

PORADNIK ANIMACJI POKLATKOWEJ

Natalia
Nguyen

Berenika
Zimończyk



(edycja 2019 rok)

Poradnik animacji poklatkowej
(edycja 2019 rok)

Autorki
Natalia Nguyen i Berenika Zimończyk

Korekta i redakcja
Małgorzata Bejgrowicz

Ilustracje
Berenika Zimończyk

Zdjęcia
Katarzyna Błesznowska-Korniłowicz, Ewa Kołodziejska, Jarosław Majkowski, Berenika Zimończyk
(zdjęcia zamieszczone w poradniku zostały wykonane podczas warsztatów przeprowadzonych w ramach pierwszej edycji projektu „Bajki, baśnie i legendy jako pretekst do rozmów o sztuce w procesie kształcenia”)

Projekt graficzny i skład
Małgorzata /czarli/ Bajka

© Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, 2019

Wydawca
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
ul. Krakowskie Przedmieście 5
00-068 Warszawa
www.asp.waw.pl

PORADNIK – WSTĘP

Drodzy Nauczyciele,
chcemy zaprezentować Wam Poradnik animacji poklatkowej. Jest to zbiór praktycznej wiedzy, zebranej podczas naszej pracy z dziećmi i młodzieżą. Wzbogacony został o doświadczenie wyływające z tworzenia wspólnie z Wami filmu, wieńczącego cykl warsztatów plastycznych, które towarzyszyły realizacji projektu Bajki, baśnie i legendy jako pretekst do rozmów o sztuce w procesie kształcenia.

Poradnik podzieliliśmy na dziewięć etapów. Każdy etap opisuje konieczne działania i praktyczne porady, a następnie kończy się podsumowaniem, w którym wypisane są czynności, ustalenia i dzieła plastyczne wykonane w czasie danego etapu przygotowań do filmu. Mamy nadzieję, że poradnik będzie przydatną pomocą dydaktyczną w Waszej pracy i że chętnie będziecie po niego sięgać.

Obecnie we wszystkich szkołach mamy dostęp do różnorodnego sprzętu cyfrowego oraz do internetu. W klasach znajdują się komputery, rzutniki albo tablice multimedialne, także my, oraz prawie wszyscy nasi uczniowie posiadamy telefony komórkowe. Sprawne poruszanie się w świecie nowych technologii cyfrowych jest dla współczesnych dzieci i młodzieży rzeczą powszednią. Jest to ich naturalne środowisko. Proponujemy wykorzystać ten fakt i wzbogacić lekcje plastyki i szkolne koła zainteresowań, wprowadzając programy komputerowe po to, aby pokazać możliwości tworzenia za ich pomocą dzieł plastycznych, np. filmów animowanych. Pokażmy naszym uczniom, że komputer i internet to nie tylko gry i rozrywka. Dostęp do darmowych programów (np. do animacji poklatkowej) daje doskonałą możliwość tworzenia filmów, które mogą być dziełem samym w sobie, albo zakończeniem dłuższego projektu.

Proces przygotowań do filmu, który może odbywać się na lekcjach, pozwala realizować program przedmiotu plastyka. Podczas tworzenia plansz, dekoracji, postaci i rekwizytów możemy wprowadzać kolejne tematy. Zapoznajemy uczniów z różnymi technikami plastycznymi, np. graficznymi, malarskimi, możemy mówić o kresce, o plamach barwnych, o kompozycji, przestrzeni w obrazie, o artystach i ich twórczości (może być film zrobiony w stylu wybranego malarza). Możemy robić z uczniami filmy opowiadające o nurtach i kierunkach w sztuce, o architekturze i projektowaniu, o sztuce ludowej Waszego regionu i na każdy ważny dla społeczności szkolnej temat.

Ciekawym pomysłem może być nawiązanie współpracy z nauczycielami innych przedmiotów, np. języka polskiego, języków obcych (film w różnych wersjach językowych), muzyki czy techniki.

Poradnik, który prezentujemy, dotyczy animacji poklatkowej realizowanej prostą metodą wycinankową, możliwą do wykonania przez wszystkich uczniów, niezależnie od ich uzdolnień i sprawności czy wieku. Ten przystępny sposób polega na wycinaniu obiektów i postaci z papieru i animowaniu ich na tle wykonanych różnymi technikami plansz.

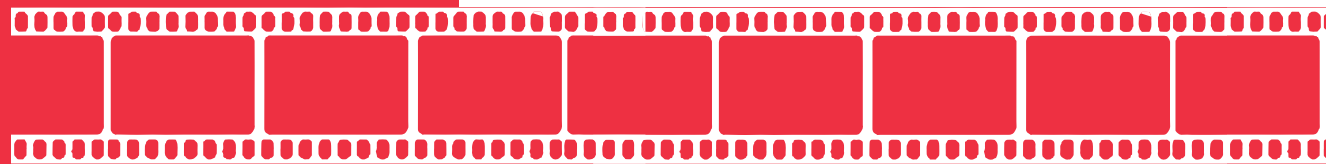
Proponujemy użycie najprostszej kamery internetowej, ale można zrobić film animowany metodą poklatkową również przy pomocy innych urządzeń rejestrujących obraz.

