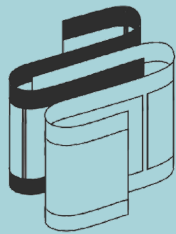
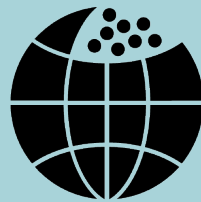


BUSTER



KRYDSKLIP



FORENINGERNE
NORDEN

Vælkomin til Krossklipp 3



Í verkætlanini Krossklipp skulu skúlaflokkar úr øllum Norðurlondum arbeiða við at gera einfaldar stop motion-animatióssenur, ið verða savnaðar til ein heilan film av einum professionellum leikstjóra og einum professionellum animatori.

Animatiónsfilmurin snýr seg um ein seyð, sum ikki vil klippast.

Hann vil heldur hava ein vin.

Tit skulu vera við til at skapa góðar karakterir og spennandi action til søguna!

ANIMATIÓN

Animatión merkir 'at sálarkveikja – at birta lív'.

Síðani byrjanina av 1900-talinum hevur animatiónstøknin verið brúkt til at geva eina fyrigyking av rørslu. Tøknin er ment ymsar vegir, og kann í dag síggja sera ymisk út.

Tað er tann siðbundna animatiónin, har hvør mynd er teknað við hond, eins og í gomlum Disney-klassikarum, sum t.d. Bambi og Snjóhvíta.

Tað kunnu vit eisini kallað 2D-animatión, tí figurar og senur einans hava breidd og hædd.

Í 3D-animatión hava figurarnir dýbd, og tað gevur eina meira realistiska og lívliga kenslu. Dømi um hetta kunnu vera Kung Fu Panda ella Spiderman.

CGI er eisini eitt slag av animatión. Tað merkir Computer-generated imagery (teldutilgjørðar myndir). CGI kann eitt nú gera ting mógulig, sum als ikki høvdu kunnað latið seg gjørt í veruleikanum.

Star Wars og Marvel-filmar brúka rættiliga nógv CGI.

Loksins er tað so stop motion-tøknin, sum er tann, sum tit skulu arbeiða við. Summi kalla tað eisini 'flytifilm', tí tingini verða flutt, t.d. dukkur, leirur ella pappírsklipp, eitt lítið pettið í senn millum hvørja mynd, ið verður tikin. Tá myndirnar síðan verða settar saman í ein sekvens, tykist, sum er tað ein rørsla.

1. TÍMI

INNLEIÐSLA TIL ANIMATIÓN OG RESEARCHUPPGÁVA UM SEYÐ

RESEARCH (UNDANKANNING)

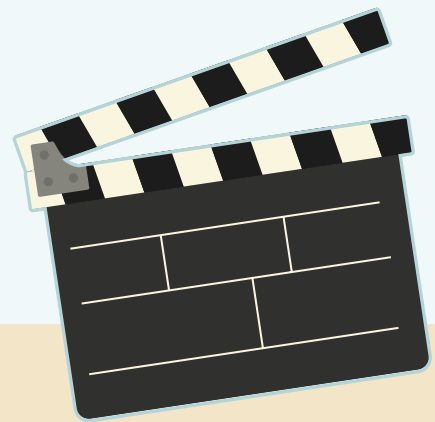
Flokkurinn verður býttur upp í smærri bólkar, t.d. 4-5 í hvörjum bólki. Tit skulu arbeiða saman í bólkum undir allari tilgongdini.

Áðrenn tit fara í gongd við at skriva leikritið til tykkara senu og animera, skulu tit gera nakrar kanningar.

Hvat er seyður fyri eitt dýr? Hvat vita tit um seyð? Hvussu sær ein vanligur seyður út í tykkara landi? Hvørji serlig eyðkenni hava teir?

Finnið fýra stuttlig fakta um seyð.

T.d. kunnu seyðir kenna andlit aftur, teir hava kenslur og fýra magar.



EYKAUPPGÁVUR

1. Tosið inn tey fakta um seyð, sum tit finna, upp á ein stuttligan og undirhaldandi máta á tykkara fartelesfon.

Upptøkan verður lögð upp saman við tykkara lidnu filmssenu.

Minnist til at tosa týðuliga, so næmingar frá øðrum norðurlondum hava lættari við at skilja málið.

