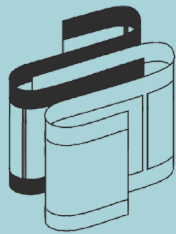
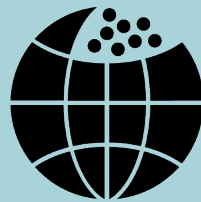


BUSTER

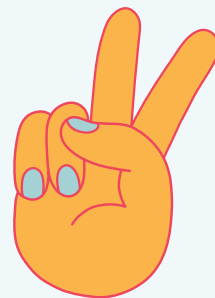


KRYDSKLIP



FORENINGERNE
NORDEN

Velkommen til Kryssklipp 3



I prosjektet Kryssklipp skal skuleklassar frå heile Norden arbeide med å lage enkle stop motion-animasjonsscener, som blir samla til ein heil film av ein profesjonell regissør og ein profesjonell animatør.

Animasjonsfilmen handlar om ein sau som ikkje vil klippe seg.

Til gjengjeld vil sauene veldig gjerne ha ein venn.

De skal vere med å lage gøyale karakterar og heseblesande action til historia!

ANIMASJON

Animasjon betyr 'å besjele – å gi liv'.

Sidan tidleg på 1900-talet har animasjonsteknikken vore brukt til å gi ein illusjon av rørsle. Teknikken er blitt utvikla i ulike retningar og i dag kan han sjå ut på veldig mange ulike måtar.

I den tradisjonelle animasjonen er kvart bilete er teikna for hand, som dei gamle Disney-klassikarane, f. eks. Bambi og Snøkvit.

Det kan ein òg kalle for 2D-animasjon, fordi figurar og scener berre har breidde og høgde.

I 3D-animasjon har figurane djup og det kan skape ei meir realistisk og levande oppleving. Eksempel på dette kan vere Kung Fu Panda eller Spiderman.

CGI er òg ein type animasjon. Det står for Computer-generated Imagery (computer-genererte bilete). Med CGI kan ein gjere ting som ikkje er mogleg i den verkelege verda mogleg. Star Wars og Marvel-film brukar mykje CGI.

Til slutt er det stop motion-teknikken, som er den de skal arbeide med. Nokre kallar det òg for 'flyttfilm', fordi ein fysisk flyttar objekt, f. eks. dukker, leire eller papirklipp, litt av gongen mellom kvart bilete som blir tatt. Når bileta etterpå blir sette saman til ein sekvens, skapar det ein illusjon av rørsle.

LEKSJON 1.

INTRODUKSJON TIL ANIMASJON OG RESEARCH-OPPGÅVE OM SAUAR

RESEARCH

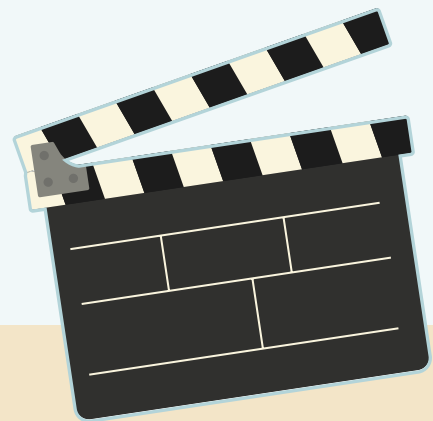
Klassen blir delt opp i mindre grupper på 4-5 elever i kvar gruppe. De skal arbeide i dei same gruppene under heile opplegget.

Før de går i gang med å skrive manuskript til scena dykkar og animere, skal de gjere research.

Kva slags dyr er egentleg ein sau? Kva veit de om sauar? Korleis ser ein typisk sau ut i landet dykkar? Kva for nokre særlege kjenneteikn har han?

Finn fire morosamme fakta om sauar.

For eksempel kan sauar kjenne igjen ansikt, dei har kjensler og fire magar.



EKSTRAOPPGÅVER

1. Les inn dei fakta om sauar de finn på ein artig og underholdande måte på mobilen dykkar. Innlesinga skal til slutt lastast opp saman med den ferdige scena. Hugs å snakke tydeleg, slik at elevane frå dei andre nordiske landa har lettare for å forstå språket.

