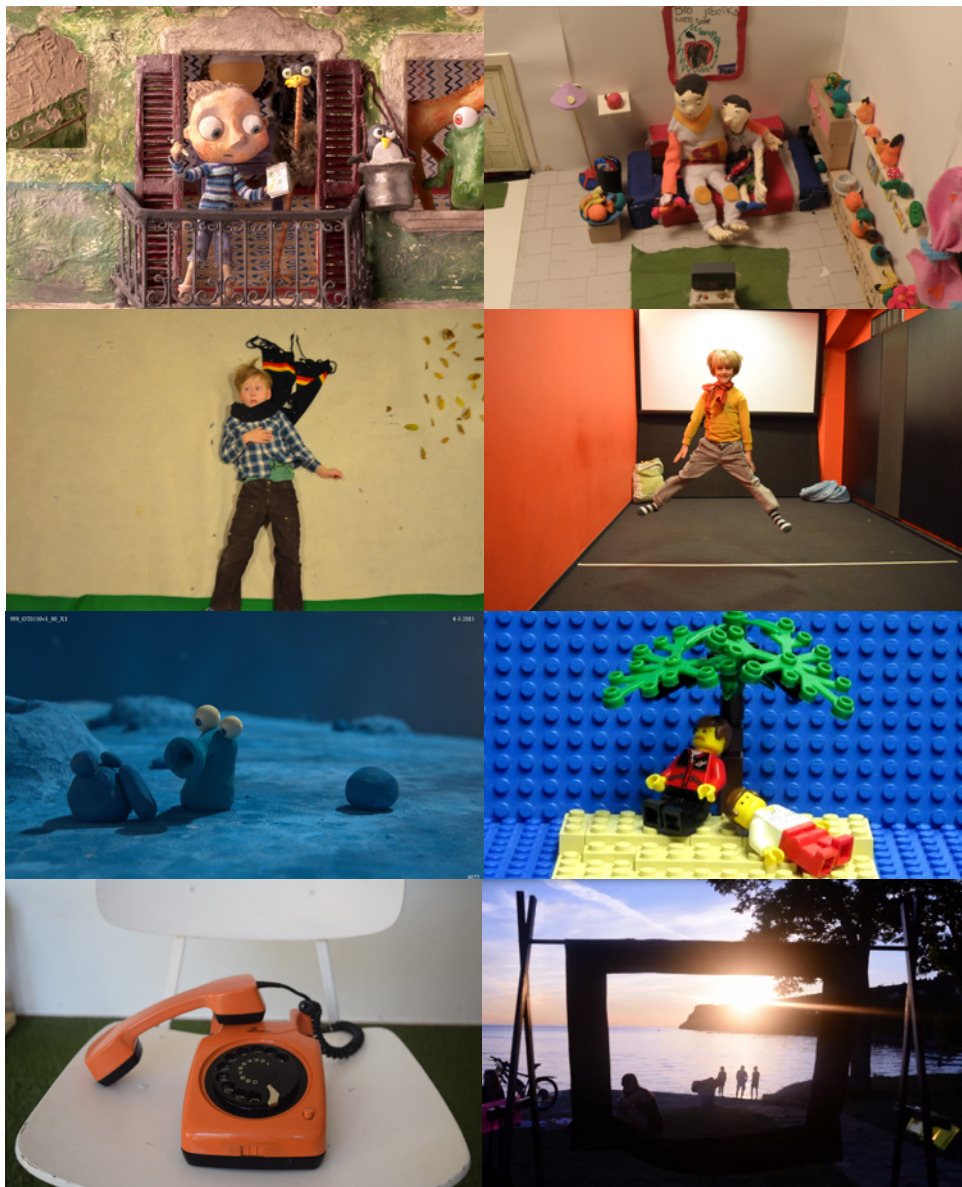
Tradicionalna risana animacija na papir ali PVC folije



Stop animacija

Animacija predmetov, silhuet ali senc, kolaž animacija ali izrezanka, animacija lutk, piksilacija, animacija plastelina, sekvenčno snemanje (time laps)





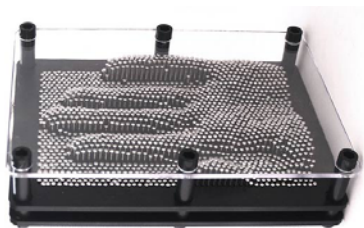
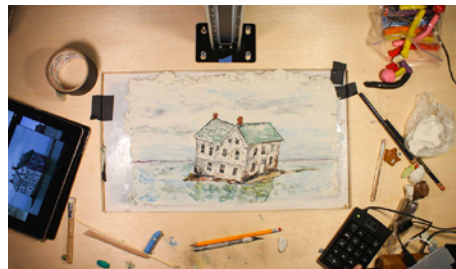
Računalniška 2D in 3D animacija

2D računalniška risana animacija, 2D računalniška kolaž animacija,
3D računalniška animacija



Manj razširjene animacijske tehnike

Praskanka, slikanje na steklo, tehnika brisanja, animacija na igličasti ekran, animacija peska, rotoskopija



PROGRAMSKA IN TEHNIČNA OPREMA ZA USTVRAJANJE

- Kamera, fotoapararat, mobitel

- Stojalo

- Računalnik

- Programska oprema za snemanje

Brezplačni programi: MonkeyJam (PC), Helium Frog (PC) in Hyde stop motion (Mac in PC; dostopen na kool-animation.com), itn.

Profesionalni (plačljivi) programi: Dragonframe (Mac / PC), Stop Motion Pro (PC)

Polprofesionalni: Animate it! (Mac/PC), I can animate (Mac/PC), itn.

- Programska oprema za montažo

Brezplačna: Windows Movie Maker (PC), iMovie (Mac)

Profesionalna (plačljiva): Final Cut (Mac) in Adobe Premiere (PC)

- Material za izdelavo likov/scenografije

- Primeren prostor



sledi praktični del