Wierzmy, że jeśli wraz z uczniami podejmiecie wyzwanie, to efekt końcowy, czyli film, będzie bardzo satysfakcjonującym zakończeniem procesu twórczego i dydaktycznego.

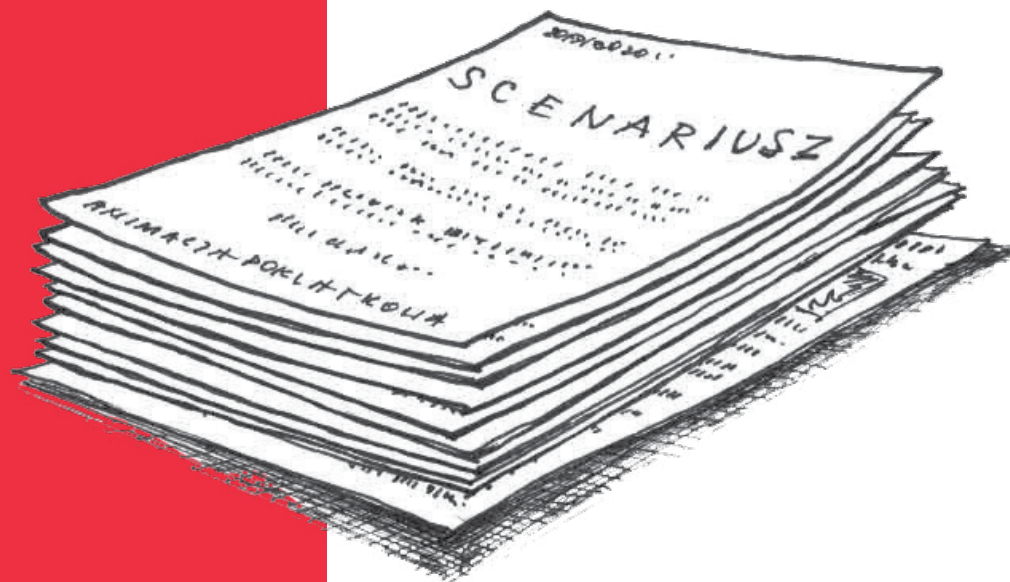
Życzymy powodzenia!

Natalia Nguyen i Berenika Zimończyk

ETAP 1



SCENARIUSZ



Musimy znaleźć temat!

To najtrudniejszy etap. Robimy to na różne sposoby. Możemy poszukać historii w codziennym życiu uczniów, ich problemach, wyzwaniach, tak żeby mogli utożsamić się z bohaterami. Pamiętajmy jednak, że pracujemy z całym zespołem klasowym. To powoduje, że musimy znaleźć uniwersalny, wspólny temat, który zaakceptuje cała grupa (bardzo, bardzo trudne). Robimy więc burzę mózgow, aby ustalić tematy. Później głosujemy, żeby wybrać jeden wiodący motyw, a pozostałe pomysły próbujemy również wpleść w fabułę, tak żeby nikt nie czuł się poszkodowany. Dobrym pomysłem jest zadanie pracy domowej, polegającej na zapisaniu interesujących historii. Na lekcji, po zaprezentowaniu pomysłów, wspólnie z całą klasą wybieramy ten, który najbardziej się podoba. Aby uprościć i przyspieszyć pracę, można zaproponować uczniom wcześniej przygotowaną bazę, w której znajdzie się kilka ogólnych tematów, np.: podróż, przyjaźń, życie szkoły, segregowanie odpadów, lokalna legenda.

I oto mamy historię!

Jak napisać scenariusz na podstawie wybranej wspólnie historii? Trzeba określić miejsce, czas, bohaterów i zdarzenia, czyli całość akcji filmu. Tworząc scenariusz musimy znać finał i przestanie dzieła. Kolejność wydarzeń ma doprowadzić do zrozumiałego i czytelnego zakończenia.

Następnie określamy charakter filmu, jego gatunek, np. czy ma to być film rozrywkowy, edukacyjny, czy propagandowy. Trzeba koniecznie zrobić plan wydarzeń (w punktach tak jak na lekcji języka polskiego) i zastanowić się, które z punktów rozwinąć szerzej, które zaistnieją jako epizody, a które w ogóle pominąć, bo są nieistotne dla fabuły i dla zrozumienia przesłania filmu.

W skrócie – historia musi być związana i interesująca dla widza, a zamiar twórców czytelny.

A teraz ustalamy bohaterów!

