

PAMIĄTKA FILMOWA

KROK
PO
KROKU



czyli jak w kilku krokach
zrealizować animację
poklatkową na podstawie
opowiadanych historii?



Członkinie i członkowie Koła Gospodyń Wiejskich z Góry Siewierskiej, Agata Hofelmajer-Roś.

Animacja poklatkowa to:

Jeśli znacie filmy takie jak *Zajączek Parauszek*, *Baranek Shaun*, *Piotruś i wilk* lub szorty Lego na YouTube, to widzieliście już w swoim życiu przykłady animacji poklatkowej. Polecamy Wam też samodzielnie poszukać różnych przykładów. To zawsze inspiruje do tworzenia!

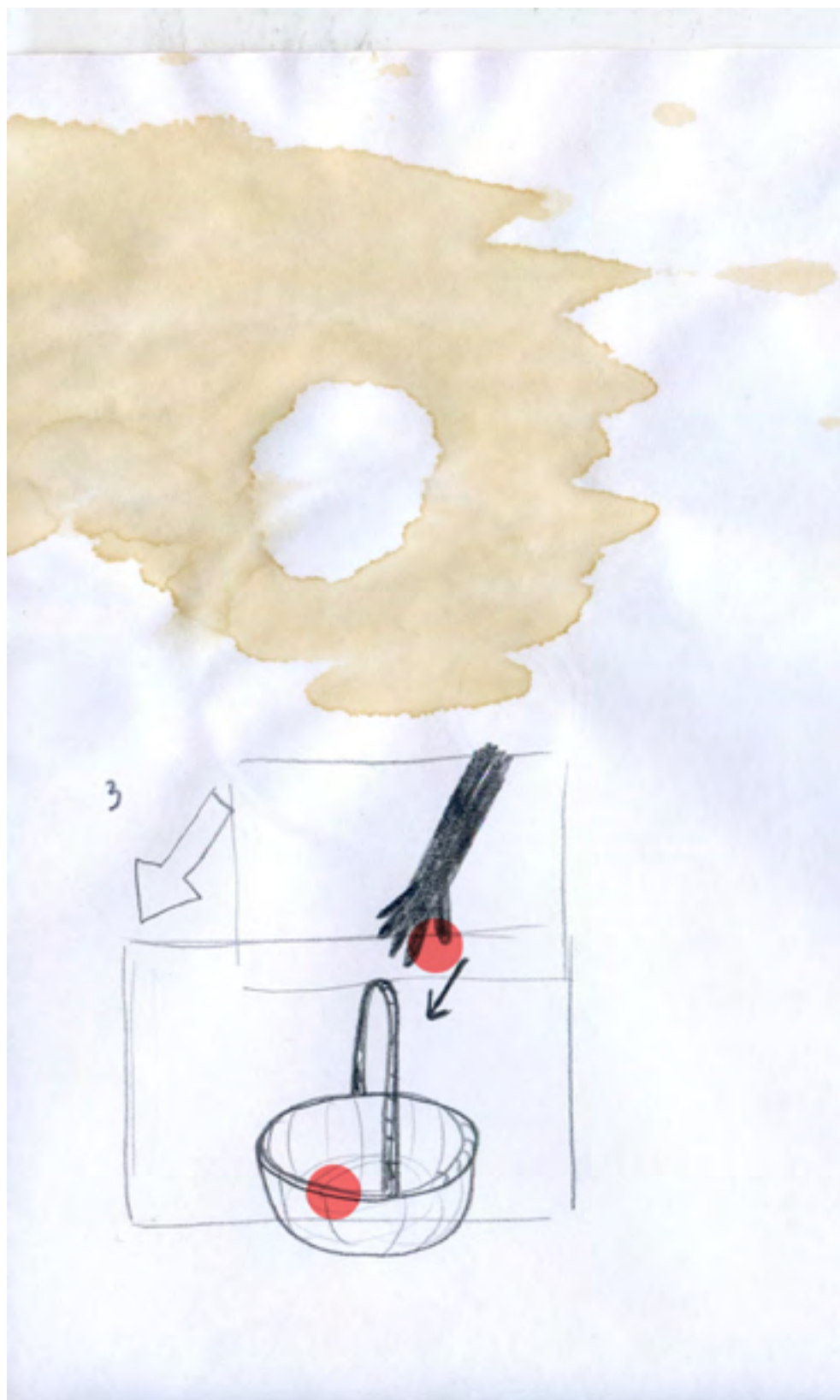
Animacja poklatkowa to technika animacji, dzięki której dowolny, wybrany obiekt (przedmiot, roślina) wydaje się poruszać samodzielnie.

W tej technice obiekt jest animowany przez animatora. Animator przesuwa go lub manipuluje nim. Zmiany położenia obiektu są bardzo małe. Każda zmiana jest rejestrowana na zdjęciu. Tak powstaje pojedyncza klatka filmowa.

Połączenie tych klatek w sekwencję i odtworzenie w odpowiedniej ilości klatek na sekundę sprawia, że oglądając je na ekranie, mamy wrażenie, że coś się samo rusza, mimo że w rzeczywistości tak się nie dzieje.

Dzięki temu możemy sprawić, że ołówki same piszą, piłki same się turlają, a samochody z plasteliny latają w chmurach.

To nie jest magia, to tylko technika zwana filmem.



Rysunek - Ewa Borysewicz.

Opowiemy wam, jak zrobić to samemu.

Wykorzystamy do tego przykłady z naszej własnej animacji stworzonej w projekcie *Filmowe gminne opowieści*.



Kadr z filmu - autor Iwo.

Krok nr 1

czyli o czym będzie nasz film?

Historia - musimy ją znaleźć, ona będzie bazą dla naszego scenariusza

Inspiracje - my szukaliśmy historii w naszej lokalnej społeczności

Bohaterki i bohaterowie - historię opowiedzieli nam członkinie i członkowie Koła Gospodyń Wiejskich z Góry Siewierskiej - pani Marysia, Pani Irena i Pan Henryk. Oni też stali się bohaterkami i bohaterami naszego filmu. Głównym tematem naszego filmu stała się opowieść o tym, co nasze bohaterki i bohaterowie robili w Kole Gospodyń Wiejskich.



Maria Sikora, Henryk i Irena Zajkowscy.



Koło Gospodyń z Góry Siewierskiej na dożynkach w Będzinie -1969 rok, zbiory Henryka i Ireny Zajkowskich.

Koło Gospodyń Wiejskich (w skrócie KGW) - to grupa osób, która spotyka się i uczy się gotować, uprawiać warzywa i owoce, robić przetwory, czasem też śpiewa pieśni, których nauczyła się od swoich babć i dziadków. KGW z Góry Siewierskiej spotyka się w Ośrodku Kultury w miejscowości Góra Siewierska.



Koło Gospodyń z Góry Siewierskiej ze sztandarem.