2. Teikn ein sau som de tenkjer er typisk for det landet der de bur. Klipp sauen ut og lag ein kort animasjon av sauen. Berre ei rørsle. Kanskje kan de lage to forskjellige munnar til han, så han kan breke? De kan òg flytte på hovudet eller lage to forskjellige auge, så han kan blinke.

Til slutt kan animasjonen lastast opp saman med den ferdige scena dykkar.

LEKSJON 1.

ANIMASJONSOPPGÅVER

Stop motion-animasjonsscena de lagar er ein del av historia om ein svart sau som ikkje vil bli klippa, men som heller veldig gjerne vil ha ein venn.

Her er eit bilete av denne sauene.



De skal teikne dykkar eiga utgåve av den svarte sauene og deretter skrive og animere ei scene til filmen. Denne må gjerne vere full av overraskingar.

Vi tilrår at scena har ei lengd på 30-45 sekund.

Oppgåvearket som læraren dykkar har vald, er ramma for den scena de skal animere, slik at scena kan bli klippa inn i den samla filmen.

Kvart oppgåveark har nokre ekstraoppgåver, som de kan gjere viss de har tid og lyst.

Hugs at sauene er svart og hugs at han skal ha raude gummistøvlar på, slik at vi kan kjenne han igjen!

Å LAGE EIN STOP MOTION-ANIMASJON

Kva treng du:

1. God fantasi
2. Ein smarttelefon eller eit nettbrett
3. Teip til å lime telefonen eller nettbrett og bakgrunnen godt fast
4. Papp eller papir til å lage karakterar og bakgrunn
5. App - stop motion <https://www.stopmotionstudio.com/>

ARBEIDSPROSESS

Når læraren har vald kva for ei oppgåve de skal gjere, skal de planleggje korleis de vil gjere ho.

1. Kva skal skje i animasjonen dykkar? (Skriv det som eit manuskript. Sjå på eksempelet på eit manuskript under).
2. Kva karakterar vil de ha med (Dei skal teiknast)
3. Kor skal scena utspele seg? (Det skal lage ein bakgrunn)
4. Kven skal gjere kva? (Kven skriv manuskriptet, kven lagar karakterane og kven lagar bakgrunnen?)



LEKSJON 2.

MANUSKRIPT

MANUSKRIPT

Å skrive eit manuskipt er eit viktig steg i planleggjinga dykkar. Det er her de avgjer kva scena dykkar skal handle om. Ved å skrive det ned, sikrar de at de ikkje gløymer noko når de filmar.

