

Giedrė Pučkytė, 2c klasės mokinė

TRUMPAMETRAŽIS ANIMACINIS FILMAS

Darbo vadovė:

Mokytoja Rasa Kulytė-Polini

Vilniaus Žirmūnų gimnazija

2020/2021 m.m.

TURINYS

1. ĮVADAS.....	2
2. TEORINĖ PROBLEMOS ANALIZĖ.....	3
3. DARBO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI.....	4
4. TEORINĖ DARBO DALIS. DARBO ORGANIZAVIMAS.....	5
5. DARBO REZULTATAI IR ANALIZĖ.....	11
6. IŠVADOS.....	11
7. ŠALTINIŲ IR LITERATŪROS SĄRAŠAS.....	12
8. SANTRAUKA.....	13
9. NUOTRAUKOS.....	13

ĮVADAS

Šio projekto tikslas - sukurti animacinį filmuką, ištirti įvairius animacijos kūrimo būdus. Animaciniai filmai yra įdomesni ir labiau patraukiantys dėmesį, nes juose galima pavaizduoti dalykus, kurių realybėje nufilmuoti nepavyktų. Nuo XX a. animacija labai išpopuliarėjo ir iki šiol yra plačiai naudojama: kuriami animaciniai filmai vaikams, suaugusiems, naudojama reklamoje ir t.t. Projekte buvo naudota Ilja Bereznicko „Animacija: nuo idėjos iki ekrano“ ir „Animacijos menas“, bei Richard Williams „The Animators Survival Kit“ literatūra. Taip pat peržiūrėti įvairūs animaciniai filmai („Les Triplettes de Belleville“, „The Old Lady and the Pigeons“, „Gandahar“, „The Illusionist“ ir kitus), kad ištirti jų techniką, principus ir animacijos stilių. Be to internetinėje programoje „Youtube“ buvo ieškota įvairių instruktažinių filmų, kaip reikia animuoti, kaip filmą sumontuoti, suredaguoti, įgarsinti. Knygose ir internete buvo išsiaiškinta kaip reikia suanimuoti filmuką nuo pradžių iki galo, o iš skirtingų animacinių filmų išėjo nustatyti kokios technikos juose buvo naudojamos, kaip atrodė galutinis rezultatas. Šiame projekte yra tikimasi sukurti animaciją, neturint studijos, bei kitų pagalbos priemonių. Darant šį metinį projektą buvo susidurta su iššūkiais - kaip nupiešti kiekvieną kadrą, montuoti ir įgarsinti. Darbo tikslas yra sukurti trumpametražį animacinį filmą.

TEORINĖ PROBLEMOS ANALIZĖ

- Pagrindinis klausimas:
Kaip sukurti trumpametražį animacinį filmą?
- Kokio atsakymo tikimasi?
Tikimasi, kad pavyks sukurti trumpametražį animacinį filmą.
- Ko negalime pamatyti?
Negalime pamatyti, kaip įgarsinti ir tinkamai sumontuoti animacinį filmą.
- Ką siekiama atrasti?
Siekama atrasti animacinio filmo kūrimo sunkumus.

DARBO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

Darbo tikslas – sukurti trumpametražį animacinį filmą, atskleidžiantį temą “Priklausomybė”.

Darbo uždaviniai:

- 1) Ištirti įvairius animacijos būdus.
- 2) Sukurti gerą istoriją, kuri būtų trumpa, bet taip pat įdomi.
- 3) Sugalvoti pagrindinį veikėją.
- 4) Kiekvieną kadrą nupiešti atskirai (tradicinė animacija) arba kiekvieną judesį nufotografuoti ir vėliau sumontavus padaryti, kad jis judėtų (sustabdyto kadro animacija).
- 5) Animacinį filmą sumontuoti.
- 6) Animacinį filmą įgarsinti.

TEORINĖ DARBO DALIS. TYRIMO ORGANIZAVIMAS

Darbo priemonės:

- A4 formato popieriaus lapai;
 - Animavimui skirta animacijos lenta;
 - Dailės priemonės (geliniai tušinukai, pieštukai, kreidelės, dažai).
 - Ištirti įvairius animacijos stilius:
- 1) Tradicinė animacija – animacija, kuomet kiekvienas kadras yra atskirai nupiešiamas ir vėliau sumontuojamas, kad paveikslėliai eitų vienas po kito.
 - 2) Sustabdyto kadro animacija - sustabdyto kadro animacijoje dažniausiai naudojami realūs daiktai, kurie yra fiksuojami (fotografuojami) kadras po kadro ir ypač daug dėmesio skiriant objektų dydžiams ir skalei, stengiantis kuo tiksliau ir nuosekliau apskaičiuoti judesio bei pasirinktos distancijos santykį, eksperimentuojant su apšvietimu bei specialiaisiais šviesos efektais.
 - 3) Kompiuterinė animacija - XXI a. sparčiai išpopuliarėjo kompiuterinė animacija, kuri leidžia greitai sukurti kokybišką dvimatį arba trimatį personažą ir jį lengvai animuoti. Kompiuterinė animacija pasižymi ypač švariomis linijomis ir tikslu, apskaičiuotu judesiu.
 - 4) Smėlio animacija - ypatingo kruopštumo reikalaujanti animacijos rūšis. Ant lygaus paviršiaus po fotoaparatu formuojamas piešinys iš smėlio ir fotografuojama po kadra. Norint sukurti ypatingą, efektingą įspūdį, smėlis animuojamas ant stiklo ir iš apačios apšviečiamas lempa.
 - 5) Ant kino juostos piešta animacija - kuriama dviem būdais: ant tuščios kino juostos arba ant juodos (išryškintos) kino juostos.
 - 6) Cel-shaded animacija - naudojama imituoti tradicinę animaciją, naudojant CG programinę įrangą, kuomet tonavimui naudojamas mažesnis spalvų kiekis.
 - 7) Machinima – fanimaciniai filmai, sukurti fiksuojant vaizdus iš virtualaus žaidimų pasaulio.
 - 8) Judesių fiksavimas - naudojamas, kuomet gyvi aktoriai dėvi specialius kostiumus, leidžiančius kompiuteriams nukupijuoti jų judesius perduoti juos kompiuteriniams CG veikėjams.
 - 9) Dažų ant stiklo animacija - animacinis filmas, kuriamas manipuluoti lėtai ant stiklo džiūnančių aliejinių dažų pagalba.
 - 10) Fotorealistinė animacija – tai animavimo technika, kuria veikėjai ir aplinka atvaizduojama realistiškai.

11) Verčiama knyga - susideda iš kiekviename puslapyje pateiktų šiek tiek besiskiriančių nuotraukų, kurios, greitai verčiant puslapius, sukuria veiksmo iliuziją.

Šiame projekte buvo pasirinkta naudoti tradicinę ir sustabdyto kadro animacijas.

- Animacinių filmų peržiūra.

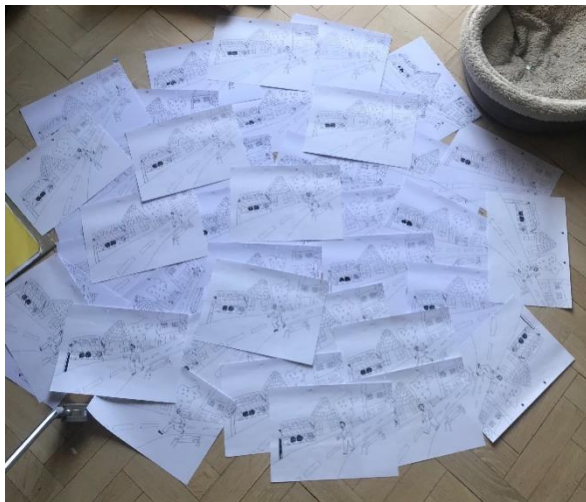
Norėdama suprasti daugiau apie animaciją ir įvairius jos būdus, peržiūrėjau įvairius filmus. Pvz.: rež. Sylvain Chomet „Les Triplettes de Belleville“, „The Illusionist“, „The Old Lady and the Pigeons“ ir rež. René Laloux „Gandahar“.

Pasirinkau šiuos filmus, nes juose yra naudojama tradicinio stiliaus animacija. Iš filmų supratau, kad norint pavaizduoti judesį, nebūtinai reikia naudoti daug kadrų, užtenka tik kelių. Taip pat peržiūrėjus šių filmų kūrimo procesą supratau, kaip reikia filmus įgarsinti.

- Praktika.

Sukūriau dar du trumpus animacinius filmukus, kad pasipraktikuoti ir geriau suprasti animacijos veikimo principą.

Pirmu filmuku „Vyras bėga“ išsiaiškinau, kaip pavaizduoti bėgimą, jį nupiešti ir suanimuoti.