Zebranie historii - zaprosiliśmy nasze bohaterki i bohaterów na wywiad. Przygotowaliśmy wcześniej pytania, jakie im zadamy, ustaliliśmy dzień, godzinę i po prostu się spotkaliśmy. Naszą rozmowę nagrywaliśmy na dyktafon.

Możecie jej posłuchać [TUTAJ](#)



Na zdjęciu od lewej: Ewa Borysewicz (reżyserka prowadząca warsztaty), członkinie i członkowie KGW, uczestniczki i uczestnicy warsztatów: Franek, Michał B., Lena, Julia, Pola, Iwo, Krzysztof.

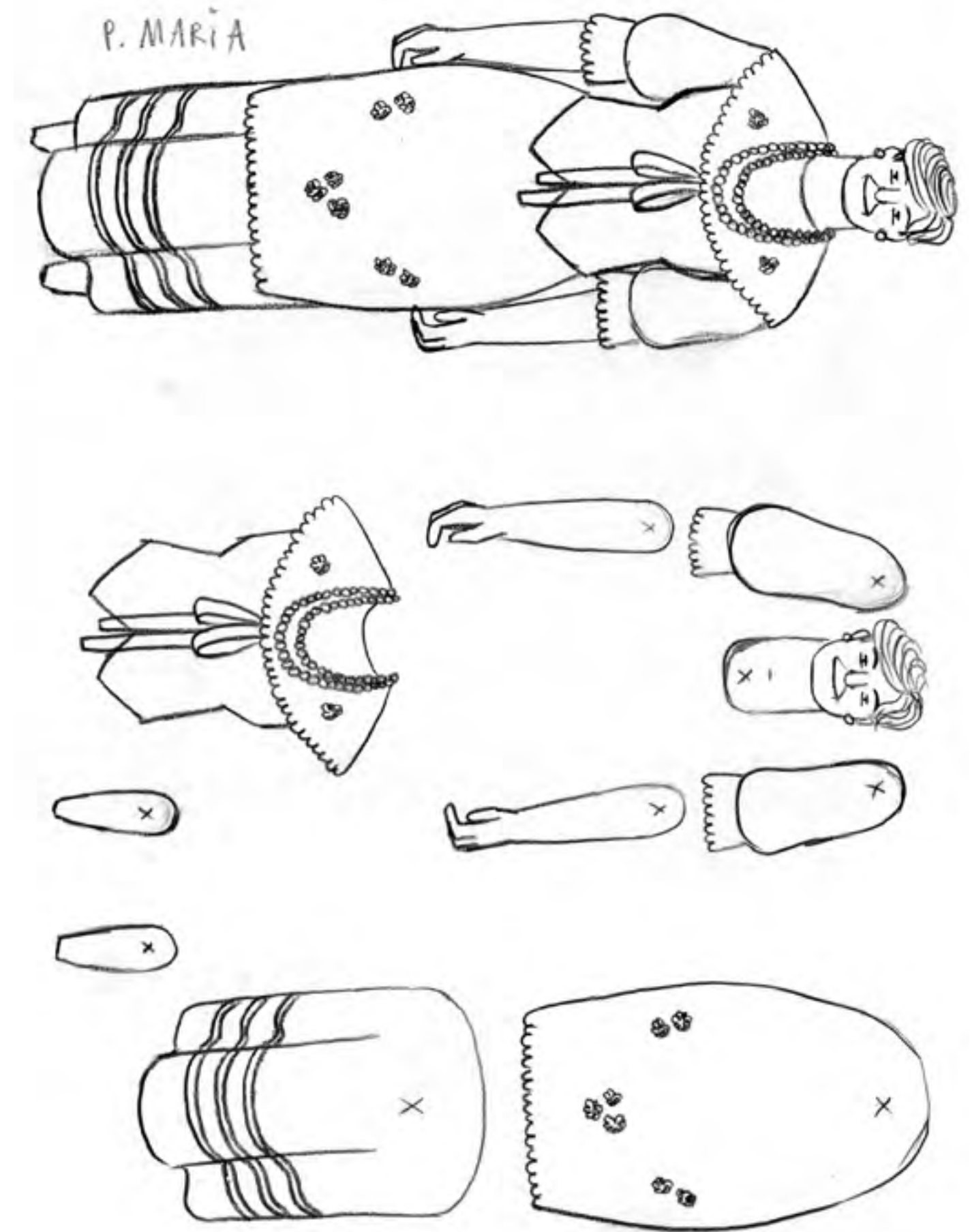
Dźwięk - w filmie pojawiają się różne dźwięki: muzyka, skrzypienie drzwi, deszcz, rozmowy, piosenki. Każdy z nich towarzyszy obrazowi, czyli temu, co widzimy na ekranie. W naszym projekcie głównymi dźwiękami były wypowiedzi naszych bohaterek i bohaterów. Nagraliśmy je za pomocą dyktafonu. W animacji dźwięki są dodawane później.

Technika - animować można różne rzeczy: przedmioty, lalki zrobione z plasteliny, rośliny, bohaterów wyciętych z papieru, piasek, wodę...nazwa danej techniki pochodzi od tego, jakie obiekty się animuje. My wybraliśmy technikę wycinankową z papieru. Nasze bohaterki i bohaterowie są narysowani i wycięci z papieru. Przedmioty, które mają, też są z papieru.

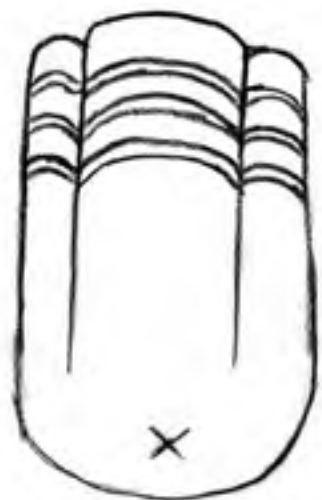
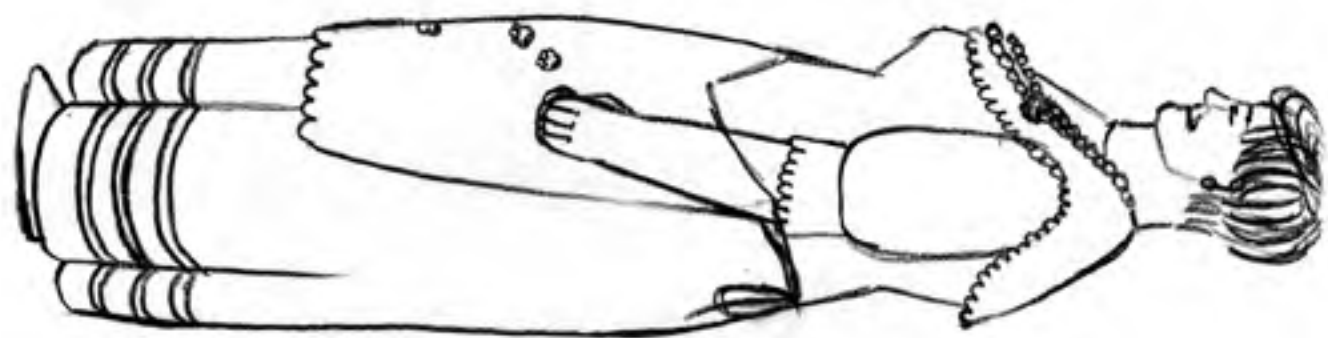