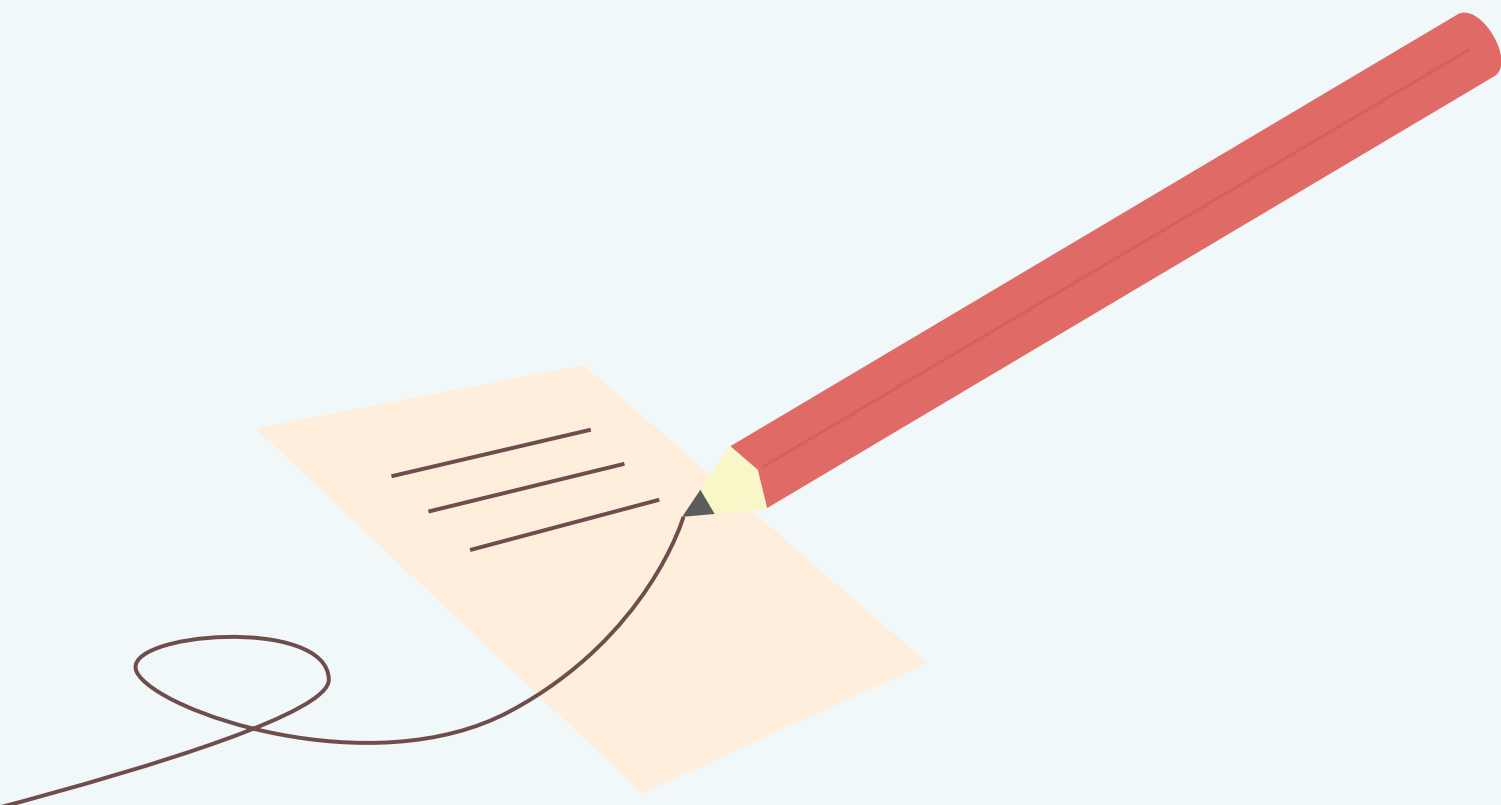
Når de skal skrive eit manuskipt til den scena de vil lage, så hugs at det ikkje skal vere så langt. Det tar lang tid å lage sjølv korte scener, når ein arbeidar i stop motion.

Eit eksempel kan vere:

Ein sau står på ein klippe og et gras. Så høyrer han ein lyd og kikkar opp på himmelen. I det same kjem ein fugl flygande og treff sauen på nasen med ein fuglebæsj. Sauen blir så overraska at han ramlar ned frå klippen.

Det skal vere to-fire replikkar i scena.

De kan òg veldig gjerne lage lydeffektar.



LEKSJON 2.

EKSEMPEL PÅ MANUSKRIFT

EXT. KLIPPE – DAG

Ein sau med kortklippa kvit pels står på ein klippe og et gras.

SAU
Mmmm ... deileg gras!

Ein merkeleg lyd kan høyrast og sauene ser opp mot himmelen. Ein fugl flyg over sauene.

Fuglen smiler til sauene. Sauene smiler til fuglen.

I det same landar ein fuglebæsj på nasen til sauene. Fåret skvett og sperrar opp auga.

SAU
Kva ...??

Sauene renn forvirra rundt, mister balansen og ramlar ut over klippen.

Fuglen plystrar.

Det første de må skrive i manuskriptet dykkar, er kor scena utspelar seg og kva tid på døgnet det er.