2. Teknið ein seyð, sum tit halda er vanligur fyri tað landið, tit búgva í. Klippið seyðin út.

Gerið eina stutta animatiÓN av seyðinum. Bert eina rørslu. Kanska kunnu tit geva seyðinum tveir ymiskar munnar, so hann kann jarma? Tit kunnu eisini fërkað høvdið á honum ella gera tvey ymisk eygu, so hann kann blunka.

Tykkara animatiÓN verður lögð út móti endanum saman við tykkara lidnu senu.

1. TÍMI

ANIMATIÓNSUPPGÁVUR

Tykkara stop motion-animatiónssena er ein partur av søguni um ein svartan seyð, sum ikki vil klippast, men heldur vil hava ein vin.

Her er ein mynd av seyðinum.



Tit skulu tekna tykkara egnu útgávu av svarta seyðinum, og síðan skriva og animera eina senu til filmin. Okkurt óvæntað kann gjarna vera við á myndini!

Vit mæla til, at senan hevir eina longd á 30-45 sekund.

Uppgávuarkið, sum lærari tykkara velur, setir rammurnar fyri senuna, sum tit skulu animera, so at hon kann klippast inn í tann lidna filmin.

Hvørt uppgávuark hevir nakrar eykauppgávur, sum tit kunnu gera, um tit hava hug og stundir.

Minnist til, at seyðurin er svartur, og minnst til at lata hann í reyðar gummistúvlar, so vit kenna hann aftur!

AT GERA STOP MOTION-ANIMATIÓN

Hvat skal brúkast:

1. Gott hugflog
2. Ein snildfon ella teldil
3. Tape til at festa telefon/teldil
4. Papp ella pappír til at gera karakterir og bakgrund
5. Appina - stop motion <https://www.stopmotionstudio.com/>

ARBEIÐSGONGD

Tá valt er, hvørja uppgávu, tit skulu gera, skulu tit leggja til rættis, hvussu tit skulu loysa uppgávuna.

1. Hvat skal henda í tykkara animation? (skrivði tað niður sum leikrit. Sí møguliga dømið um leikrit herundir)
2. Hvørjar karakterir skulu tit hava við? (teir skulu teknast)
3. Hvar skal senan fara fram? (ein bakgrund skal gerast)
4. Hvør ger hvat? (hvør skrivar niður, hvør ger karakterir, hvør ger bakgrund)



2. TÍMI

LEIKRITIÐ

LEIKRIT

At skriva leikrit er eitt týðandi stig í tykkara tilrættislegging. Tað er her tit gera av, hvat tykkara sena skal snúgva seg um. Við at skriva tað niður, tryggja tit tykkum, at einki verður gloymt, tá tit filma.

Tá tit skriva leikritið til ta senuna, tit vilja gera, minnst so til, at tað ikki skal vera so langt. Tað tekur drúgva tíð at gera stuttar senur, tá arbeitt verður í stop motion.

Eitt dømi kundi verið:

Ein seyður stendur í einum bergi og etur gras. So hoyrir hann okkurt ljóð, og hyggur upp í loft. Í somu løtu kemur ein fuglur flúgvandi og rakar seyðin á snútan við einum skvøtti. Seyðurin gerst so kløkkur, at hann dettur oman.

Tað skulu vera tvær-fýra replikkir (framsøgnir) í senuni. Tit kunnu eisini gera ljóðeffektir!



2. TÍMI

DØMI UM LEIKRIT

EXT. BERG – DAGUR

Ein seyður við stuttkliptari hvítari ull stendur í einum bergi og etur gras.

SEYÐUR
Mmmm...lekkurt gras...

Eitt undarligt ljóð hoyrist, og seyðurin hyggur upp í loft. Ein fuglur flýgur uppi yvir seyðinum.

Fuglurinn smílist til seyðin. Seyðurinn smílist aftur.

Í somu løtu lendir ein fuglaskvøttur á snútanum hjá seyðinum. Seyðurinn sprellar og spílar eyguni upp.

SEYÐUR
Hvat...??

Seyðurinn rennur ørkymlaður runt, missir fótafestið og dettur oman.

Fuglurinn letur.

Tað fyrsta tit skulu skriva í tykkara leikriti er, hvar senan gongur fyrri seg og nær á degnum tað er.

EXT. merkir, at senan gongur fyrri seg úti. Um hon er innandura, skriva tit ístaðin INT.