Lalki z papieru - do ich wykonania potrzebujemy rysunku postaci. Nasze postaci narysowaliśmy na podstawie zdjęć naszych bohaterek i bohaterów - Pani Ireny, Pani Marii i Pana Henryka. Każda postać ma 3 swoje rysunki: widać ją z przodu, boku i z tyłu. Każda ruchoma część lalki jest osobno narysowana. Po ich wycięciu poszczególne elementy postaci możemy połączyć masą plastyczną. Dzięki temu będziemy mogli nimi ruszać.

Poniższe ilustracje przygotowała dla Was Ewa Borysewicz - reżyserka prowadząca warsztaty w projekcie, jak je złożyć możecie zobaczyć na filmie [TUTAJ](#)



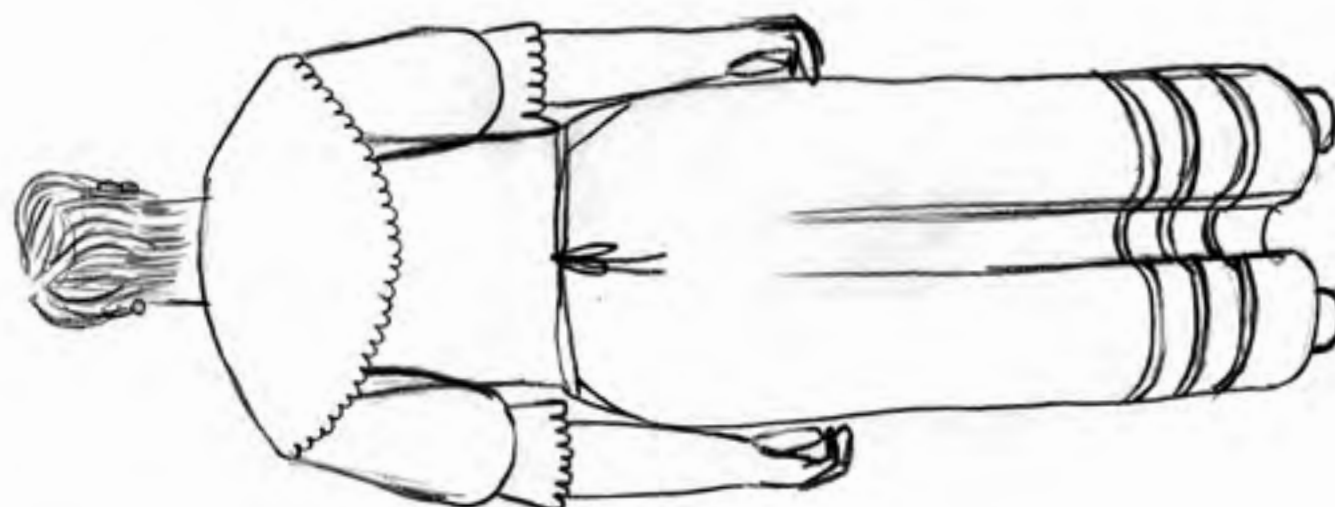
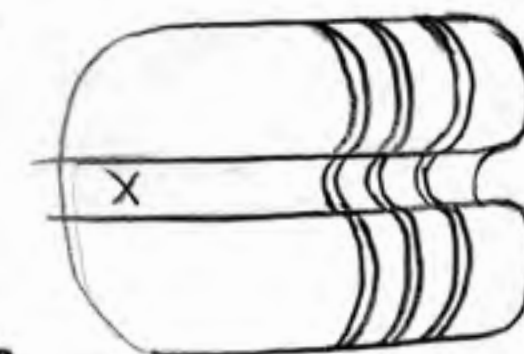
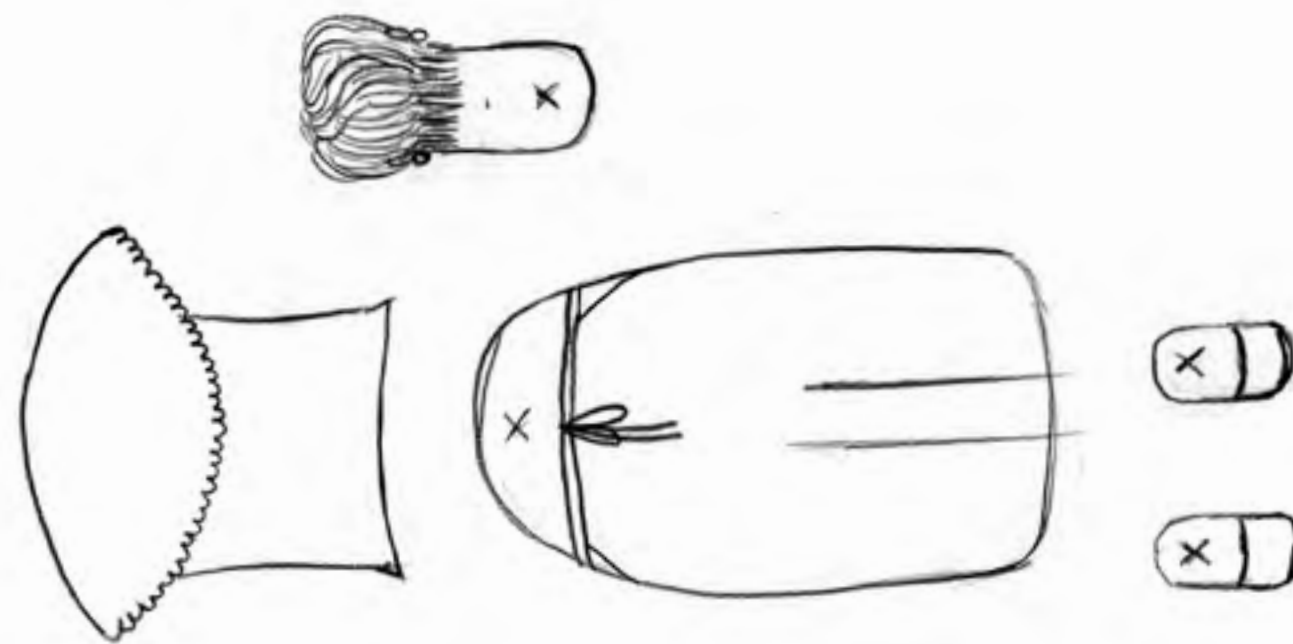
Rysunek - Ewa Borysewicz.



