

Allt går att animera!

- En inspirerande film för unga

Filmfakta

Ämne: Bild

Ålder: Från 9 år (M, H)

Speltid: 14 minuter

Svenskt tal

Producent: NFB – National Film Board of Canada

Syfte/strävansmål

- att visa hur man kan göra enkla animationer
- att inspirera till kreativitet och en vilja att uttrycka budskap genom bilder

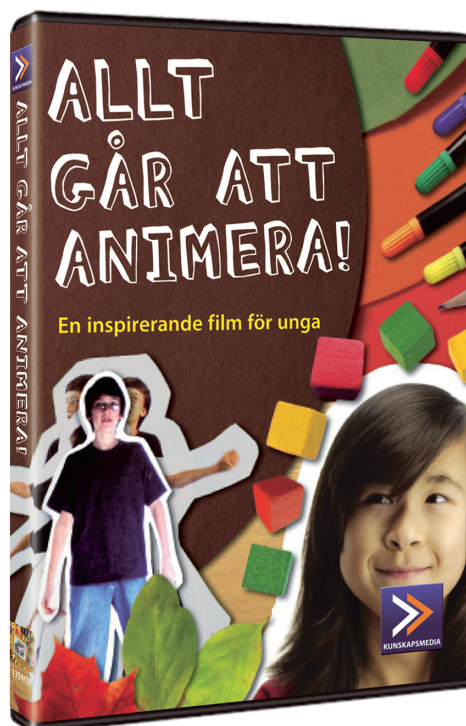
Undervisningen i bild ska behandla följande innehåll enligt läroplan:

- kommunicera med bilder för att uttrycka budskap
- skapa bilder med digitala och hantverksmässiga tekniker och verktyg samt med olika material

Filmen är indelad i kapitel

- Animera vad som helst!
- Animera människor
- Bladderböcker
- Animera med figurer
- Animera i klassrummet

© NFB – National Film Board of Canada
Svensk distribution: © Kunskapsmedia MMXI
Filmnr: 1394KM



Filmens innehåll

Några verktyg och lite fantasi är allt du behöver för att ge liv till olika föremål i en animerad film. *Allt går att animera* består av korta animerade avsnitt som visar hur denna konstform fungerar genom användning av objekt, rörelse, upprepning, kameror och uppspelning.

Programmet inspirerar eleverna till kreativitet, samarbete och berättande. De får bl.a. lära sig om symbolik och perspektiv.

Allt går att animera!

- En inspirerande film för unga

Material som behövs i klassrummet

- En eller flera datorer med enkla redigeringsprogram
- Digitalkamratorer
- Ett eller flera kamerastativ

Övrigt material

- Färgade papper
- Klister eller tejp
- Piprensare
- Pinnar, kottar, stenar eller/och blad
- Klassrumsmaterial, t.ex. böcker eller klossar
- Krita eller färgpennor
- Bladderblock

Ordlista

Animation

Illusionsskapande framställning av rörliga bilder, betecknar främst arbete med animerad film, då teckningar eller objekt (dockor, lerfigurer, utklippta silhuetter m.m.) fotograferas med enbildstagnation för varje rörelsemoment.

Pappsnurra

En papperscirkel med två olika bilder på varsin sida. Om man fäster ett snöre horisontalt i mitten av cirkeln så man kan tvätta snöret och få cirkeln att snurra ser det ut som en enda bild som förändras.



Zoetrop

Zoetropen består av en cylindrisk burk och påminner i sin uppbyggnad om en stor konservburk som öppnats på ovansidan. På sidorna finns ett antal smala springor i vertikal riktning, genom vilka bilder på burkens insida kan betraktas. När zoetropen snurrar uppstår illusionen av rörliga bilder.



© Rättigheterna till studiematerialet ägs av Kunskapsmedia AB.
Du har rätt att använda dig av studiematerialet i samband med visning av programmet.

Ta reda på mer

www3.nfb.ca/animation/objanim/en/

– Allt går att animera är producerad av National Film Board of Canada. På deras engelskspråkiga hemsida finns massor av information och tips till lärare och elever.

www.lankskafferiet.org

– Umeå Universitet driver denna sajt med länkar till webbplatser du kan använda i skolarbetet

<http://ungaklara.se/om-unga-klara/projekt/unga-klara-animation/>

– Inspirerande exempel på vilka slags enkla animeringar man kan göra

Animeringsprogram:

<http://boinx.com/istopmotion/home>

<http://framethief.com/>

www.stopmotionmaker.com/

Handtecknad eller cell-animering

De enskilda rutorna i en traditionell animerad film är fotografier av teckningar, som först tecknats på papper. För att skapa en illusion av rörelse, skiljer sig teckningarna lite från varandra. Teckningarna kopieras på transparenta acetatblad som kallas celler, som fylls i med färger. Alla celler fotograferas för sig på film mot en målad bakgrund med en särskild kamera.

Storyboard

Filmmanus där varje scen representeras av en teckning, avsedd att förtydliga filmens visuella stil för fotograf, scenograf m.fl. En storyboard ser ut lite som en serietidning och är en viktig hjälp för att kunna förbereda och planera sin animering.