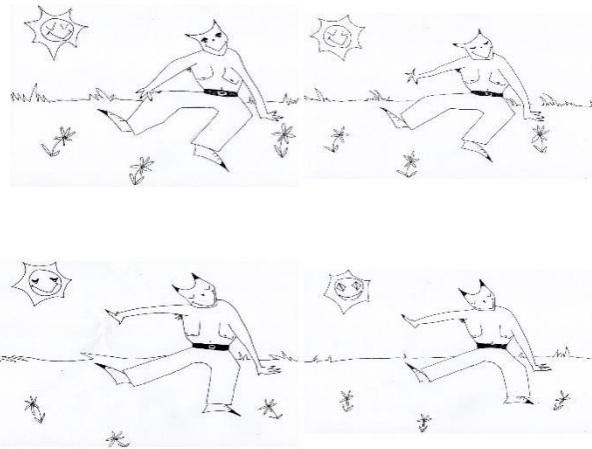


1 pav. 40 kadrų iš animacijos „Vyras bėga“



2 pav. Kadrai iš animacijos „Vyras bėga“

Antru filmuku „Pievoje“ išsiaiškinau, kaip pavaizduoti kvėpavimą, bei kaip suanimuoti subtilius judesius. Kuriant abu filmukus supratau, kaip reikia montuoti animacinius filmus, juos įgarsinti.



3 pav. Kadrai iš animacijos „Prievoje“

- Filme plėtojama tema priklausomybė.

Projektui pasirinkau temą priklausomybė, o tiksliau – azartinį lošimą.

Azartinis lošimas yra žaidimas, kurio rezultatas (laimėjimas arba pralaimėjimas) yra atsitiktinis ir beveik nepriklauso nuo dalyvių sugebėjimų žaisti. Paprastai lošiama iš pinigų. Nors daugeliui lošimas tik pramoga ar būdas uždirbti, tai gali tapti priklausomybe.

Azartinio lošimo rezultatas yra visiškai atsitiktinis įvykis, skirtingai nuo kitų žaidimų, kurių rezultatai priklauso nuo žaidėjų meno, sugebėjimų žaisti ir žaidimą laimėti. Dėl to žmonės niekuomet nežino ar jie laimės, tačiau vis tiek rizikuoja.

Priklausomybė – psichikos sveikatos sutrikimas, liguistas polinkis kartoti tą patį veiksmą ar vartoti tą pačią medžiagą neribotą kiekį kartų siekiant pasitenkinimo jausmo, nepaisant numatomų ar akivaizdžių neigiamų padarinių pačiam individui ar jo aplinkai.

Pasirinkau šią temą, nes ji yra aktuali ir dauguma žmonių su ja yra susidūrę artimoje aplinkoje.

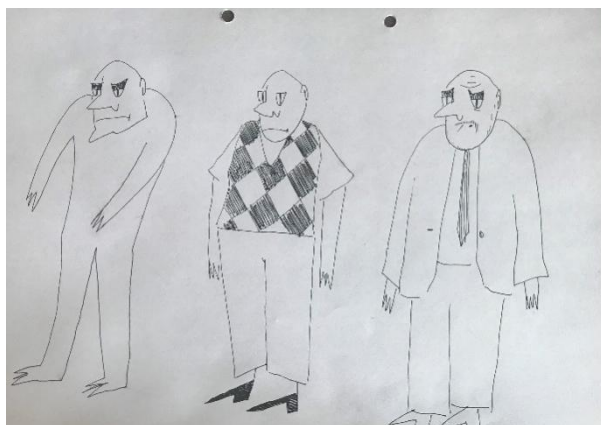
- Animacijos siužetas.

Animacijoje daugumą kadrų pasikartoja. To tikslas buvo suteikti rutinos ir veiksmo pasikartojimo efektą, tarsi pamatyti pasaulį pro priklausomo azartiniam lošimui žmogaus akis.