Określamy, czy akcja filmu rozgrywa się w świecie ludzi, czy na przykład zwierząt lub przedmiotów; czy będzie to dzieło realistyczne, czy może fantastyczno-naukowe.

W zależności od tego o czym będzie opowiadać film, staramy się dobrać jak najlepszą konwencję. Uczniowie rysują wstępne szkice postaci.

Po zakończeniu etapu pierwszego mamy scenariusz, plan wydarzeń i wstępne szkice postaci.

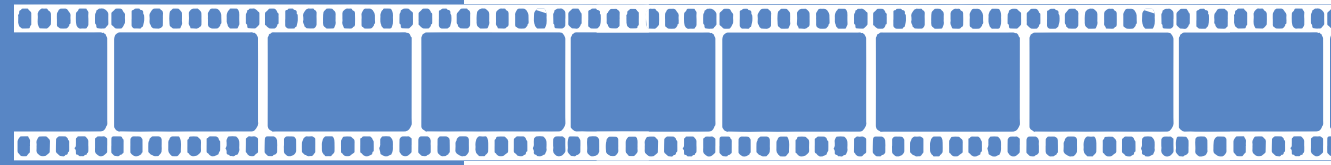


Uniwersalny,
wspólny temat.

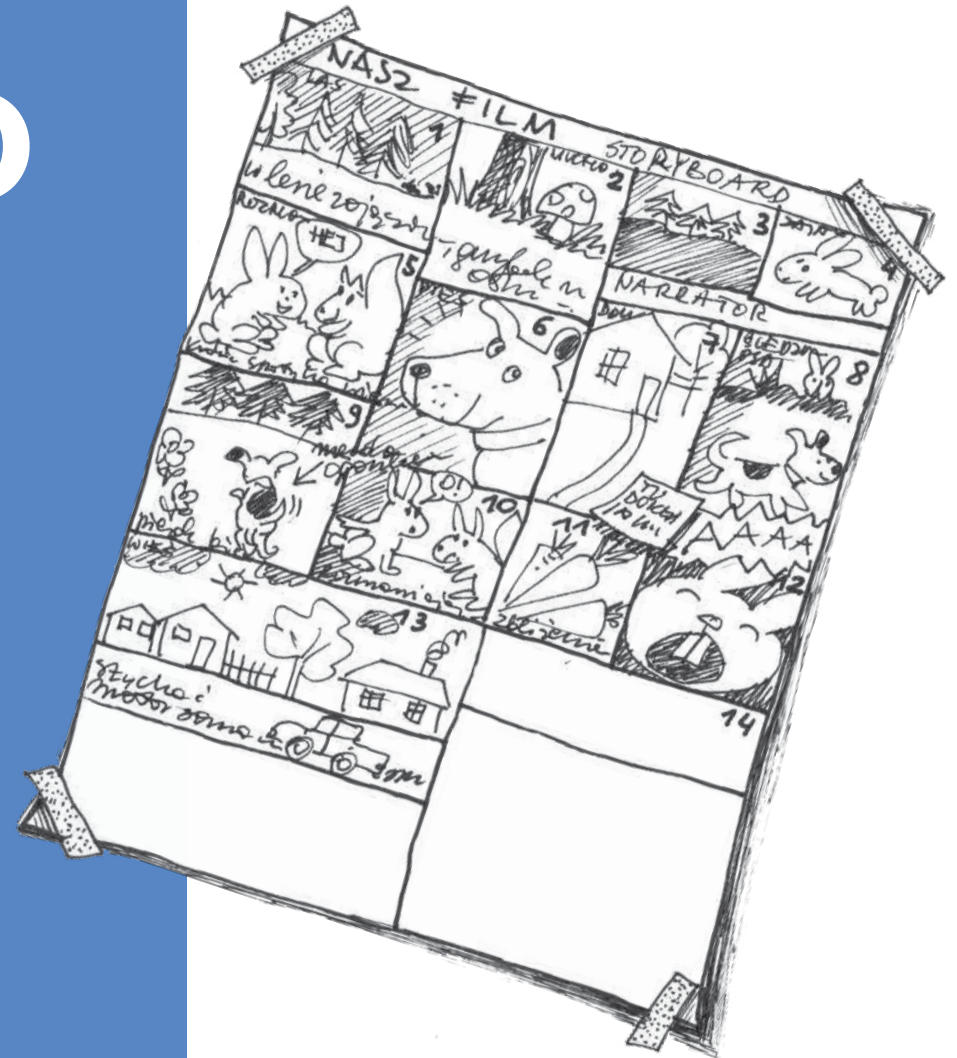
Historia musi być
związana i interesująca
dla widza, a zamiar
twórców czytelny.

Szkicujemy
postacie.

ETAP 2



STORYBOARD



Robimy listę miejsc!

Chodzi o miejsca, w których będzie się rozgrywała akcja, czyli tła, na których będziemy animować bohaterów, np.: las, plaża, miasto albo wnętrze.

