

CZYM JEST ANIMACJA POKLATKOWA?

[odcinek 13: Baw się obrazem – Tablety w bibliotece]

Pakiet „Baw się obrazem” prezentuje trzy ciekawe aplikacje - iPhoto, iMovie, Vine,- dzięki którym robienie zdjęć, dodawanie efektów do filmów video lub tworzenie animacji jest proste, łatwe i przyjemne, a w szczególności – mobilne.

Zabawa obrazem to nie tylko używanie filtrów, efektów i gotowych szablonów, które są dostępne w proponowanych aplikacjach. Jest to przede wszystkim okazja do łączenia ze sobą różnych dziedzin i umiejętności, pretekst do pracy w grupie, możliwość eksperymentowania i znajdowania nietypowych rozwiązań technicznych i artystycznych.

To także wszystko, co łączy się z projektowaniem i przygotowaniem scenografii lub planu filmowego: szycie kostiumów, aranżowanie interesującego oświetlenia, wycinanie elementów do animacji poklatkowej 2D czy lepienie z modeliny figurek do animacji 3D.

ZABAWA OBRAZEM, CZYLI CZYM JEST ANIMACJA POKLATKOWA?

Animacja poklatkowa to animacja tworzona za pomocą zdjęć, które zestawione razem, składają się na film. Technika ta, znana od ponad 100 lat, obecnie przeżywa renesans dzięki portalom takim jak Vine oraz nagradzanim filmom animowanym, np. „Piotruś i wilk”. W tej technice realizowane były znane i lubiane bajki: „Miś Uszatek”, „Muppety”, „Miś Coralgol”.

Animacja poklatkowa jest często używana przy produkcji filmów przyrodniczych – w ten sposób najłatwiej jest pokazać np. wzrost roślin lub przesuwanie się gwiazd po niebie. Możliwość tę można kreatywnie wykorzystać podczas bibliotecznych warsztatów przyrodniczych lub filmowych.



Topnienie śniegu – animacja poklatkowa krok po kroku.

Animacja poklatkowa nie wymaga znajomości rysunku ani programów do postprodukcji filmowej. Wystarczy zwykły aparat cyfrowy, smartfon lub tablet i odpowiednie oprogramowanie. Dzięki wykorzystaniu odpowiednich aplikacji, takich jak np. Vine, filmik jest od razu zmontowany i gotowy do publikacji.

JAK POWSTAJE ANIMACJA POKLATKOWA?

Animator zmienia położenie animowanego obiektu względem obiektywu. Po każdej zmianie położenia wykonywane jest zdjęcie. Po złożeniu całej sekwencji zdjęć w film powstaje animacja.

Animacja poklatkowa 2D (dwuwymiarowa). Do dwuwymiarowej animacji poklatkowej najczęściej używa się papierowych elementów wyciętych ze zdjęć, samodzielnie wykonanych rysunków, gazet lub kolorowego papieru. Elementy te, połączone razem, mogą stworzyć ruchomy kolaż.

Przykłady animacji poklatkowej 2D:

- Warsztat animacji poklatkowej, Pracownia Orange, Miejska Biblioteka Publiczna w Cieszanowie

<https://vine.co/v/OBzidE1bJEi>

<https://vine.co/v/MlpqwmD2YPt>

Animacja poklatkowa 3D (trójwymiarowa). W trójwymiarowej animacji poklatkowej wykorzystuje się przedmioty codziennego użytku, np. książkę, szczyryk, monetę, czapkę lub zegarek. Można także specjalnie na potrzeby filmu animowanego stworzyć figurki i obiekty z drewna lub plasteliny. Obiekty płaskie i trójwymiarowe można ze sobą swobodnie łączyć.



Kluczowe klatki animacji poklatkowej przedstawiającej ruch monety, http://pl.wikipedia.org/wiki/Animacja_poklatkowa

Przykład animacji poklatkowej 2D+ 3D:

- Warsztat animacji poklatkowej, Pracownia Orange, Miejska Biblioteka Publiczna w Cieszanowie

<https://vine.co/v/MIQDVi5xYvX>

LICZY SIĘ POMYSŁ!

Aplikacje z pakietu „Baw się obrazem” - iPhoto, iMovie, Vine- dają ogromne możliwości techniczne, więc liczy się pomysł, dobry temat i chęć tworzenia. Stworzone fotografie, video i filmy poklatkowe mogą być zainspirowane utworem muzycznym, książką, bajką, legendą, życiem codziennym miejscowości lub archiwalnym zdjęciem.



Projekt „Tablety w Twojej bibliotece” jest elementem Programu Rozwoju Bibliotek, który od 2009 roku realizuje Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>