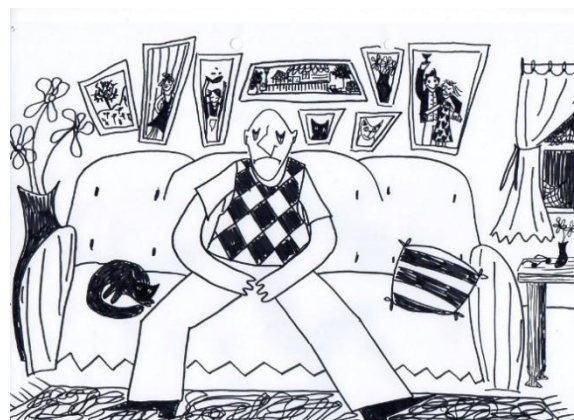
Animacijoje pagrindinis veikėjas susiduria su azartinio lošimo problema. Kadangi yra senyvo amžiaus vienišas žmogus, jis bando laimėti milijoną eurų nusipirkęs „Mele-Moto“ bilietą, nes mano, kad tai pagerins jo gyvenimą ir kuomet turės pinigų visi jo rūpesčiai išnyks. Todėl nuėjęs į parduotuvę ir pamatęs loterijos bilieto reklamą, nesusilaiko. Grįžęs namo jis per televizoriuje rodomą lošimų programą patikrina ar pasisekė laimėti pinigų. Tačiau supranta, jog šį kartą nepavyko. Kitą kartą, išėjęs į parduotuvę jis vėl bando savo laimę, bet nusiperka nebe vieną, o jau du bilietus. Sugrįžęs vėl supranta, kad nieko nelaimėjo. Kuo toliau, tuo labiau jis perka loterijos bilietų, tačiau kaip pensininkas jis nėra turtingas ir jam nebelieka pinigų nusipirkti maistui. Bet jis galvoja, kad dabar gali pakentėti ir vėliau, kuomet laimės milijoną eurų, galės turėti visus įmanomus turtus. Vėliau pradeda pirkti tik „Mele-Moto“ bilietus, tačiau kaip įprastai nieko nelaimi. Galų gale jis tampa nežmogiška mase, kuri yra paskendusį nerealiuose svajonėse.

- Sukurti pagrindinį veikėją.

Kadangi animaciniame filme nagrinėjama tema yra priklausomybė, norėjau sukurti veikėją, kuris daugumai būtų atpažįstamas artimoje aplinkoje. Todėl pasirinkau sukurti senyvo amžiaus personažą, kuris yra priklausomas loterijos bilietams.



4 pav. Pagrindinio veikėjo kūrimo procesas



5 pav. Pagrindinio veikėjo galutinis variantas

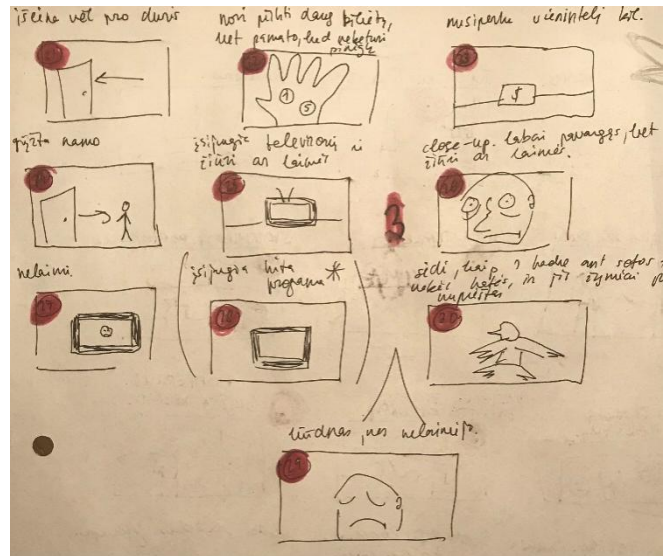
Kiekvieną kadrą nupiešti atskirai (tradicinė animacija) arba kiekvieną judesį nufotografuoti ir vėliau sumontavus padaryti, kad jis judėtų (sustabdyto kadro animacija).

- Animacijos procesas.

- 1) Pasidaryti animacijos kadruotę. Kiekvieną sceną aprašyti (kas joje įvyks, koku animaciniu stiliumi ji bus padaryta, kiek užtruks, kiek kadrų piešti ir t.t.).



6 pav. Animacijos kadruotė



7 pav. Animacijos kadruotė

- 2) Tradicinio stiliaus animacijai reikia nusipiešti pradinį kadra ir naudojant animavimui skirtą lentą, apvedžioti pradinį kadra ir keičiant judesius nupiešti kitus. Su kiekvienu kadru reikia nupiešti skirtingą piešinį, kad sumontavus sceną atsirastų iliuzija, kad piešinys juda.
- 3) Sustabdyto kadro animacijai reikia nusipiešti/pasidaryti foną ir tuomet nusipiešti/išsikirpti reikiamus objektus, kurie judės. Su kiekvienu kadru reikia pajudinti judantį objektą, kad vėliau sumonatvus atsirastų iliuzija, kad jis juda.
- 4) Nupiešus reikiamas scenas, jas reikia nufotografuoti.
- 5) Nufotografuotas scenas, reikia perkelti į kompiuterį ir sumontuoti, kad atsirastų iliuzija, kad piešinys juda.
- 6) Sumontuotą filmą reikia įgarsinti: pridėti garsą kiekvienam žingsniui, įkvėpimui ir t.t..

