

CO JE PŘEDMĚTEM SOUTĚŽE?

Animované filmy vytvořené dětmi a mládeží s využitím běžně dostupných technických prostředků: **digitálního fotoaparátu, fotoaparátu v mobilu nebo na tabletu + následné zpracování pomocí běžně dostupných programů v PC – spojení jednotlivých snímků do časové osy a vytvoření titulků na začátku i na konci filmu.**

Do soutěže lze zařadit pouze dílka vytvořená klasickými animačními postupy: STOP MOTION a KRESLENÝ FILM – popis najdete dále v manuálu.

Animace vzniklé programy pro počítačovou animaci – FLASH a jiný speciální animační software – do soutěže ANIMÁG nepřijímáme. Klasika je klasika!

*** DŮLEŽITÉ!**

IDEÁLNÍ DOPORUČENÁ CELKOVÁ DÉLKA SOUTĚŽNÍHO PŘÍSPĚVKU JE:

min. 1:30 Zdá se vám to málo? Nebojte se, nafotit dostatek snímků pro spojení do časové osy, která ve výsledku vydá na cca 3 minuty zajímavého nápadu, je práce dost a dost! Vzhůru do toho!

max. 3:59

JAK SE SOUTĚŽNÍ ANIMOVANÉ FILMY VLASTNĚ TVOŘÍ?

Technicky vzato existují dva postupy převzaté z klasické animátorské praxe, která se používá již více jak 100 let. Za chvíli je vysvětlíme, aby bylo jasno.

*** DALŠÍ DŮLEŽITÁ VĚC PRO ÚSPĚCH V SOUTĚŽI JE:**

nápad

Tvůrci animovaných i hraných filmů ví, jak důležitý je nápad, který se následně **podrobně rozepisuje do scénáře**. Dobrý scénář zaručuje, že příběh je sdělován srozumitelně, má spád i zajímavé zakončení (pointu).

Doporučujeme vám si před zahájením práce na filmu promyslet, co chcete natočit, jak se váš příběh bude vyvíjet, čím vše zakončíte atd.

Inspirovat se můžete čímkoliv – příběhy z literatury, zážitky ze života, vlastní fantazií. Pro úspěch v soutěži je dobré se nechat inspirovat motivačními tématy pro konkrétní kategorii! Když je nápad promyšlený, rozepsaný do jednoduchého scénáře - HURÁ, MŮŽEME ZAČÍT PRACOVAT NA ANIMÁTORSKÉ ČÁSTI.



Potřebujete více vysvětlit, jak se hledá nápad, tvoří scénář? Nebo máte dotazy k organizačním záležitostem soutěže? Napište na mail: m.cisecky@ped-km.cz

1. ANIMACE: STOP MOTION

Jmenujeme ji jako první, protože umožňuje poměrně snadno rozpohybovat ve filmu svět kolem nás, dovoluje udělat filmy založené na trojrozměrných scénách i ploškové 2D kompozici.

Správně česky bychom tento postup mohli nazvat: **fázová animace** – protože na jednotlivých snímcích jsou objekty vždy o kousek posunuty (pozměněny apod.) Dojem hladkého pohybu vznikne díky spojení jednotlivých snímků za sebou v počítači.

A jedno užitečné pravidlo:

*** čím více pohyb rozfázujete = nafotíte více snímků s malými posuny, tím plynuleji a přirozeněji výsledný efekt pohybu vypadá!**

Profesionální animátoři vědí, že:

na 1 vteřinu snímku je nutné nasnímat 24 políček (= fotek v našem pojetí)!

Matematicky vzato: pokud byste chtěli vytvořit profi filmeček v délce 3 minuty – bude nutné udělat přes 4 000 fotek a ty nechat počítačem spojit! Ale výsledek se dostaví a vypadá to krásně.

CO SE DOBŘE ANIMUJE TECHNIKOU STOP MOTION?

Vlastně cokoli kolem nás, výhodou je, že fázovým nafocením můžete rozpohybovat běžné předměty, můžete proměňovat postupně hroudu hlíny nebo plastelíny do tvaru, který chcete.

Na vytvoření příběhu je ideální, když rozpohybujete kreslené plošné loutky, které si sami lehce vyrobíte (nakreslit, vystříhnout, rozstříhat části, které mají být pohyblivé apod.). A k tomu vytvoříte barvami, fixami aj. také originální pozadí. Pozadím může být také deska stolu, speciálně vybraná velká fotografie nebo speciálně vytvořené pozadí z věcí kolem nás. **Prostě kreslíte a malujete, vytváříte a následně vše rozpohybujete podle nápadu = scénáře.**



Ostatně – nejlepší jsou ukázky. Prosím prohlédněte si odkazy na filmy, které na www.animag-kromeriz.cz najdete po rozkliknutí fialového boxu TO MUSÍTE VĚDĚT A VIDĚT. Inspirace jako hrom!



