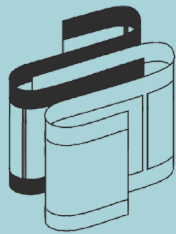
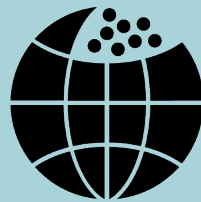


BUSTER



KRYDSKLIP



FORENINGERNE
NORDEN

Velkommen til Krydsklip 3



I projektet Krydsklip skal skoleklasser fra hele Norden arbejde med at lave enkle stop motion-animationsscener, som samles til én hel film af en professionel instruktør og en professionel animator.

Animationsfilmen handler om et får, som ikke vil klippes.

Til gengæld vil det rigtig gerne have en ven.

I skal være med til at skabe sjove karakterer og hæsblæsende action til historien!

ANIMATION

Animation betyder 'at besjæle – at give liv'.

Siden starten af 1900-tallet har animationsteknikken været brugt til at give en illusion af bevægelse. Teknikken er blevet udviklet i forskellige retninger og kan i dag se ud på virkelig mange forskellige måder.

Der er den traditionelle animation, hvor hvert billede er tegnet i hånden, som de gamle Disney-klassikere, f.eks. Bambi og Snehvide.

Det kan man også kalde for 2D-animation, fordi figurer og scener kun har bredde og højde.

I 3D-animation har figurerne dybde og det kan skabe en mere realistisk og livlig fornemmelse. Eksempler på det kunne være Kung Fu Panda eller Spiderman.

CGI er også en form for animation. Det betyder Computer-generated imagery (computer-genererede billeder). CGI kan bl.a. gøre ting mulige, som ikke ville være det i den virkelige verden.

Star Wars og Marvel-film bruger rigtig meget CGI.

Endelig er der også stop motion-teknikken, som er den, I skal beskæftige jer med.

Nogle kalder den også 'flyttefilm', fordi man fysisk flytter objekter, f.eks. dukker, ler eller papirklip, en smule ad gangen mellem hvert billede, der tages. Når billederne derefter sættes sammen i en sekvens, skaber det illusionen af bevægelse.

LEKTION 1

INTRODUKTION TIL ANIMATION SAMT RESEARCHOPGAVE OM FÅR

RESEARCH

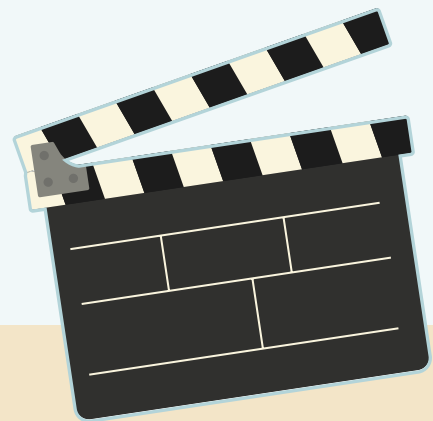
Klassen deles op i mindre grupper, evt. 4-5 personer i hver gruppe. I skal arbejde i de samme grupper under hele forløbet.

Inden I går i gang med at skrive manuskript til jeres scene og animere, skal I lave research.

Hvad er et får egentlig for et dyr? Hvad ved I om får? Hvordan ser et typisk får ud i jeres land? Hvilke særlige kendetegn har det?

Find fire sjove facts om får.

F.eks. kan får genkende ansigter, de har følelser og fire maver.



EKSTRAOPGAVER

1. Indtal de facts om får, I finder, på en sjov og underholdende måde på jeres mobil. Jeres indtaling uploades til sidst sammen med jeres færdige scene. Husk at tale tydeligt så eleverne fra de andre nordiske lande har lettere ved at forstå sproget.

2. Tegn et får, som I synes er typisk for det land, I bor i. Klip fåret ud. Lav en kort animation af fåret. Bare én bevægelse. Måske kan I lave to forskellige munde til det, så det kan bræge? I kan også bevæge dets hoved eller lave to forskellige øjne, så det kan blinke. Jeres animation uploades til sidst sammen med jeres færdige scene.

LEKTION 1

ANIMATIONSOPGAVER

Jeres stop motion-animationsscene er en del af historien om et sort får, som ikke vil klippes, men til gengæld rigtig gerne vil have en ven.

Her er et billede af det får.



I skal tegne jeres egen udgave af det sorte får og derefter skrive og animere en scene til filmen. Den må meget gerne være fuld af overraskelser!

Vi anbefaler, at scenen har en længde på 30-45 sekunder.

Opgavearket, som jeres lærer vælger, sætter rammen for den scene, I skal animere, så scenen kan klippes ind i den samlede film.

Hvert opgaveark har nogle ekstraopgaver, som I kan lave, hvis I har tid og lyst.

Husk at fåret er sort og husk at give det røde gummistøvler på, så vi kan genkende det!