REKA
NA WIERZCH



REKA
POD SPÓD



Scenografia - bohaterki i bohaterowie filmu mogą występować na jakimś tle. Mogą też posługiwać się jakimiś przedmiotami. W filmie tło i rekwizyty nazywamy scenografią. My do tła wykorzystaliśmy fotografie członkiń i członków KCW, a rekwizyty zrobiliśmy z papieru, plasteliny i innych materiałów.

Zastanówcie się i napiszcie o waszych inspiracjach:

Historia:

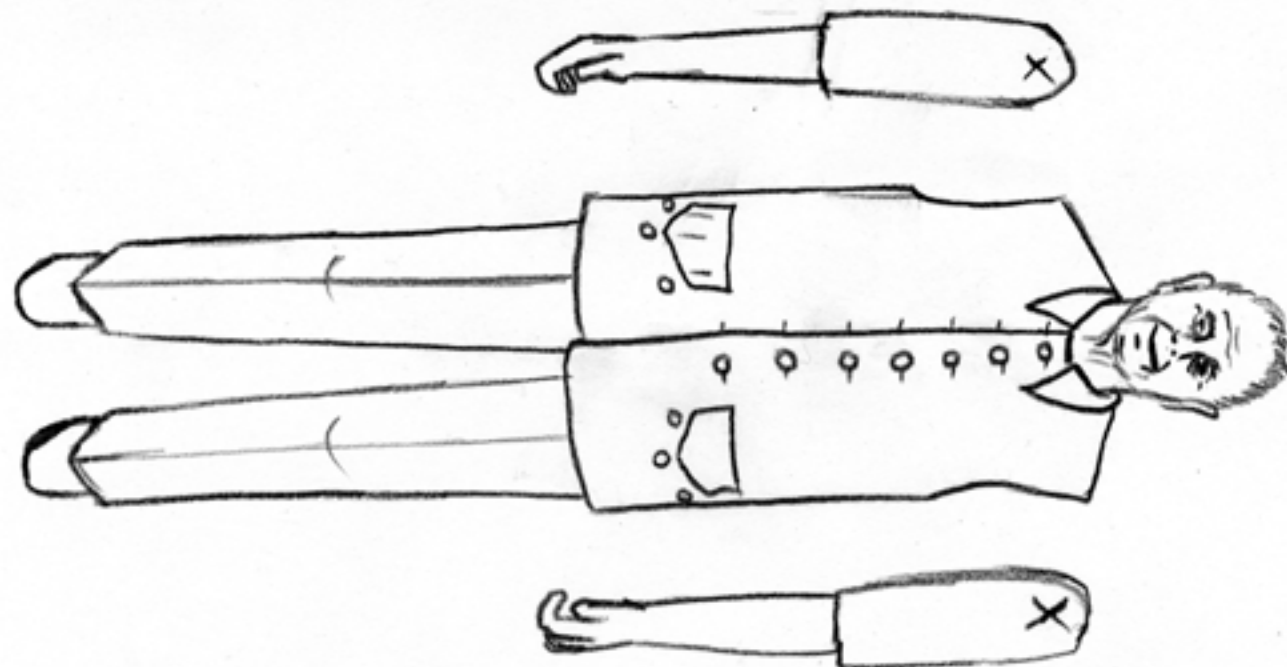
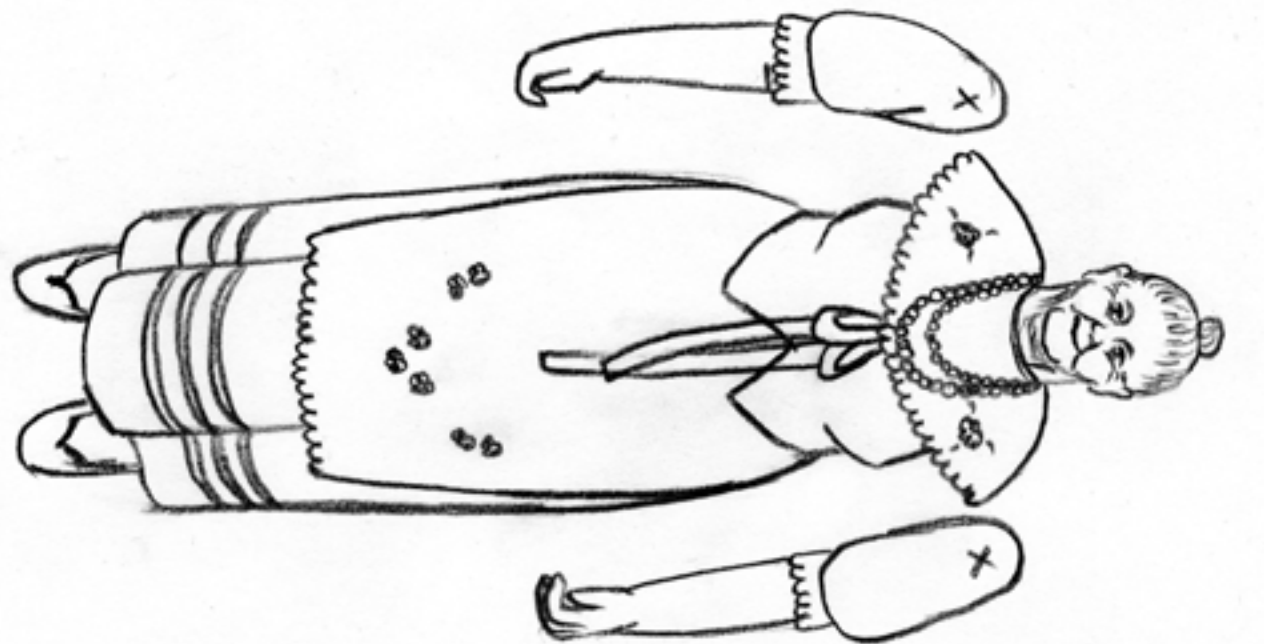
Bohaterki i bohaterowie:

Jak zebrać historię:

Dźwięki:

Technika:

Scenografia:



Krok 2

scenariusz



Na zdjęciu rysunki elementów scenografii - autorka Ewa Borysewicz.



Remiza strażacka Ochotniczej Straży Pożarnej w Górze Siewierskiej.

Scenariusz - to nasza historia, którą chcemy opowiedzieć, rozpisana zdanie po zdaniu. Scenariusz możemy podzielić na: wstęp, rozwinięcie i zakończenie. W rozwinięciu zazwyczaj dzieją się najważniejsze rzeczy. My nasz scenariusz podzieliliśmy tak:

wstęp: wyjaśnienie, czym jest Koło Gospodyń Wiejskich,

rozwinięcie: opowiedzenie, czynności jakie robili członkowie i członkinie KGW: sadzenie pomidorów, spotkania, wspólne zabawy,

zakończenie: piosenka śpiewana przez naszych gości.