DOPORUČENÍ PRO TECHNIKU STOP MOTION

I. SNÍMÁNÍ

Použijte digitální fotoaparát, mobil, tablet apod. Kvalita snímků nemusí být vysoká – nejméně 1 Mpx však doporučujeme. I tak je nutná dostatečně velká paměťová karta, focení fází pohybu probíhá zpravidla v několika celcích, obsah karty lze stáhnout do pc, vymazat z paměťového média a pokračovat vesele dál.

Pro kvalitní obraz je skvělý STATIV, který udrží fotoaparát v jedné poloze /vyhnete se tak nežádoucí trhané pohybu! Jdou vymyslet i jiné vychytávky, aby se dobře pracovalo. Experimentujte a vytvořte si improvizované animátorské studio doma nebo ve třídě!

SVĚTELNÉ PODMÍNKY by měly být také (+ -) stejné, aby nedocházelo k rozdílnému nasvětlení, bývá to rušivé. Ideální je umělé osvětlení, které neovlivňuje intenzita přirozeného světla (tmavý kout a zde umístěná lampa). Nebo musíte natáčet vždy za podobných světelných podmínek.

II. ZPRACOVÁNÍ NASNÍMANÝCH FOTEK V POČÍTAČI

Existují placené i zdarma stahovatelné programy pro STOP MOTION animace. **ALE nejdříve vyzkoušejte zdarma dostupný program MOVIE MAKER, který je automatickou součástí operačního systému Windows 7 a plně vyhovuje.** V MOVIE MAKER programu spojíš snímky do časové osy a vytvoříš i úvodní a závěrečné titulky. Na ty se nesmí zapomenout, vždyť i samotný název filmu je velmi důležitá věc. A stejně tak je nutné vědět, kdo film vytvořil apod.

Pro novější operační systémy WIN 8 a 10 bezplatně stáhněte prográmeček pomocí kamaráda Googla! Nic složitějšího!

III. DO JAKÉHO FORMÁTU VÝSLEDNOU ANIMACI ULOŽIT?

MOVIE MAKER vám dává možnost uložit výsledek ve vysokém rozlišení (1080 p). To je správná volba. **Před uložením nezapomeňte prosím na titulky (ty však mohou být i součástí animační práce a ručně vytvořené! Je to zajímavější. A nezbytnou součástí animovaného filmu je také hudba a případně i mluvené slovo.** To vše vám MOVIE MAKER umožňuje do snímku vložit. Takto vytvořený soubor má šanci být následně - po verdiktu poroty - přeformátován pro promítání na velkém plátně kina. A to je pak paráda a zážitek pro každého tvůrce.



2. ANIMACE: KRESLENÝ FILM

Jeden z nejstarších druhů animace vůbec. Výtvarník – animátor kreslí všechny fáze pohybu zvláště na papír (nebo na průhlednou fólii (ultrafán). Tato časově náročná technologie vyžaduje nakreslit ručně stovky fází pohybu - ty následně nasnímat (nafotit či naskenovat) a stejně jako u STOP MOTION animace spojit vše do výsledného tvaru filmového pásu.

Průkopníkem precizní podoby kresleného filmu byl světoznámý Walt Disney. U nás kreslenou animaci proslavil zejména Zdeněk Miler a jeho oblíbená dětská postavička Krteček.

Tento postup je pro soutěž ANIMÁG také vítaný. Vyžaduje spoustu práce a nadšení, ale výsledky se při dostatečné péči a soustředění jistě dostaví.

Pro úplnost dodáváme, že po nakreslení všech fází pohybu musíte nasnímat = vyfotit (naskenovat) jednotlivé obrázky a stejně jako u animace STOP MOTION je následně spojit třeba právě v programu MOVIE MAKER do podoby hotového snímku. Proces snímání i zpracování má podobná pravidla, které jsme popsali v předchozí kapitole.



Potřebujete více vysvětlit technické parametry animace STOP MOTION, získat další dobré rady a tipy? Oslovte našeho specialistu Karla Gambu. Napište na mail: karelgamba@gmail.com

TERMÍNY SOUTĚŽE ANIMÁG Kroměříž 2019

konec října 2018 /

START SOUTĚŽE – OSLOVENÍ DĚTÍ A MLÁDEŽE

možnost se přihlásit a být v kontaktu s pořadatelem, dostávat aktuální informace i upozornění na termíny apod.

31. března 2019 /

POSLEDNÍ DEN PRO VLOŽENÍ SNÍMKŮ DO SOUTĚŽE

4. června 2019 /

SLAVNOSTNÍ VYHLÁŠENÍ VÍTĚZŮ SOUTĚŽE V KROMĚŘÍŽI - kino NADSKLEPÍ

červen 2019 /

Uvedení nejlepších snímků Animága na ZLÍN FILM FESTIVALU 2019!