AT LAVE STOP MOTION-ANIMATION

Hvad skal man bruge:

1. God fantasi
2. En smartphone eller tablet
3. Tape til at klistre telefonen/tablet og baggrunden godt fast
4. Pap eller papir til at lave karakterer og baggrund
5. App - stop motion <https://www.stopmotionstudio.com/>

ARBEJDSPROCES

Når der er valgt, hvilken opgave, I skal lave, skal I planlægge, hvordan I vil lave den.

1. Hvad skal der ske i jeres animation? (skriv det ned som et manuskript. Se evt. eksemplet på et manuskript nedenfor)
2. Hvilke karakterer vil I have med? (de skal tegnes)
3. Hvor skal scenen foregå? (der skal laves en baggrund)
4. Hvem skal gøre hvad? (hvem skriver ned, hvem laver karakterer, hvem laver baggrund)



LEKTION 2

MANUSKRIPT

MANUSKRIPT

At skrive et manuskript er et vigtigt skridt i jeres planlægning. Det er her I beslutter, hvad jeres scene skal handle om. Ved at skrive det ned, sørger I for, at I ikke glemmer noget, når I filmer.

Når I skal skrive et manuskript til den scene, I vil lave, så husk, at det ikke skal være så langt. Det tager lang tid at lave selv korte scener, når man arbejder i stop motion. Et eksempel kunne være:

Et får står på en klippe og spiser græs. Så hører det en lyd og kigger op i himlen. I det samme kommer en fugl flyvende og rammer fåret på næsen med en fugleklat. Fåret bliver så forskrækket, at det falder ned ad klippen.

Der skal være to-fire replikker i scenen. I må også meget gerne lave lydeffekter!



LEKTION 2

EKSEMPEL PÅ MANUSKRIFT

EXT. KLIPPE – DAG

Et får med kortklippet hvid pels står på en klippe og spiser græs.

FÅR
Mmmm...lækkert græs...

En underlig lyd høres og fåret kigger op i himlen. En fugl flyver henover fåret.

Fuglen smiler til fåret. Fåret smiler til fåret.

I det samme lander en fugleklat på fårets næse. Fåret spjætter og spærrer øjnene op.

FÅR
Hvad...??

Fåret farer forvirret rundt, mister balancen og falder ud over klippen.

Fuglen fløjter.

Det første I skal skrive i jeres manuskript er, hvor scenen foregår og hvilken tid på døgnet, det er.

EXT. betyder, at scenen foregår udenfor. Hvis den foregår indenfor, skriver man i stedet INT.

LEKTION 2

START, MIDTE, SLUTNING

Når man skal fortælle en historie, deles den op i tre dele; en start, en midte og en slutning. Det gør man for at få et handlingsforløb i historien, der er nemt at følge med i for den, der skal opleve historien. Det er så indbygget i vores måde at fortælle på, at vi egentlig gør det helt af os selv uden at tænke over det.

Start: Her begynder historien. Fortæl, hvor den foregår og introducer dine karakterer.

Midte: Her fortælles om selve oplevelsen. Hvad sker der?

Slutning: Hvad ender det hele med?

Fremdrift

I skal også tænke i fremdrift. At der sker noget i scenen, som gør, at det bliver spændende for publikum at se.

En mand der går en dejlig tur i solskin er f.eks. ikke så spændende at se på, men hvis det pludselig begynder at regne, så er vi spændte på at se, om manden når i tørvejr. Eller måske møder han en farlig hund på vejen, som han skal flygte fra eller han glider i en bananskræl. Det behøver ikke at være store vilde ting, der sker, men bare, at der sker noget uforudsigeligt, noget publikum ikke lige havde regnet med.

Forhindringer

Det kan være sjovt at tænke i at lave forhindringer for sine karakterer.

Det kunne være en kvinde, der virkelig bare skal nå et vigtigt møde, hele hendes fremtid afhænger af det møde. Men på vejen derhen er der måske en lang trafikkø, hun punkterer et dæk eller der løber en hjort ud foran bilen. Alt sammen forhindringer der gør, at hun konstant kæmper mod tiden for at nå sit vigtige møde.

Skift

I animation er det også altid godt at tænke i, at der sker en ændring i humøret på jeres hovedkarakter. At karakteren kan gå fra at være glad til at være sur eller overrasket eller bange eller noget helt tredje.

Hvis I laver forskellige øjne og munde til jeres karakterer, kan I med dem ret nemt vise humørforskellene.

At skabe karakterer

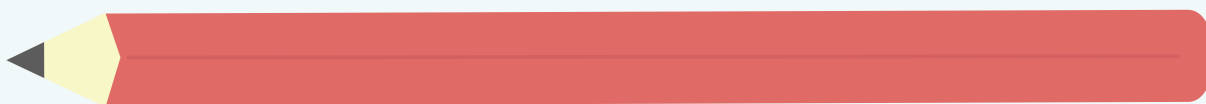
Når I skal lave nogle andre karakterer end fåret, skal I tænke over, hvilken funktion de skal have i forhold til fåret. Er det nogle, der hjælper fåret eller er det nogle, der giver modstand til fåret? Er det en ven eller en skurk?

