

STWÓRZ WŁASNĄ ANIMACJĘ POKLATKOWĄ

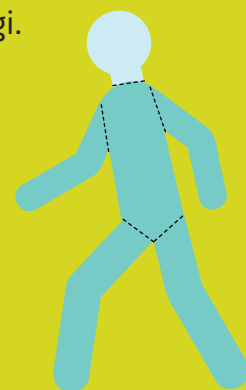
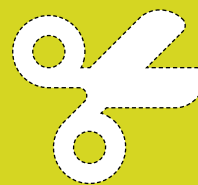


SPRZĘT FILMOWCA

- aparat cyfrowy (może być prosty model)
- statyw
- lampy do oświetlenia tablicy
- tablica szkolna/korkowa
- magnesy/szpilki
- kolorowa kreda
- program Windows Movie Maker
(darmowy dla użytkowników systemu Windows)

ANTEK – BOHATER FILMU

Wytnij szablon postaci:
osobno korpus, głowa, ręce i nogi.



PLAN FILMOWY

Ustaw aparat na statywie. Zadbaj o odpowiednie oświetlenie. Tablica będzie tłem dla filmu. Domaluj scenografię kolorową kredą. Możesz dowolnie zmieniać ją w trakcie kręcenia filmu.

REŻYSERIA

Przymocuj magnesami Antka do tablicy. Przesuwaj jego ręce i nogi, poruszaj głową, zmieniaj rysunki na tablicy i twórz własną historię. Nie ruszaj ani nie zmieniaj ustawienia aparatu – poruszaj tylko bohaterem.

ZDJĘCIA

Za każdym razem, gdy poruszysz bohatera lub zmienisz coś na tablicy – zrób zdjęcie. Pamiętaj, że zmiany muszą zachodzić stopniowo. Nawet kilkusekundowa animacja zawierająca jedynie proste ruchy (np. bohater idzie, rzuca piłkę) zawiera kilkanaście klatek.

POSTPRODUKCJA

Zgraj zdjęcia do komputera i importuj je do programu Windows Movie Maker. Ułóż je na osi czasu w odpowiedniej kolejności. Ustaw czas wyświetlania zdjęć, aby kadry zmieniały się tak szybko, jak chcesz. Możesz dodać proste efekty specjalne, muzykę lub napisy. Zapisz swój projekt jako film.

POWODZENIA!