





Viete že,

**J. Stuart Blackton** bol zrejme prvým americkým filmárom ktorý používal **stop-motion techniku** a **ručnú kresbu** na vytváranie animácií. Bol priekopníkom tohto konceptu na prelome storočí a na svoju prvú prácu získal **autorské práva v roku 1900**. Azda najznámejším z jeho filmov sa stal film „**Humorous phases of funny faces**“ z roku 1906, ktorý bol neskôr považovaný za prvý animovaný film vôbec a jeho tvorca za prvého skutočného animátora.

Zdroj:

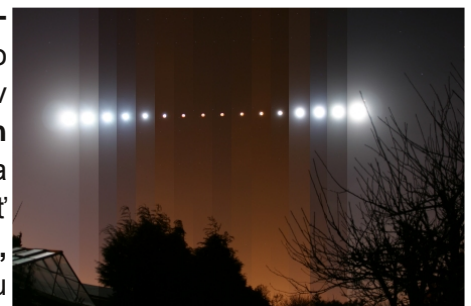
[http://sk.wikipedia.org/wiki/Anim%C3%A1cia\\_%28film%29#Hist.C3.B3ria\\_a\\_priekopn.C3.ADci](http://sk.wikipedia.org/wiki/Anim%C3%A1cia_%28film%29#Hist.C3.B3ria_a_priekopn.C3.ADci)



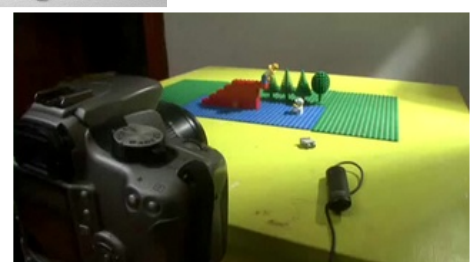
Spôsob, akým vytvárame a zaznamenávame jednotlivé fázy animácie, nazývame **technika animácie**. Zaznamenávať pohyb môžeme buď **polí ko po polí ku**, alebo môžeme animáciu zaznamenávať v **reálnom ase**. Ďalej môžeme animáciu realizovať v dvojrozmernom alebo trojrozmernom reálnom alebo virtuálnom priestore.

**V praxi sa využíva ve ké množstvo anima ných techník**. Jednou so zaujímavých a využiteľných aj v našich podmienkach je technika pod názvom **Time-lapse ( asozberná)**.

Jednotlivé snímky v animácii **time-lapse** pozostávajú z fotiek vybraného objektu, ktoré boli nasnímané v dopredu určených **asových intervaloch**. Táto technika sa používa vtedy, ak chceme zaznamenať „**zrýchlenú verziu**“ **dlho trvajúceho, pomalého pohybu**, napríklad rastu alebo kvitnutia rastliny, pohybu mesačných telies a pod. Nakoľko klasickým filmovaním zvyčajne nie je možné dosiahnuť požadovaný efekt, **fotoaparátom** preto nasnímame dej z rovnakého miesta v zvolených intervaloch, napríklad raz denne. Jednotlivé zábery potom pospájame a tým vytvoríme krátku animáciu. Video vytvorené touto technikou nazývame aj **asozberné**.



Ďalším spôsobom animácie je animačná technika **stop motion**. Túto techniku pri svojej tvorbe vynášiel náhodou Georges Méliès a pozostávala zo **zastavenia kamery pri to ení jedného objektu a opätovného spustenia kamery po zmene na scéne**. Táto technika sa dnes často využíva, a je známa ako stop-motion. Týmto bol jedným z veľkých prispievateľov do animovaného filmu v prvých obdobiach jeho vzniku.



## Stop motion animácia

Ako sme už spomínali, **stop motion** je jednou z animačných techník pri tvorbe animovaného filmu. Teraz si túto techniku podrobnejšie popíšeme.