Tworzymy listę bohaterów!

Wypisujemy wszystkie wybrane przez nas postacie i określamy ich cechy charakterystyczne, np. wesoła dziewczynka, groźny policjant.

Układamy listę przedmiotów!

Wypisujemy wszystkie ruchome obiekty, np. pojazdy i rekwizyty, którymi posługują się bohaterowie.

Rysujemy scenariusz obrazkowy!

Robimy schematyczny podział na poszczególne sceny i ujęcia. Szkicujemy w okienkach kolejne scenki, uwzględniając miejsce akcji, bohaterów i plany filmowe (ogólne i zbliżenia). Nadajemy scenom kolejne numery i nazwy, np. scena 7: „wesoła dziewczynka wchodzi do domu”. Pod okienkami dopisujemy dialogi, wypowiedzi narratora, ustalamy ich szacunkowy czas trwania, żeby wiedzieć, ile klatek nam zajmie dana wypowiedź. Możemy też zapisać uwagi techniczne dotyczące czasu trwania ujęć, kolejność pojawiania się postaci, itp.

Stworzenie storyboardu bardzo ułatwia panowanie nad całością filmu i dlatego warto zrobić to rzetelnie i z uwagą. To również upraszcza podział pracy.

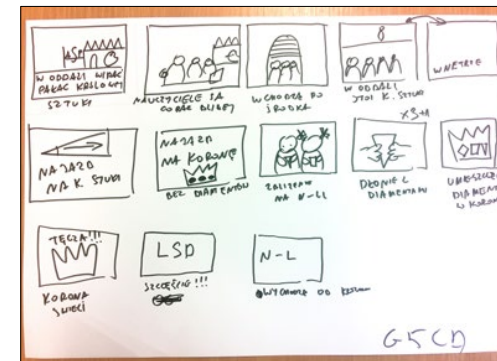
Dzielimy uczniów na grupy!

Podział na grupy jest bardzo dobrym rozwiązaniem, które pozwala sprawiedliwie rozłożyć pracę między wszystkich uczestników zajęć. Każda grupa dostaje do opracowania swój fragment scenariusza. Jednocześnie wszystkie zespoły nadal ze sobą współpracują, aby powstało spójne dzieło.

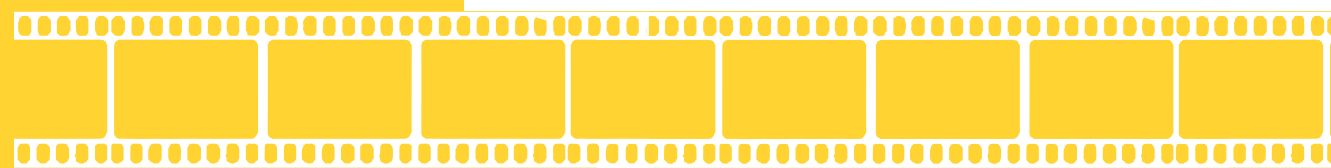
Po zakończeniu etapu drugiego mamy storyboard, czyli scenariusz w obrazkach, w którym jest zapisana cała akcja filmu.



STORYBOARD, czyli scenariusz w obrazkach, w którym jest zapisana cała akcja filmu.



ETAP 3



PROJEKTY PLASTYCZNE



Jakie tła?

Określamy format, na którym stworzymy tła. Decydujemy, czy jest ono całkiem nieruchome, czy ruchome (np. tło za oknem poruszającego się pociągu) i wtedy odpowiednio dopasowujemy wielkość tła. Pamiętamy o takich elementach tła, które mogą wejść w interakcję z bohaterem, np. postać chowa się za drzewem, przechodzi przez otwarte drzwi.

Jacy bohaterowie?

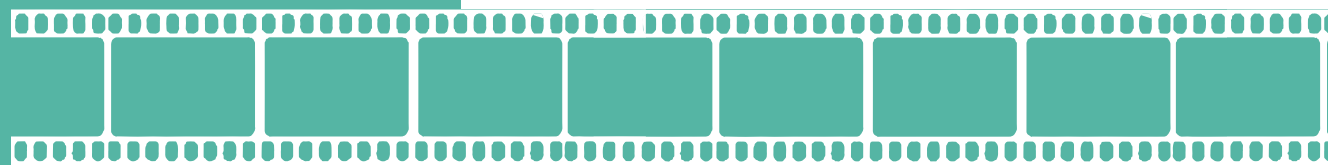
Znając ogólny charakter postaci, projektujemy ich wygląd zewnętrzny, ubiór, atrybuty. Ustalamy, które elementy są ruchome, aby można było je wyciąć. Określamy ich mimikę, zmiany nastroju, emocje, kierunek patrzenia i poruszania się, ich wielkość i kolorystykę. W zależności od potrzeby ujęcia przygotowujemy różne opcje, np. bohater widziany z profilu, tyłem, przodem, zbliżenia na jego twarz. Ważna jest skala całości, czyli żeby postać lub jej część zmieściła się na danym tle.