EXT. Betyr at scena er utandørs. Viss ho utspelar seg inne, skriv ein INT. i staden.

LEKSJON 2.

BYRJING, MIDTDEL, AVSLUTNING

Når ein skal fortelje ei historie, blir ho delt opp i tre delar: Ei byrjing, ein midtdel og ein avslutning. Det gjer ein for å få eit handlingsforløp i historia, som det er enkelt å følgje med på for den som skal oppleve historia. Det er så innebygd i måten vi fortel på at eigentleg gjer ein det heilt av seg sjølv, utan å tenkje over det.

Byrjing: Her byrjar historia. Fortel kor ho skjer og introduser karakterane dine.

Midtdel: Her blir opplevinga fortald. Kva er det som skjer?

Avslutning: Korleis sluttar det heile?

Framdrift

De skal òg tenkje på framdrift. At det skjer noko i scena som gjer at det blir spanande for publikum å sjå på.

Ein mann som går ein deilig tur i solskinn er f. eks. ikkje så spanande å sjå på, men viss det plutseleg byrjar å regne, så er vi spende på om mannen klarar å finne ly. Eller kanskje møter han ein farleg hund på vegen og må flykte frå han, kanskje sklir han på eit banan-skall. Det treng ikkje vere store og dramatiske ting som skjer, men berre at det skjer noko uforutseieleg, noko publikum ikkje heilt hadde rekna med.

Hindre

Det kan vere gøy å tenkje på å lage hindre for karakterane sine.

Det kan vere ei kvinne, som berre verkeleg må rekkje eit viktig møte, heile framtida hennar avheng av det møtet. Men på vegen dit er det kanskje ein lang trafikkø, ho punkterer bilen eller det kjem ein hjort springande ut framføre bilen. Alt saman er hindre som gjer at ho konstant kjempar mot tida for å nå det viktige møtet sitt.

Skift

I animasjon er det alltid bra å tenkje at det skjer ei endring i humøret til hovudkarakteren. At karakteren kan gå frå å vere glad til å bli sur eller overraska, redd eller noko heilt anna. Viss de lagar forskjellige auge og munnar til karakteren dykkar, kan de enkelt vise humørforskjellane.

Å lage karakterar

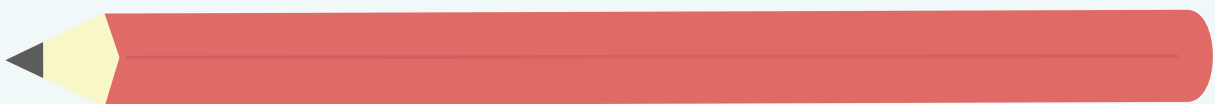
Når de skal lage nokre andre karakterar enn sauene, må de tenkje over kva slags funksjon dei skal ha i forhold til sauene. Er det nokon som hjelp sauene eller er det nokon som gir sauene motstand? Er det ein venn eller ein skurk?

Les meir om funksjonane til karakterane i boksen under.

Hovudkarakter: Hovudkarakteren er den som historia handlar om. Det kan alltid vere fleire ulike karakterar i ei historie, men det vil alltid vere ein hovudkarakter. Det er opplevingane, utfordringane og konfliktane til hovudkarakteren som er sentrale for handlinga i historia.

Hjelpar: Hjelparen er den personen som hjelper hovudkarakteren. Det kan alltid vere fleire forskjellige hjelparar i ei historie.

Motstandar: Motstandaren skapar typisk motstand og konflikt for hovudkarakteren. Det kan alltid vere fleire forskjellige motstandarar i ei historie.



LEKSJON 3-4.

TEIKNE OG LAGE BAKGRUNNAR

VISUELT UTTRYKK

Når de skal lage figurane og bakgrunnen dykkar, kan de gjerne bruke forskjellige material.

De kan klippe figurane og bakgrunnen ut i papp eller papir og så kan de dekorere begge delar med anna materiale viss de vil.

Det kan vere at de f. eks. har lyst til å gi sauene dykkar ull, lage dei raude gummistøvlane av tøy eller leggje gras, stein og blomar til på bakgrunnen dykkar.