Scenariusz dzieli się na sceny, a każda scena na ujęcia. Scena może być też jednoujęciowa, jeśli taka jest Wasza koncepcja.

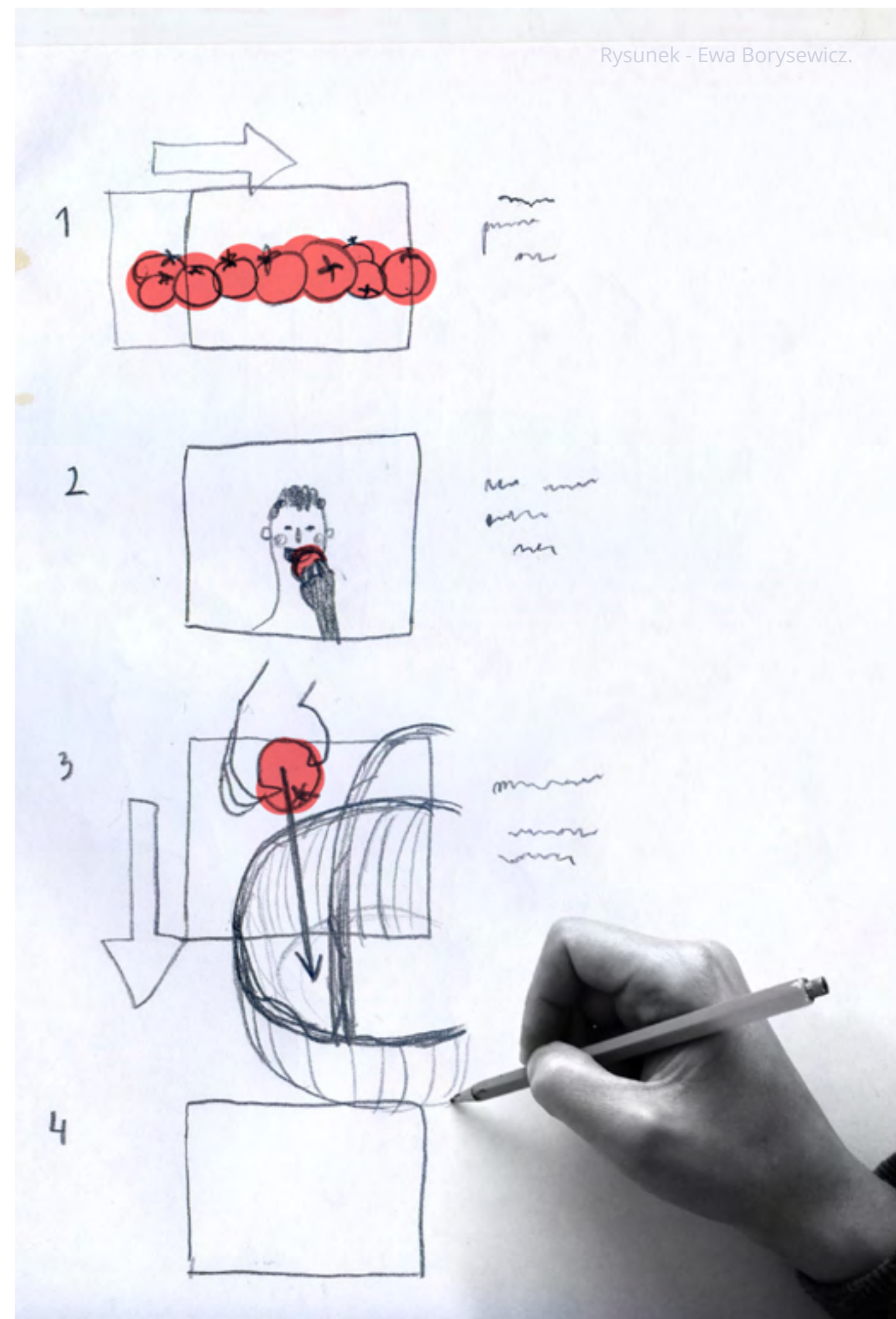
My dla przykładu mieliśmy takie sceny:

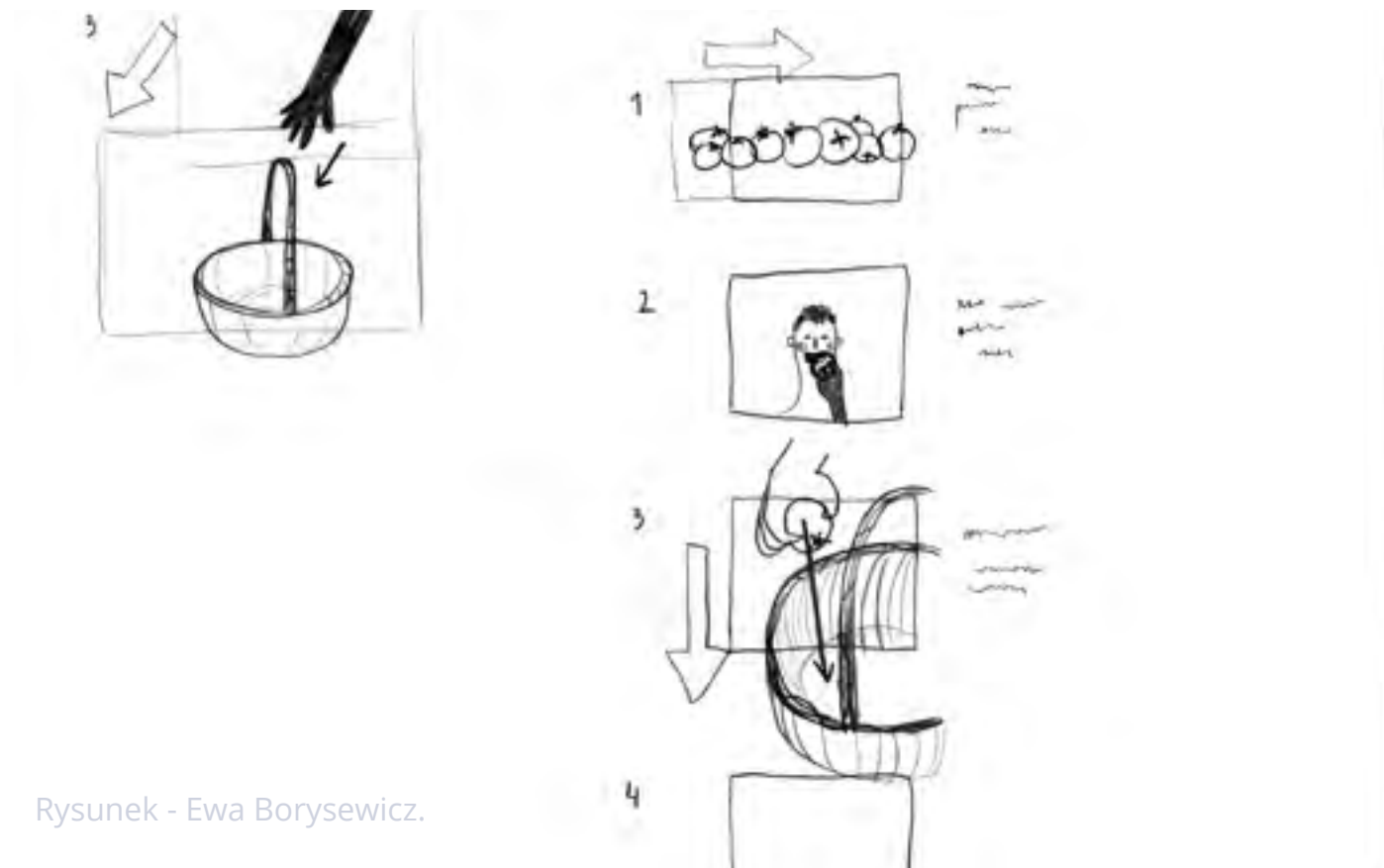
scena nr 1 - wyjaśnienie: pojawia się góra i napis, napis pojawia się litera po literze,