Po zakończeniu etapu trzeciego mamy ustalone tła i bohaterów historii.

Pamiętajmy, aby postacie miały różną mimikę.



ETAP 4



DEKORACJE



Rysujemy, malujemy, lepimy, wycinamy!

Pracujemy w grupach na ustalonych formatach i według wcześniejszych wytycznych. Wybieramy technikę i kolory oddające klimat, nastrój miejsca i sytuacji. Trzeba ustalić z grupami, czy całość będzie w jednej technice, czy w różnych – dotyczy to również sposobu przedstawienia postaci. Możemy zastosować wiele technik plastycznych, aby osiągnąć pożądany efekt, np. wyróżnić bohaterów lub inne elementy w zależności od sceny. Aby upewnić się, czy postacie i inne elementy są dobrze widoczne na tłach, możemy zrobić próby fotograficzne.

Możemy zastosować wiele technik plastycznych, aby osiągnąć pożądany efekt.



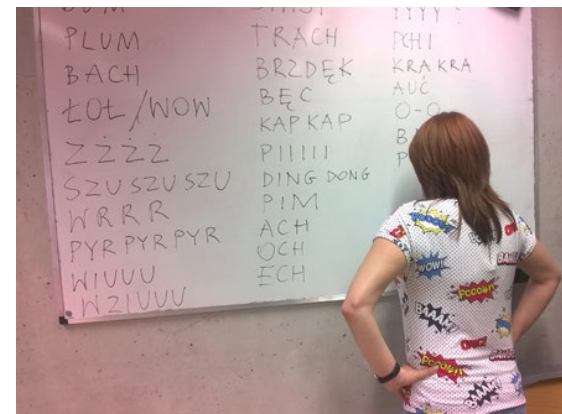
Rysujemy dźwięki!

Jeżeli chcemy uatrakcyjnić wizualnie film, możemy dodać wyrazy dźwiękonaśladowcze w formie graficznej. W grupach uczniowie projektują wygląd liter i całych wyrazów oznaczających dźwięk, np.: bum, trach, bęc. Aby osiągnąć zamierzony efekt, musimy zadbać o ekspresyjną formę tych wyrazów.

Konstruujemy dialogi!

Jeśli chcemy dialogi umieścić w chmurkach, to musimy je rozpiścić i sprawdzić czy są czytelne. Proponujemy, aby wypowiedzi bohaterów napisać drukowanymi literami i w odpowiednich odstępach.

Po zakończeniu etapu czwartego mamy gotowe tła, postacie, chmurki z dialogami i wyrazy dźwiękonaśladowcze.



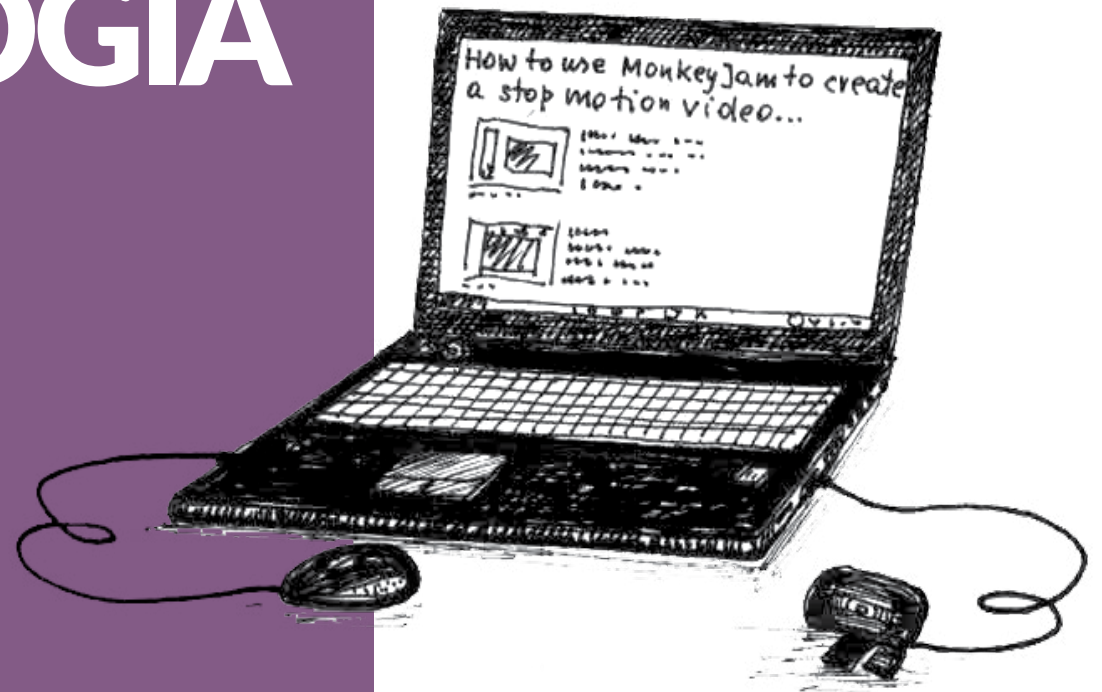
Bum! Trach! Bęc!
Dźwięki można
przedstawić na różne
sposoby.