Hastighet

Eftersom animering är en illusion av rörelse som skapats genom att spela upp en serie bilder, är hastigheten som bilderna spelas upp i väldigt viktig. Tempo definieras som graden av rörelse eller aktivitetens takt. I animation fastställs tempot av antalet steg det tar att flytta objektet genom ramen. Tar objektet "långa steg" kommer animeringen att se ut att gå väldigt fort. Men om "stegen" är kortare ser animationen långsammare ut. Acceleration och inbromsning är också viktiga aspekter att beakta.

Allt går att animera!

- En inspirerande film för unga

Diskussionsfrågor

Innan ni startar en diskussion kring filmen i gruppen är det viktigt att läraren/ledaren funderar igenom hur man ska hantera diskussionen och svaren. Dela gärna upp gruppen i mindre grupper och låt deltagarna först skriva ned sina svar.

Före filmen

- Vad är animation och hur fungerar det? Vilka är dina favoriter bland animerade filmer? Dela upp er i mindre grupper och diskutera vilka animerade filmer ni tycker om och varför. Fundera på genre (dokumentär, humor, drama, etc.) och historiens uppbyggnad (början, mitten och slutet).
- Finns det objekt tycker du är osannolikt att kunna få till liv i en animerad film? Kan det vara kul att få något som normalt inte rör sig att komma till liv?

Efter filmen

- Hur kan man animera en sten?
- Varför kan det vara bra att använda ett stativ när man animerar?
- Hur animerar man människor?
- Hur kan man animera med hjälp av ett blädderblock?
- Hur kan du animera med hjälp av pappersfigurer i olika former?
- Vad kan man animera med i klassrummet?
- Varför kan det vara bra att använda animationer i filmer?

- Att förstå koncepten kring sekvens, timing, rymd, geometri och playback är viktigt för att förstå hur man animerar. För att till exempel ge illusionen av att någon går är det viktigt att hålla vissa saker orörliga medan andra saker ska röra sig. Titta på ett avsnitt av filmen igen och notera hur hastigheten påverkar känslan av rörelse.
 - Vad är en stegvis förändring?
 - En uppenbar förändring?
 - Hur gjorde animatörerna för att få objektet att:
 - flyttas från sida till sida?
 - bli större?
 - gå snabbare eller långsammare?
- Varför kan det vara bra att göra en storyboard?



Allt går att animera!

- En inspirerande film för unga

Aktiviteter

För att kunna sätta ihop animerade filmer är det viktigt att kunna datorprogrammen som kan användas vid enkel animering. Titta på videoklipp på nätet (tutorials) om programmen som din skola har och lär dig tekniker för montering och hur man redigerar en tidslinje.

Att lägga till ljud till animeringar är inte svårt. En mikrofon till datorn gör att eleverna själva kan göra sina ljudeffekter och lägga in i filmprojektet.

Animera vad som helst + Animera människor

Lindsay tar bilder utomhus på en gul blomma och flyttar den ett litet steg varje gång. I sista uppspelningen flyttar blomman från gräset på vägen till alla typer av ytor och texturer tills den når stranden och är omgiven av snäckskal. Se hur många bilder som behöver tas för att skapa en sekund av animation. (OBS: Antalet bilder kan ofta animationsprogramvara tipsa om.) Fundera även på hur det såg ut när pojken gick. Vad var stilla och vad rörde sig? Vill ni animera människor eller saker, eller kombinera de båda?

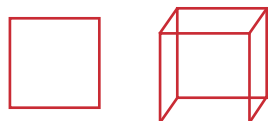
Dela upp eleverna i mindre grupper. Låt grupperna först skapa ett storyboard med samlingar av liknande och olika objekt för att representera olika perspektiv. Låt även eleverna planera för ett enkelt soundtrack att följa bilderna – det kan förstärka karaktärens känslor av konflikt eller harmoni. När bilderna är fotade, ljuden inspelade och sammansatta i datorn redovisar varje grupp sin film för klassen.

Blädderböcker

Börja med att fundera på vad som är 2D-och 3D-objekt, t.ex. streckgubbar och klossar. Definiera 2D och 3D. Demonstrera sammankopplingar mellan objekt, former och folk.

Förklara principerna för form och volym.

Be de mindre grupperna att rita sina favorit 2D-former och dess motsvarande 3D objekt. Visa på en blädderbok där ett 2D objektet blir 3D.



Låt sedan eleverna göra sitt favorit 2D-objekt till 3D, eller en 2D-form att verka levande genom rörelse. Be dem rita den första och den sista bilden först på ett separat papper, så blir det lättare att se hur man ska gå tillväga. Detta kan göras med hjälp av linjaler, penna och papper, eller med hjälp av datorer där man sedan kan skriva ut de färdiga "blädderblocken" och presentera för klassen.

Animera med figurer + Animera i klassrummet

Nu är det dags att animera 2D-bilder med människor i – som i filmen där vi ser en TV-spelsliknande resa som våra programledare gör. Det är viktigt att först göra en storyboard så alla vet vad som ska hända i filmen.

Kom ihåg att fotografera personerna i ett väl upplyst rum med en ren vit bakgrund.

Dela in klassen i mindre grupper och tilldela roller: kamerapersoner, animeringens huvudkaraktärer, ljudansvariga, de som klipper ut alla pappersfigurer och bilder samt chefer eller assistenter som ser till att storyboard-bilderna följs. Sedan redigerar eleverna ihop bilderna till en film som de till exempel kan lägga upp på Youtube.

