

Animation

Animera = ge själ/liv/anima åt ickelevande ting

Vad som helst kan animeras.

Saker, pappersbitar, möbler, sand, modeller, dockor, färger....

Grundprincip:

FOTA - ÄNDRA - FOTA - ÄNDRA - FOTA - ÄNDRA - FO...

alltså: • när man fotar stillbilder tar kameran en bild i taget som fastnar på en film eller tas in digitalt.

• när man filmär tar kameran en massa bilder - 25/sek! i följd av något som rör sej.

Ögats tröghet gör att vi tror att vi ser RÖRELSE när bildserien = filmen visas.

MEN!

Hur göra för att få ICKE-RÖRLIGA saker, bilder att röra sej??

JO:

I stället för att låta film(video, DV) kameran rulla och ta en massa bilder i följd.

STOPPAR man den — och ändrar flyttar byter motivet

fotar filmar ca 1-6 bilder — ändrar igen.

När resultatet visas i en följd RÖR sej motivet.

= Animation

BITANIMATION (cut-out) 2D

Figurer görs av utklippta bitar, alla delar som rör sej ska vara lösa! Filmas oppitrån.

LERANIMATION 2D / 3D

2D: Figurer görs av modeller, men PLATTA! liggande på bordet. Böjs, ändras, flyttas.

3D: Lerfigurer står, flyttas. Filmas från sidan.