ETAP 5

SPRZĘT

I TECHNOLOGIA



Jaki sprzęt?

Zanim przystąpimy do realizacji filmu, musimy przygotować odpowiedni sprzęt: komputer, kamerę i program do animacji. Proponujemy skorzystać z dostępnego w szkole komputera, zainstalować na nim darmowy program do animacji (np. Monkey Jam lub Animator DV Simple Plus) i zakupić kamerę internetową.

Konieczne jest nauczenie uczniów podstaw działania programu do animacji i ustalenie z nimi miejsca na komputerze, gdzie będą zapisywać projekty, zdjęcia i wyeksportowane filmy w formacie avi. Najlepiej stworzyć do tego celu jeden folder i odpowiednio go nazwać.

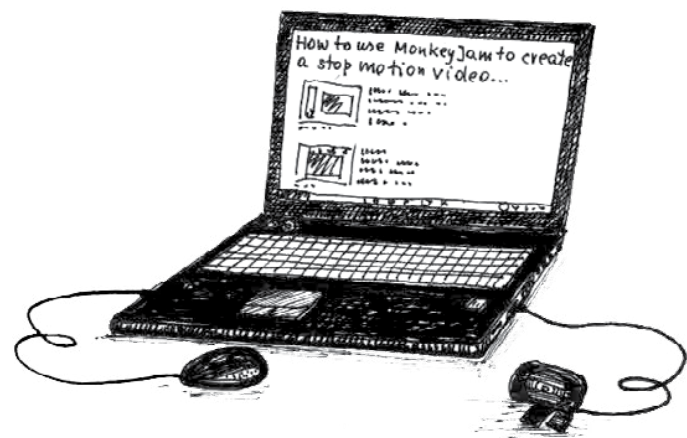
Zadbajmy o konstrukcję umożliwiającą stabilne przymocowanie kamery, tak żeby rejestrowała obraz z dekoracji ułożonych na stole w wybranym przez nas formacie tła (proponujemy A3). Dobrze się sprawdzają do tego drewniane koziołki z przymocowaną dodatkową listewką na właściwej wysokości, ale możemy uruchomić wyobraźnię i poszukać innych sposobów umocowania kamery.

Porady techniczne

Pamiętajmy o tym, że konstrukcja musi być nieruchoma, np. przyklejona do stołu taśmą klejącą, żeby uniknąć przypadkowych poruszeń. Tła również mocujemy do blatu za pomocą taśmy lub masy mocującej.

Elementy ruchome postaci, takie jak: ręce, nogi, głowy z różnymi minami można przymocować masą mocującą. Umożliwi to sprawne poruszanie nimi w procesie animacji poklatkowej. Ważną rzeczą jest odpowiednie oświetlenie miejsca pracy. Najlepsze do naszych celów jest rozproszone światło sztuczne ze względu na jego niezmienność.

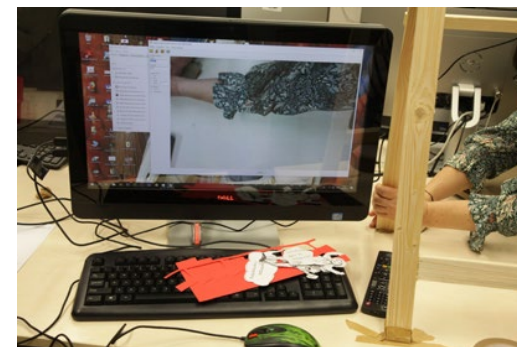
Po zakończeniu etapu piątego mamy sprzęt, zainstalowany program, podstawową wiedzę o programie i nazwany folder do zapisywania wszystkich działań związanych z projektem.



Dbamy o odpowiednie oświetlenie miejsca pracy.



Pokazujemy uczniom podstawy działania programu do animacji, np. Monkey Jam.



ETAP 6

DYSCYPLINA PRACY



Jakie zasady?

Zanim przystąpimy do nagrywania obrazu, musimy ustalić z grupą kilka zasad wprowadzających porządek: klatkarz (ilość klatek na sekundę, np. 8-12 klatek), format (np. Jpeg) i wielkość zdjęć w zależności od parametrów sprzętu (większe zdjęcia dają lepszą jakość, ale więcej ważą i nie każdy komputer da sobie z nimi radę). Najlepiej zrobić wcześniej próbkę animacji, żeby zobaczyć, jak się zachowuje komputer.