Det er nær sagt ingen grenser for kva slags visuelt uttrykk de kan gi stop motion-filmen dykkar!

NÅ er de klare til å animere!



TIPS FRÅ ANIMATØREN:

1. Når ein arbeidar med stop motion tar ein mange bilete. For kvart bilete ein tar, flyttar ein ganske lite på figurane. Det treng ikkje vere heilt perfekt og kvar animasjon/ rørsle tar tid. Lag ca. 8 bilete per rørsle. Kort avstand mellom elementa i animasjonen får han til å kjennast
2. langsam. Lang avtand får det til å kjennast raskt
Ver merksam på lyskjelde. Viss de lager skugge for lyskjelda kan det
3. føre til at bileta får forskjellig lyskvalitet, noko som vil resultere i at sjølve filmen ikkje ser ut som ei eining.
Ver merksam på at kameraet skal vere heilt stabilt, slik at biletet blir
4. einsarta og ikkje hakkar for mykje når det skal spelast av.
Sørg for at bakgrunnar sit fast på underlaget, slik at dei ikkje flyttar på seg under opptaka.
5. Snakkande karakterar. Det er ein fordel å lage forskjellige munnar. Ved
6. å veksle uttrykket til munnen og ta bilete av kvar munn, kan ein få det til å sjå ut som at karakteren snakkar.



LEKSJON 5-6.

FILME STOP MOTION

FØREBUINGAR TIL STOP MOTION

- Telefonen eller nettbrettet som de skal filme med, må vere godt teipa fast, så det ikkje kan flytte på seg. Det kan gjerast ved å stable ei bunke bøker oppå kvarandre for å komme opp i høgda og så teipe telefon/ nettbrett fast på bøkene.
- Kameraet på telefonen/ nettbrettet skal peike ned mot bordet, der bakgrunnen ligg.
- Bakgrunnen må òg vere teipa godt fast.

SLIK BRUKER DE STOP MOTION-APPEN

- Når de har teipa bakgrunnen og telefonane fast, er de klare til å setje inn figurane dykkar.
- Åpne Stop Motion-appen.
- Trykk på Ny Film.
- Trykk på det vesle kameraet øvst til høgre.
- Ta det første biletet ved å trykke på den raude knappen.
- Når de skal ha figurane til å flytte på seg, tar de eit bilete av dei, flytter dei littegranne i den retninga dei skal røre på seg og tar eit bilete til og slik fortsett de fram til de har den rørsla de ønskjer dykk.
- Hald auge med tidslinja under, som viser dei bileta de har tatt. På den måten kan de heile tida sjå kor langt de har komme.
- De kan slå på ein funksjon som heiter 'Onion Skin'. Denne finn de i panelet til venstre på skjermen. Her kan de sjå det førre biletet de har tatt og det hjelper dykk med å halde styr på rørsleane.
- De kan òg redigere direkte i animasjonen ved å trykke på det einskilte biletet og deretter trykke 'rediger', 'slett' eller kopier'.

LEKSJON 7.

TA OPP LYD OG LASTE OPP

LYD

Når de har tatt opp scena dykkar, skal de leggje på lyd.

Trykk på det vesle mikrofon-ikonet og ta opp lyden så han passar til animasjonen. De kan òg velje musikk og lydeffektar frå eit bibliotek i appen. Trykk på det vesle plusset og vel 'lyd' så åpner biblioteket seg.

OPPLASTING

Når de er ferdige med å leggje på lyd og meiner at scena er slik ho skal vere, skal ho lastast opp.

Hugs å snakke tydeleg når de har replikkar, slik at elevane frå dei andre nordiske landa forstå kva som blir sagt.

Hald ikonet for filmen dykkar inne og vel 'del'. Formatet de delar i, må vere MP4/MPEG-4. Vel 'lagre video' og last han til slutt opp via denne lenka: [LINK](#)

Hugs på å laste opp manuskriptet dykkar og eventuelle ekstraoppgåver.