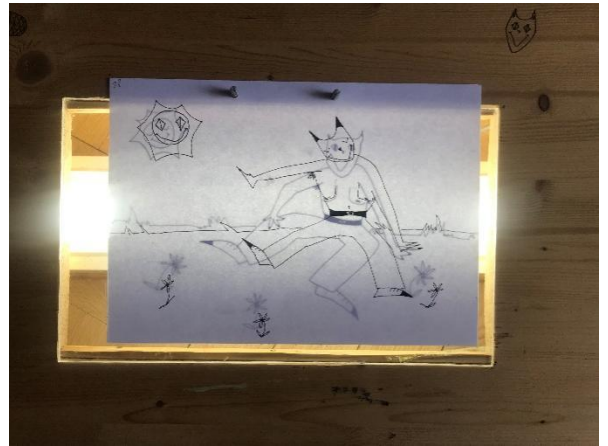
Mano animacijoje per vieną sekundę yra leidžiami du kadrai. Todėl, kad sukurčiau 10 sekundžių sceną, reikia nupiešti 20 kadru.

Animavimo lentos veikimo principas:

Šią lentą prieš metus specialiai man padarė tėtis animacijai kurti. Jos veikimo principas: iš apačios šviečianti šviesa leidžia matyti apatinio lapo piešinio kontūrus ir taip galima apvedžioti arba piešti ant viršaus padėto antrojo lapo.



8 pav. Animavimui skirta lenta



9 pav. Animavimui skirtos lentos veikimo principas



10 pav. Keli kadrai iš pirmos scenos animacijoje

- Animacinį filmą sumontuoti.

Montavimui naudoja programą „Wondershare Filmora“.

- Animacinį filmą įgarsinti.

Įgarsinau savo filmą su telefonu įrašydama garsus (gatvės, parduotuvės garsus, žingsnius, kvėpavimą).

DARBO REZULTATAI IR ANALIZĖ

Darbo rezultatas: trumpametražis animacinis filmas.

https://www.youtube.com/watch?v=TdTbxziT__U&t=116s

Buvo atrasta, kaip sukurti animaciją. Išmokau kaip reikia nupiešti atskirus kadrus, kad susikurtų judesio efektas. Taip pat išmokau kaip reikia animaciją įgarsinti ir sumontuoti.

IŠVADOS

- 1) Buvo ištirti įvairūs animaciniai būdai. Iš jų buvo pasirinkta daryti tradicinio stiliaus ir sustabdyto kadro animacijas.
- 2) Animacijai buvo pasirinkta tema „Priklausomybė“.
- 3) Buvo sukurtas pagrindinis veikėjas.
- 4) Buvo nupiešti ir nufotografuoti atskiri kadrai.
- 5) Animacinis filmas buvo sumontuotas.
- 6) Animacinis filmas buvo įgarsintas.

ŠALTINIŲ IR LITERATŪROS SĄRAŠAS

1. *Gandahar*, rež. René Laloux. 1987
2. Ilja Bereznickas. *Animacija: nuo idėjos iki ekrano*. Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla, 2017
3. Ilja Bereznickas. *Animacijos menas*. Vilnius: Mintis, 2013
4. *Les Triplettes de Belleville*, rež. Sylvain Chomet. 2003
5. Richard Williams. *The Animators Survival Kit*. JAV: Faber and Faber, 2001
6. *The Old Lady and the Pigeons*, rež. Sylvain Chomet. 1997
7. *The Illusionist*, rež. Sylvain Chomet. 2010

SANTRAUKA

Šio projekto tikslas buvo sukurti trumpametražį animacinį filmą. Darbo rezultatas yra sukurta animacija. Buvo išsiaiškinta kaip sukurti ir nupiešti animaciją. Iš to įgyjau praktikos įvairiose srityse: sukūriau animacijos planą, istoriją, pagrindinį veikėją, išmokau naudojant skirtingus kadrus pavaizduoti judesį. Taip pat išmokau naudotis montavimo programa „Wondershare Filmora“, bei išsiaiškinau kaip reikia animacinius filmus įgarsinti.

MOKINIO VEIKLOS ĮSIVERTINIMAS

Save vertinu 9.