Numeracja

Koniecznym wprowadzimy czytelną numerację ujęć i numery grup. Upewnijmy się, czy wszyscy uczestnicy rozumieją ustalone zasady. Gdy mamy już numerację, stwórzmy osobne foldery dla poszczególnych grup (np. folder o nazwie Grupa 1). W tym folderze dana grupa będzie zapisywać odpowiednio ponumerowane i ponazywane ujęcia.

Numeracja ujęć bardzo ułatwi nam montaż filmu.

Kto jest reżyserem?

Żeby praca nad ujęciem przebiegała sprawnie, ustalamy w grupach osoby odpowiedzialne za: reżyserię, animację, zgodność ze scenariuszem, wykonywanie zdjęć oraz zapisywanie ich w ustalonym folderze i za kontakty z pozostałymi grupami. Przydatna jest też osoba, która panuje nad tym, żeby nie wkraść się chaos (przypadkowa ręka lub przedmiot w kadrze, niechciany cień i inne przeszkody). Uczniowie mogą zamieniać się rolami, żeby każdy miał szansę sprawdzić się w różnych sytuacjach.

Bardzo ważne jest dbanie o zapisywanie projektu i nadpisywanie co jakiś czas zmian. W razie problemów ze sprzętem możemy bezpiecznie wrócić do pracy nad przerwany ujęciem!

Po zakończeniu etapu szóstego mamy ustalony klatkarz, format zdjęć, foldery dla każdej grupy i podział ról.

Upewnijmy się, czy wszyscy uczestnicy rozumieją ustalone zasady.



Pamiętajmy o zapisywaniu projektu i nadpisywaniu co jakiś czas zmian.



ETAP 7

PROCES ANIMACJI POKLATKOWEJ



Przystępujemy do animacji!

Mając wszystko przygotowane – tła, dekoracje, postacie, stanowisko pracy, znajomość programu i folder do zapisywania ujęć – możemy zaczynać. Tworzenie filmu animowanego metodą poklatkową wymaga skupienia, uwagi i cierpliwości. Grupy pracują nad przydzielonymi im ujęciami, starając się jak najbardziej płynnie i czytelnie nagrywać film według scenariusza. W grupach uczniowie ustalają, ile mniej więcej ma trwać dane ujęcie, jak ma wyglądać ruch postaci, czy dialogi są w chmurkach i ile czasu potrzeba na ich przeczytanie (na podstawie tego ustalamy, ile zdjęć trzeba wykonać przy jednej chmurce).

Pamiętajmy, żeby po skończonej pracy nad ujęciem zapisać je w formacie filmowym avi, co umożliwi nam montaż. Oprócz ujęć musimy również zrobić napisy początkowe (tytuł) i końcowe (autorzy i inne osoby zaangażowane w produkcję oraz inne informacje). W zależności od czasu jakim dysponujemy, możemy zrobić plansze nieruchome lub animowane. Efektem pracy nad planszami może być niezależne dzieło plastyczne z dziedziny typografii, liternictwa i projektowania graficznego.

Po zakończeniu etapu siódmego mamy nagrane i ponazywane wszystkie ujęcia i gotowe napisy.

Tworzenie filmu animowanego metodą poklatkową wymaga skupienia, uwagi i cierpliwości.

Każde ujęcie zapisujemy w formacie avi.



ETAP 8

DŹWIĘK



Co słyszeć?

Potrzebna nam jest muzyka, dialogi i efekty specjalne.

Muzyka

Muzyka musi współgrać z obrazem w zależności od tego, jaki efekt chcemy osiągnąć, np. wprowadzić nastrój grozy, nostalgii albo radości. Możemy wykorzystać muzykę wykonywaną przez uczniów lub inne osoby za ich zgodą lub znaleźć nagrania w internecie dostępne na wolnej licencji.

Dialogi

Do nagrania poszczególnych kwestii wspólnie wybieramy osoby z grupy o dobrej dykcji i zdolnościach aktorskich, których głos i sposób mówienia kojarzy się nam z charakterem danej postaci filmowej. Aby uniknąć przypadkowych szumów i innych hałasów, nagrań dokonujemy w cichym, oddzielnym pomieszczeniu. Wystarczającym urządzeniem do tego jest dyktafon w telefonie. Nagrywamy w odpowiedniej głośności (zrobimy próbę dźwięku). Pilnujemy, żeby dźwięk nie był zbyt głośny (bo się przesteruje) ani zbyt cichy (gdyż zostanie zagłuszony przez muzykę).

Efekty dźwiękowe

Efekty dźwiękowe można nagrać samemu na dyktafon, wykorzystując różne przedmioty lub wykonując czynności, np. szuranie nogami, gwizdanie, klaskanie. Możemy też nagrywać odgłosy natury i otoczenia lub skorzystać z gotowych baz w internecie, gdzie znajdziemy rozmaite dźwięki, np.: śpiew ptaków, szum morza, odgłosy miasta.