2. TÍMI

BYRJAN, MIÐJA, ENDI

Tá ein skal siga eina sögu, verður hon býtt upp í triggjar partar; ein byrjan, ein miðja og ein endi. Tað verður gjørt fyri at fáa eina gongd í søguna, ið er lætt at fylgja hjá tí, sum skal uppliva søguna. Tað er eisini bygt inn í okkara máta at siga søgur, at vit vanliga gera hetta uttan sjálvi at hugsa um tað.

Byrjan: Hér byrjar sagan. Lýsið hvar sagan á sér stað og kynnið persónurnar.

Miðja: Her verður fortalt um sjálva hendingina. Hvat hendir?

Endi: Hvat endar alt við?

Framdráttur

Tit skulu eisini hugsa um framdrátt. At okkurt hendir í senuni, sum ger at tað gerst spennandi hjá hyggjaranum at síggja.

Ein maður, sum gongur ein góðan túr í sólini er t.d. ikki so spennandi at hyggja eftir, men um tað knappliga byrjar at regna, so eru vit spent uppá at vita, um tað eydnast manningum at koma undir turt. Ella kanska hann mætir einum óðum hundi á vegnum, sum hann má renna undan, ella at hann glíðir í einum bananskali. Tað nýtist ikki at henda stór og vandamikil ting, men bara, at at tað hendir okkurt óvæntað, okkurt, sum hyggjarin ikki hevur roknað við.

Forðingar

Tað kann vera stuttligt at hugsa sær forðingar, sum karakterirnir kunnu koma út fyri.

Tað kundi verið ein kvinna, sum er á veg til ein sera týðandi fund, sum hevur týðning fyri alla hennara framtíð. Men á vegnum stendur ferðslan fäst, bilurin punkterar ella eitt dýr rennur út fyri bil hennara. Alt forðingar, sum gera, at hon støðugt stríðist móti tíðini fyri at náa sín týðningarmikla fund.

Skifti

Í animatiónum er eisini altíð gott at hugsa í móguleikunum fyri, at tað hendir ein broyting í huglagnum hjá høvuðskarakterinum. At karakterurin kann fara frá at vera glaður til at vera súrur, bilsin ella bangin ella okkurt heilt annað.

Um tit gera ymisk eygu og munnar til tykkara karakter, kunnu tit rættiliga lætt vísa, at huglagið broytist.

At skapa karakterir

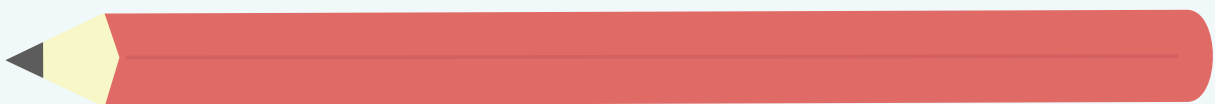
Tá tit skulu gera aðrar karakterir enn seyðin, skulu tit hugsa um, hvør ætlanin er við hesum karakteri í mun til seyðin. Er talan um onkran, ið vil hjálpa seyðinum, ella geva seyðinum mótstøðu? Er talan um ein vin ella ein óvin?

Lesið meira um leiklutirnar hjá karakterunum í kassanum herundir.

Hövuðskarakterur: Hövuðskarakterurin er tann, sum søgan snýr seg um. Tað kunnu saktans vera fleiri ymiskir karakterir í søguni, men tað vil altíð vera ein hövuðskarakterur. Tað eru upplivingarnar, avbjóðingarnar og stríðini hjá hövuðskarakterinum, sum hava týdning fyri søguna.

Hjálpari: Hjálparin er tann, ið hjálpir hövuðskarakterinum. Tað kunnu saktans vera fleiri ymiskir hjálparar í søguni.

Mótstøðan: Mótstøðukarakterurin leggur vanligar forðingar í vegin fyri hövuðskarakterinum. Tað kunnu saktans vera fleiri mótstøðukarakterir í søguni.



3.-4. TÍMI

TEKNA OG GERA BAKGRUNDIR

VISUELLUR FRAMBURÐUR

Tá tit skulu gera tykkara figurar og tykkara bakgrund, er móguleiki fyri at brúka ymist tilfar. Tit kunnu klippa figurarnar og bakgrundina út í pappi ella pappíri, og so kunnu tit prýða bæði við øðrum tilfari, sum tit hava hug til.

Tað kundi verið, at tit t.d. høvdu hug til at givið seyði tykkara ull, gjørt reyðar gummistúvlar úr klæði ella lagt gras, steinar og/ella blómur á bakgrundina.