scena nr 2 - rozwinięcie: pani Maria opowiada o tym, jak znaleźli dla siebie miejsce w remizie, tło remiza, drabina.

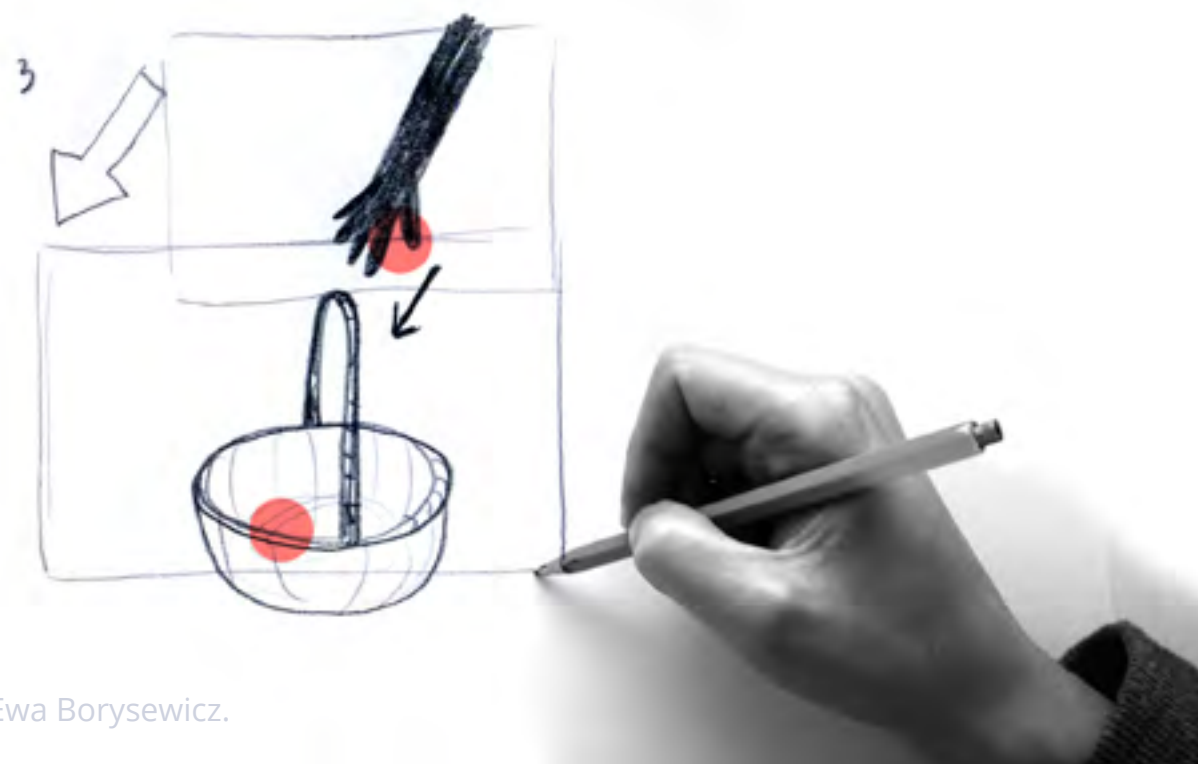
Scenorys - inaczej *storyboard* to narysowane sceny ze scenariusza. Na podstawie tekstu tworzymy obrazy, rysunki tego, jaka ma być dana scena ustawiona przed kamerą.

Może to wyglądać na przykład tak:





Rysunek - Ewa Borysewicz.



Rysunek - Ewa Borysewicz.

Kadr - to odwzorowanie pojedynczego rysunku sceny ze scenorysu. Kadr widzimy przed obiektywem kamery.

Ujęcie - to, co dzieje się przed kamerą w obrębie jednego kadru.



fot. Ewa Borysewicz

Spróbujcie najpierw napisać swój scenariusz z podziałem na:

wstęp:

scena nr 1

rozwinięcie:

scena nr 2

scena nr 3

scena nr 4

zakończenie:

scena nr 5

a później zróbcie scenorys korzystając z szablonu na następnej stronie.

Krok nr 3

realizacja filmu

TYTUŁ:

STRONA:

Scena:Ujęcie:

Scena:Ujęcie:

Scena:Ujęcie:

Opis:

Scena:Ujęcie:

Scena:Ujęcie:

Scena:Ujęcie:

Opis:

Stanowisko - w celu zrobienia ujęć musicie przygotować sobie stanowisko do pracy. Ponieważ w naszym projekcie uczestnicy kręcili sceny w domu napiszemy, jak można to zrobić samodzielnie.

Znajdźcie zatem miejsce, w którym stanowisko będzie mogło być ustawione cały czas, tak, by nikomu nie zawadzało.

Na zdjęciach możecie zobaczyć jak może ono wyglądać i czego użyć do jego przygotowania.



Zdjęcia stanowisk do animacji - autorka Ewa Borysewicz i Michał Borciuch.