Dźwięk najlepiej nagrać w formacie wave.

Po zakończeniu etapu ósmego mamy przygotowaną muzykę, dialogi i efekty specjalne.

**Muzyka musi
współgrać
z obrazem.**

**Aby uniknąć przypad-
kowych szumów
i innych hałasów,
nagrań dokonujemy
w cichym, oddzielnym
pomieszczeniu.**



ETAP 9

OBRAZ I DŹWIĘK



Montujemy film!

Dzięki temu, że zadbałszy o numerację ujęć, miejsce ich przechowywania i dyscyplinę, mamy teraz ułatwioną pracę przy montażu.

Poszczególne fragmenty filmu w formacie avi montujemy w jedną całość, używając dostępnego programu do montażu, np. Movie Maker. W programie tym dokładamy dźwięk. Sprawdzamy, czy wszystko jest zsynchronizowane. Jeżeli jakiś fragment nam nie pasuje (np. przypadkowa ręka w kadrze), możemy go wyciąć lub dołożyć dodatkowe zdjęcia. Możemy też przyśpieszyć lub spowolnić tempo akcji jakiegoś ujęcia, jeżeli uznamy, że jest to korzystne dla filmu, jego czytelności i atrakcyjności dla widza.

Po zakończeniu etapu dziewiątego mamy film zrealizowany metodą animacji poklatkowej.

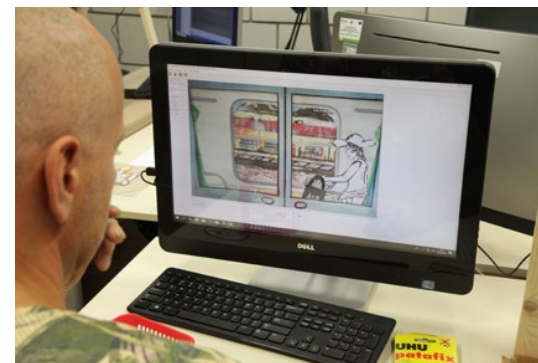
Zapraszamy na premierę!

Teraz pozostaje nam tylko zaprojektowanie i wykonanie plakatów reklamujących nasze dzieło, przygotowanie zaproszeń i biletów na premierę (przy okazji lekcji o Polskiej Szkole Plakatu). Musimy zorganizować całą kampanię reklamową w szkole i w przestrzeni publicznej (lekcja o reklamie). Możemy w tym celu użyć dostępnych programów graficznych (lekcja o nowych narzędziach i grafice użytkowej)...,

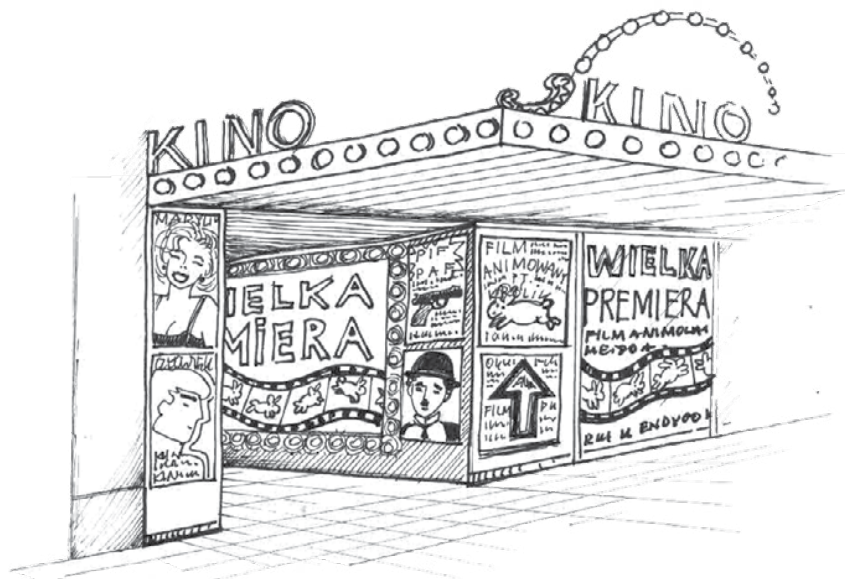
...ale to już zupełnie inna historia.

Sprawdzamy, czy wszystko jest zsynchronizowane.

Korzystamy z programów do montażu, np. Movie Maker.



Organizujemy kampanię reklamową w szkole i w przestrzeni publicznej.





Projekt „Bajki, baśnie i legendy jako pretekst do rozmów o sztuce w procesie kształcenia” (nr umowy POWR.03.01.00-00-T219/18) realizowany w ramach Działania 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym, Oś III Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014–2020.

<https://bajki-basnie-i-legendy.asp.waw.pl>