Tað eru nærum ongi mörk fyri, hvørjar visuellar framburðir, tit kunnu geva tykkara stop motion.

NÚ eru tit klár at animera!



PREI FRÁ ANIMATORINUM:

1. Tá ein arbeiðir við stop motion, verða nógvar myndir tiknar. Fyri hvørja mynd, ið tikin verður, verða figurarnir fluttir eitt sindur. Tað nýtist ikki at vera heilt perfekt og hvør animatión/rørsla tekur tíð. Ger uml. 8 myndir per rørslu.
2. Stutt frástøða millum støðurnar í animatiónini fær tað til at kennast spakuligt, long frástøða fær animatiónina/flytingina til at kennast skjóta.
3. Verið ansin viðvíkjandi ljóskelduni. Um tit skugga fyri ljóskelduni, kann tað merkja, at myndirnar fáa vánaliga ljósgóðsku, og hetta ger at filmurin verður óeins.
4. Gevið gætur, at filmstólið skal vera heilt stilt, so myndin gerst einstáttað og ikki 'hakkar' ov nógv, tá filmurin verður spældur.
5. Syrg fyri, at bakgrundin situr fóst á undirlagnum, so hon ikki flytir seg undir upptøkunum
6. osandi karakterir. Tað er ein fyrimunur at gera ymsar munnar. Við at broyta skapið á munninum og taka myndir av hvørjum munni, fáa tit tað til at síggja út eins og karakterurin tosar.



5.-6. TÍMI

FILMA STOP MOTION

FYRIREIHING TIL STOP MOTION

- Telefonin/teldilin, sum tit brúka til at filma við, skal vera festur væl, so at hon ikki flytir seg. Hetta kann t.d. gerast við at stápla nakrar bøkur saman, fyri at koma upp í hæddina, og so klistra telefonina/teldinin fast á bøkurnar. Telefonin/teldilin skal peika niður móti borðinum, har bakgrundin liggur.
- Bakgrundin skal eisini límast væl fóst.

SOLEIÐIS VERÐUR STOP MOTION-APPIN BRÚKT

- Tá tit hava klistrað bakgrundina og telefonina væl fast, eru tit til reiðar at stilla figurarnar.
- Tendrið Stop Motion-appina.
- Trýst á 'Ny Film'.
- Trýst á lítla myndatólið ovast til høgru.
- Tak fyrstu myndina við at trýsta á reyða knøttin.
- Tá tit vilja hava figurarnar at røra seg, taka tit eina mynd av teimum, førka teir eitt lítið sindur tann vegin, tey skulu flyta seg, og taka eina mynd afturat og soleiðis halda tit fram til tit hava fingið ta ætlaðu rørsluna.
- Ansið eftir tíðarlinjuni niðast, sum vísir tær myndir, tit hava tikið. Á henda hátt síggja tit alla tíðina hvussu langt tit eru komin.
- Tit kunnu brúka eina funku, sum eitur 'Onion Skin'. Hon finst á breddanum til vinstru á skíggjanum. Her síggja tit myndina, sum tit hava tikið frammanundan, og tað hjálpir tykkum ið at halda skil á rørslunum.
- Tit kunnu eisini redigera beinleiðis í animatiónum við at trýsta á ta einstøku myndina og hiðani trýsta á 'rediger', 'slet' ella 'kopiere'.

7. TÍMI

GERA LJÓÐ OG LEGGJA ÚT

LJÓÐ

Tá tit hava tikið senuna upp, skulu tit leggja ljóð á.

Trýst á ta lítlu mikrofón-myndina og takið upp ljóð, sum hóskar til animatióinina.

Tit kunnu eisini velja tónleik og ljóðvirknað (-effektir) úr savninum í appini. Tríst á lítla pluss'ið og vel 'lyd', so kemur listin fram.

LEGGIÐ ÚT

Tá tit eru liðug við at leggja ljóð á og halda, at senan er, sum hon skal vera, skal hon leggjast út.

Minnist til, at framsøgnir skulu tosast týðuliga inn, so at næmingar frá øðrum norðurlondum hava ein møguleika fyri at skilja, hvat, ið verður sagt.

Halt á ikoninum fyri tykkara film og vel 'del'. Formatið, sum tit deila við, skal vera MP4/MPEG-4.

Vel 'gem video' og legg út við at brúka hesa leinkjuna: [LINK](#)

Minnist til eisini at leggja leikritið og møguligar eykauppgávur út.