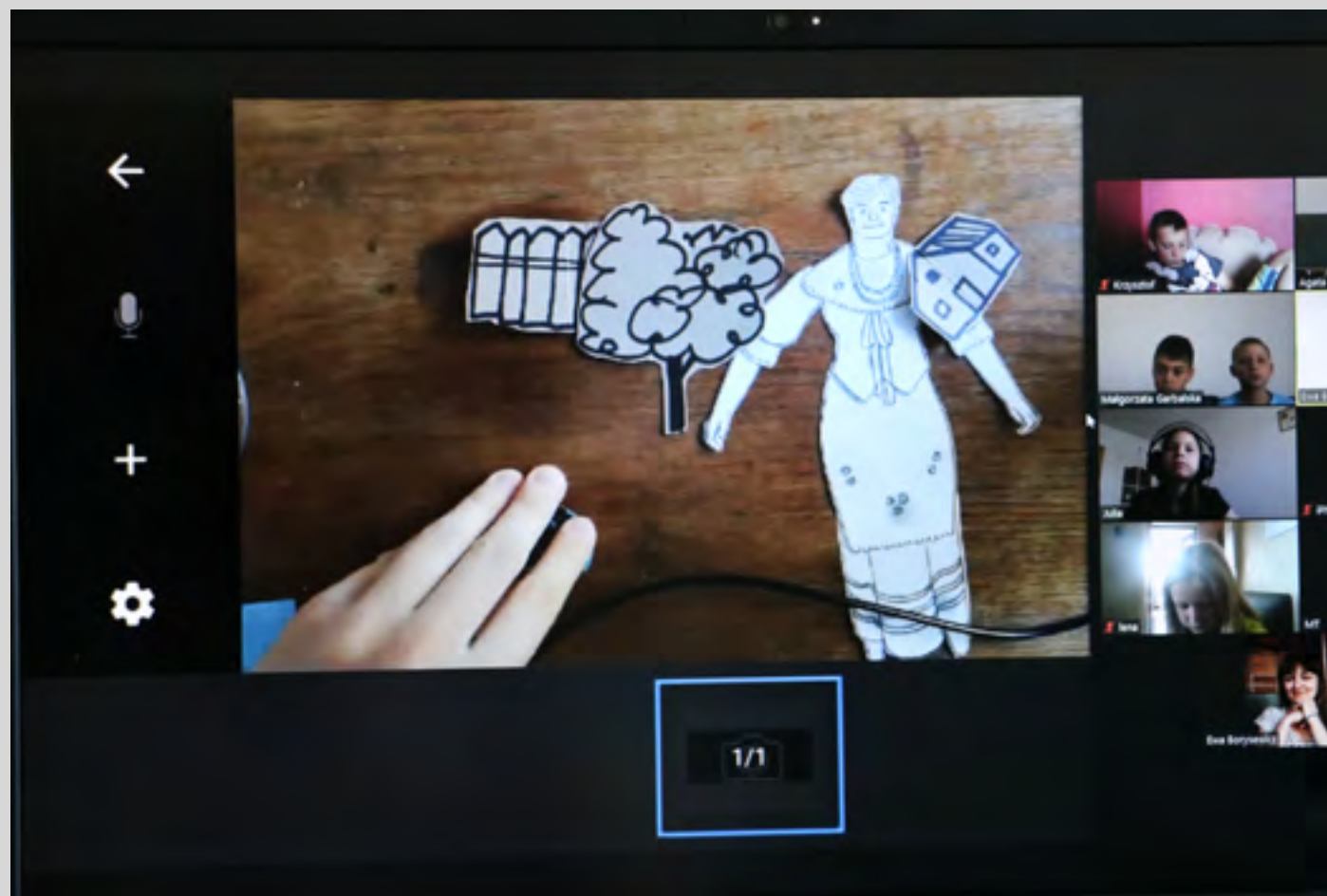
Sprzęt - w celu wykonywania zdjęć kadrów musimy mieć jakieś urządzenie, dzięki któremu będziemy mogli je zrobić. My na potrzeby projektu posługiwaliśmy się telefonami komórkowymi, ale można użyć też aparatu fotograficznego. My opiszemy nasze doświadczenie. Zdjęcia wykonywaliśmy za pomocą aparatu w telefonie, ale poprzez aplikację, którą mieliśmy zainstalowaną w nim i która używała aparatu fotograficznego wbudowanego w telefon.

Aplikacja - możecie używać dowolnej aplikacji. My korzystaliśmy z aplikacji Stop Motion Studio.



Zdjęcie ze strony producenta programu.

Stop Motion Studio - jest darmową aplikacją. Po jej pobraniu jest dostępna w telefonie.



fot. Honorata Grudzień

W celu rozpoczęcia pracy po uruchomieniu aplikacji należy otworzyć nowy projekt klikając “+”.

Po otwarciu nowego projektu nadajcie mu tytuł.

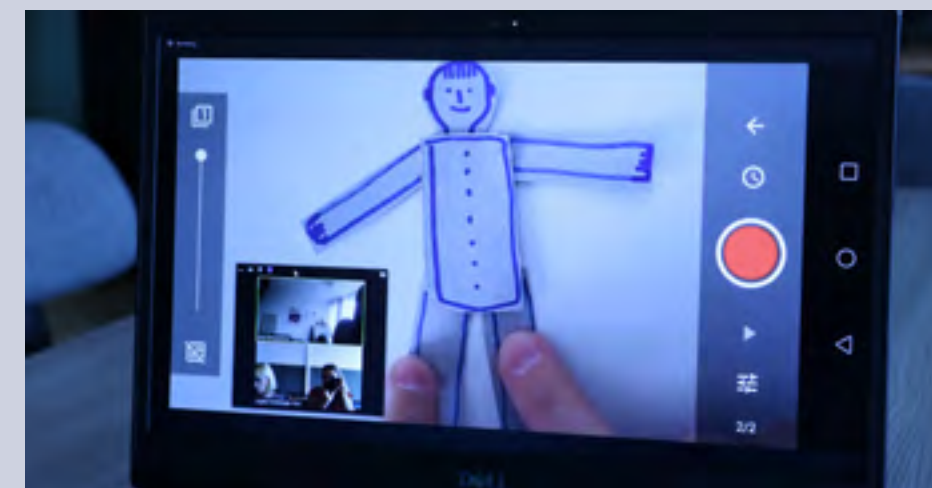
Zanim ustawicie telefon na waszym stanowisku, przed lub nad waszym przygotowanym kadrem i wykonacie pierwsze zdjęcie, musicie w aplikacji ustawić kilka parametrów:

-ilość klatek na sekundę (*Speed*) - proponujemy ustawić pomiędzy 8 a 12. Ilość klatek na sekundę można modyfikować też później w trakcie realizacji, jak i po ukończeniu ujęcia.

-rozmiar ekranu (*Aspect Ratio*) - proporcje 16:9

-wybierzcie jakość - proponujemy HD

-korzystajcie z opcji śledzenia poprzedniej klatki, dzięki temu będziecie wiedzieli o ile przesunąć animowaną rzecz, funkcja ta nazywa się *Onion Skinning* (po polsku *duch*. Ustawia się ją po kliknięciu ikony aparatu. Reguluje się ją za pomocą suwaka po lewej stronie ekranu przesuwając kropkę w górę lub w dół.