Viete že,

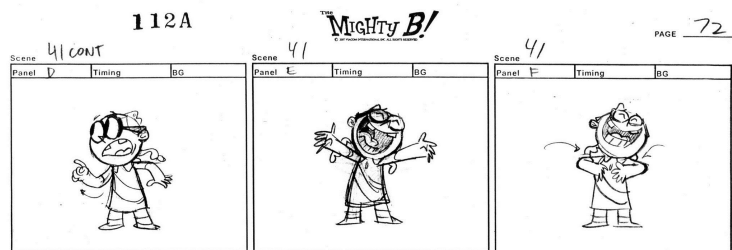
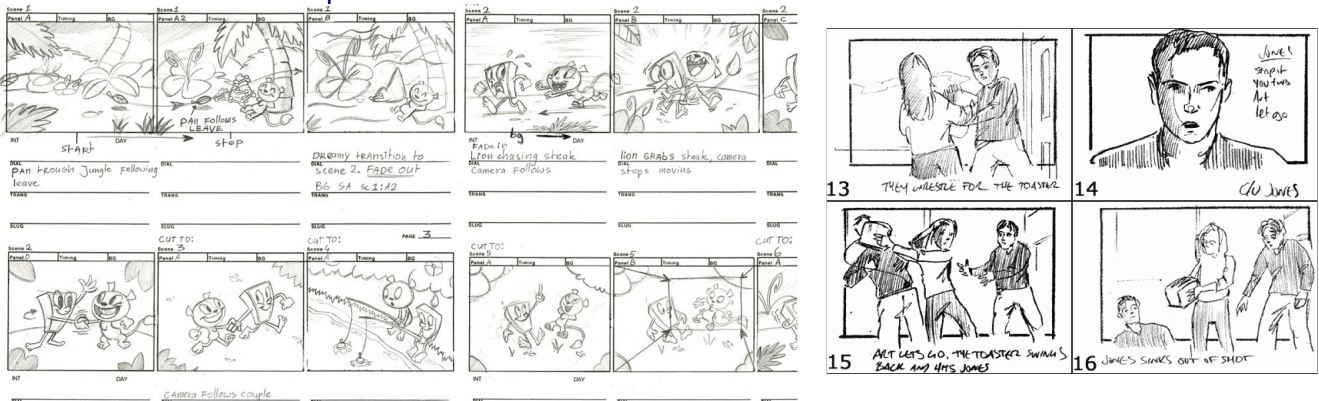
pre videá, ktoré nie sú prezentované na celej obrazovke je ideálna veľkosť snímky **320x240**.

Základom tejto techniky je, že statický objekt **rozpohybujeme** pomocou **pomalých krokov (zmien objektu)** a fotoaparátom zachytíme každú uskutočnenú zmenu. Tieto fotografie sa v našom animovanom klípe stanú "**filmovými okienkami**" z ktorých postupne klip vytvoríme. Už vieme, že v **profesionálnych animáciách** sa používa rýchlosť **24 snímok** za sekundu, ale pre naše potreby postačí aj rýchlosť **12 snímok**.

Ale aby sme mohli začať vytárať animovaný klip, v prvom rade si musíme pripraviť **PRÍBEH**, ktorý sa rozhodneme stvárniť.

**Bez príbehu nie je o animova !**

Je dobré, keď si náš príbeh zapíšeme a aj nakreslíme pomocou **obrázkového scenára - storyboard-u**.



Viete že,

**frame rate** je počet snímok na jednotku času? Najstaršie technológie začínali na **6 až 8 snímokoch za sekundu** (fps, frames per second), dnes je štandardom **25 fps alebo až 29,97 fps**.

Pre dosiahnutie ilúzie plynulého pohybu je potrebné zobraziť **10 snímokov za sekundu**?



Keď už máme vymyslený **príbeh - scenár** nášho klipu a aj nakreslený v storyboarde, môžeme sa pustiť do vlastnej realizácie.



**o budeme potrebova :**

- vytvoriť si **pozadie** pre príbeh
- nakresliť, vymodelovať alebo zostaviť "**hlavné postavy**" príbehu
- umiestniť **fotoparát na statív** a pripraviť na fotenie

**Dôležité je uvedomi si, že naše postavy musia mať čo najviac pohyblivých - animovaných častí.**

A naša práca spočíva vo **vytváraní - animovaní** vymysleného príbehu postupnými malými zmenami objektov v príbehu a systematickým fotením každej zmeny.

**Je však potrebné si uvedomi , že pri frekvencii 12 obrázkov za sekundu na krátke 5 sekundové video musíme nafoti 60 snímkov.**



Veľa rôznych typov objektov je možné použiť ako postavy v animácii príbehu. Sú to napríklad **hračky, ovocie, stavebnice** atď. Avšak niektoré môžu byť flexibilnejšie než ostatné. Znamená to, že sa nám s objektmi ľahšie manipuluje a lepšie sa realizujú rôzne pohyby. Tvorba **modelov z plastelíny** je však jednoduchý spôsob, ako vytvoriť **vlastné, originálne a kreatívne** animácie.



Po skončení **animácie** máme k dispozícii značný počet **fotografií - okienok** nášho budúceho videa, ktoré nám ostáva spracovať v strihovom softvéri. Na tvorbu jednoduchých animovaných klipov nám dostatočne poslúži aj voľne šíriteľný program **Monkey Jam**.