Læs mere om karakterernes funktioner i boksen nedenfor.

Hovedkarakter: Hovedkarakteren er den, som historien handler om. Der kan sagtens være flere forskellige karakterer i en historie, men der vil altid være en hovedkarakter. Det er hovedkarakterens oplevelser, udfordringer og konflikter, der er centrale for handlingen i historien.

Hjælper: Hjælperen er den person, der hjælper hovedkarakteren. Der kan sagtens være flere forskellige hjælpere i en historie.

Modstander: Modstanderen skaber typisk modstand og konflikt for hovedkarakteren. Der kan sagtens være flere forskellige modstandere i en historie.



LEKTION 3-4

TEGNE OG LAVE BAGGRUNDE

VISUELT UDTRYK

Når I skal lave jeres figurer og jeres baggrund, så kan I sagtens bruge forskellige materialer. I kan klippe figurerne og baggrunden ud i pap eller papir og så kan I dekorere begge dele med andre materialer, hvis I har lyst.

Det kan være, at I f.eks. har lyst til at give jeres får uld på, lave de røde gummistøvler af stof eller lægge græs, sten og/eller blomster på jeres baggrund.

Der er nærmest ingen grænser for, hvilket visuelt udtryk I kan give jeres stop motion.

NU er I klar til at animere!



TIPS FRA ANIMATOREN:

1. Når man arbejder med stop motion tager man en masse billeder. For hvert billede der tages, rykkes der ganske lidt på figurerne. Det behøver ikke være helt perfekt og hver animation/ bevægelse tager tid. Lav cirka 8 billeder per bevægelse.
2. Kort afstand mellem elementerne i animationen får den til at føles langsommere, lang afstand får animationen til at føles hurtig.
3. Vær opmærksom på lyskilde. Hvis I skygger for lyskilden kan det betyde, at billederne får forskellig lyskvalitet, hvilket vil resultere i et uens udseende på selve filmen.
4. Vær opmærksom på at kameraet skal være helt stabilt, så billedet bliver ensartet og ikke hakker for meget, når det bliver afspillet.
5. Sørg for at baggrunde sidder fast på underlaget, så de ikke bevæger sig under optagelserne
6. Talende karakterer. Det er en fordel at lave forskellige munde. Ved at veksle mundens udtryk og tage billeder af hver mund, kan man få det til at se ud som om, at karakteren snakker.



LEKTION 5-6

FILME STOP MOTION

FORBEREDELSE TIL STOP MOTION

- Telefonen/tablet, som I skal filme på, skal være tapet godt fast, så den ikke kan bevæge sig. Det kan evt. gøres ved at stable en stak bøger ovenpå hinanden for at komme op i højden og så tape telefonen/tablet fast på dem. Telefonens/tablet kamera skal pege ned mod bordet, hvor jeres baggrund ligger.
- Baggrunden skal også tapes godt fast.

SÅDAN BRUGES STOP MOTION-APP'EN

- Når I har tapet jeres baggrund og telefon fast, er I klar til at indsætte jeres figurer.
- Åbn Stop Motion-app'en.
- Tryk på Ny Film.
- Tryk på det lille kamera øverst til højre.
- Tag det første billede ved at trykke på den røde knap.
- Når I skal have figurerne til at bevæge sig, tager I et billede af dem, rykker dem en lille smule i den retning, de skal bevæge sig i og tager et billede mere og sådan fortsætter I, til I har den ønskede bevægelse.
- Hold øje med tidslinjen forned, som viser de billeder, I har taget. På den måde kan I hele tiden se, hvor langt, I er nået.
- I kan slå en funktion til, der hedder 'Onion Skin'. Den findes i panelet til venstre på skærmen. Her kan I se det forrige billede, I har taget og det hjælper jer med at holde styr på bevægelserne.
- I kan også redigere direkte i animationen ved at trykke på det enkelte billede og herfra trykke 'rediger', 'slet' eller 'kopiere'.

LEKTION 7

OPTAGE LYD OG UPLOADE

LYD

Når I har optaget jeres scene, skal I lægge lyd på.

Tryk på det lille mikrofon-ikon og optag lyden, så det passer til animationen.

I kan også vælge musik og lydeffekter fra app'ens bibliotek. Tryk på det lille plus og vælg 'lyd', så åbnes biblioteket.

UPLOAD

Når I er færdige med at lægge lyd på og synes, at scenen er, som den skal være, skal den uploades. Husk at jeres replikker skal indtales tydeligt, så eleverne fra de andre nordiske lande forstår, hvad der bliver sagt.

Hold ikonet for jeres film inde og vælg 'del'. Formatet I deler i, skal være MP4/MPEG-4.

Vælg 'gem video' og upload den til sidst via dette link: [LINK](#)

Husk også at uploade jeres manuskript og eventuelle ekstraopgaver.