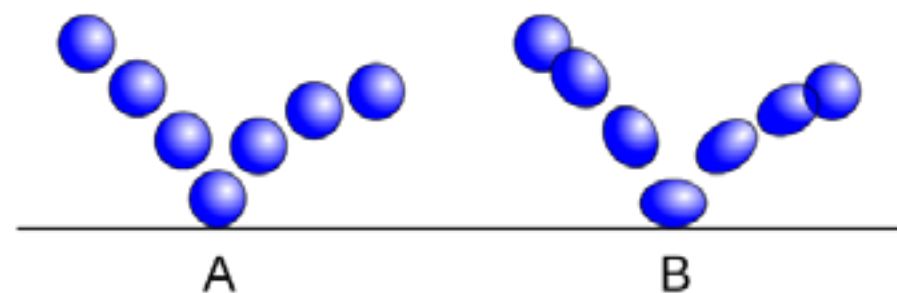
fot. Honorata Grudzień

Jesteśmy zdania, by samemu poćwiczyć trochę z tą aplikacją i dopiero później zacząć kręcić swój film. Nie będziemy tutaj podawać całej ścieżki jak korzystać z aplikacji. Zawsze moglibyśmy coś pominąć, dlatego zachęamy Was samych do ćwiczeń, prób i błędów. Możemy jedynie polecić stronę wydawcy aplikacji. Znajdziecie na niej krok po kroku kolejne funkcje i możliwości tego narzędzia. Kliknijcie [TUTAJ](#)

Wykonywanie zdjęć - po ustawieniu parametrów możecie umieścić telefon w waszym stanowisku i zacząć animować - poruszać wasze obiekty w kadrze.

Pamiętajcie: 1 ruch=1 zdjęcie.

Jeśli ustawiliście na aplikacji ilość klatek na przykład na 10 oznacza to, że by zrobić 1 sekundę filmu musicie wykonać 10 klatek. Czyli jeśli chcecie, by piłka podskoczyła do góry i by była to 1 sekunda filmu, musicie zrobić jej skok w 10 fazach - 10 ruchach w 10 kadrach - 10 zdjęciach. W zrozumieniu tego zjawiska być może pomoże wam ten rysunek:



[źródło Wikipedia](#)

Jedną z zasad jest to, że im mniejsze ruchy i więcej zdjęć w jednym ujęciu, tym lepsza animacja. Czyli warto jest na 1 sekundę filmu zrobić 10 zdjęć, czyli 10 razy przesunąć daną rzecz, którą animujemy.

Ujęcie - moment przemieszczenia obiektu z punktu A do punktu B według sceny rozpisanej w scenariuszu.

Krok 1

montaż

i postprodukcja,

czyli

tworzenie wersji

ostatecznej filmu



Rysunek - Ewa Borysewicz.

Praca ze zdjęciami - robiąc zdjęcia do ujęć, czasem możemy się pomylić, czasem też może się okazać, że chcemy zrezygnować z jakiegoś ujęcia, coś chcemy poprawić. Pracując z materiałem zdjęciowym, przechodzimy do ostatniego etapu tworzenia naszego filmu, czyli montażu.

Montaż-czyli w przypadku animacji praca ze zdjęciami, a generalnie mówiąc o filmie, praca z nakręconym materiałem. Polega na edytowaniu tego materiału, ustawianiu w odpowiedniej kolejności, usuwaniu błędów, zgodności ze scenariuszem. Czasem wynikiem montażu jest film niezgodny ze scenariuszem, ale jest to efekt zamierzonej koncepcji artystycznej, a nie dzieła przypadku. Obecnie większość montażu dokonuje się w programach na komputerach, dlatego możemy mówić o edycji lub edytowaniu materiału

W ramach swojego projektu w programie Stop Motion Studio możecie za pomocą dostępnych funkcji usuwać zdjęcia, robić kopie całych ujęć, sekwencji czy pojedynczych zdjęć. Możecie zmieniać ich kolejność, przesuwać i wykonywać inne czynności, na które pozwala program. Dla przypomnienia możecie sięgnąć do instrukcji [TUTAJ](#)

Dodawanie dźwięku, efektów, tekstu - po dokonaniu edycji zdjęć - możemy dodać do niego kolejne elementy: dźwięk, efekty, tekst.

W naszym przypadku dźwiękiem głównym byłby fragmenty wywiadu z członkiniami i członkami KGW oraz muzyczny podkład dźwiękowy w tle.

Nie dodawaliśmy efektów graficznych. Jeśli chodzi o tekst, dodaliśmy plansze tytułowe i końcowe.

Drodzy czytający, etap montażu i postprodukcji to najbardziej twórcze miejsce dla twórcy. Wasze dzieło może być czymkolwiek i to od Was zależy, czym będzie. Użyjcie zatem swojej kreatywności, pomysłowości, marzeń, wyobrażeń. Film animowany pozwala wam na ożywienie i poruszanie wszystkim. Wszystko może ożyć.

Do dzieła !

Krok 5

premiera filmu



Kadr z filmu - Julia.

Premiera filmu - efekt naszej pracy w projekcie „Filmowe Gminne Opowieści” możecie zobaczyć na YouTube Gminnego Ośrodka Kultury Gminy Psary [TUTAJ](#)

Nasz film miał premierę w ośrodku kultury, zaprosiliśmy gości, zrobiliśmy wprowadzenie i dodatkowo mieliśmy wystawę fotograficzną pokazującą etapy realizacji projektu.

Bardzo wszystkim dziękujemy za tworzenie z nami filmu!

Namawiamy Was, by zawsze organizować premierę waszego filmu :). Możecie to zrobić, gdziekolwiek chcecie - w domu, w internecie, w szkole. Dzięki premierze możecie opowiedzieć o swojej pracy, podziękować wszystkim osobom zaangażowanym w realizację i sprawić, by wasz film wyruszył w podróż w świat! Z naszej strony życzymy Wam powodzenia i jeśli coś uda się Wam zrobić podeślijcie do nas, a my umieścimy go na naszym kanale.

Filmy wraz z opisem kto je zrobił przesyłajcie do:
Agata Hofelmajer-Roś
promocja@gok.psary.pl



fot. Agata Hofelmajer-Roś

INFORMACJE O PROJEKCIE „FILMOWE GMINNE OPOWIEŚCI”

Instytucja: Gminny Ośrodek Kultury Gminy Psary

- dyrektor Anna Nagły

Strona: gok.psary.pl

Koncepcja: Agata Hofelmajer-Roś i Ewa Borysewicz

Realizacja: pracownicy Gminnego Ośrodka Kultury Gminy Psary

Wsparcie merytoryczne: dr Justyna Hanna Budzik

Publikacja jest dostępna na licencji:

Licencja CC Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0 Polska (BY-SA)

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach Programu
Kultura – Interwencje 2020

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura – Interwencje 2020”

