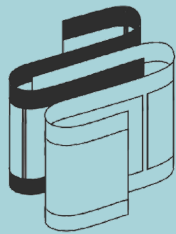
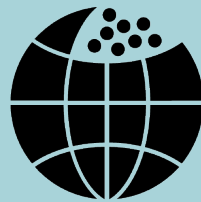


# **BUSTER**



**KRYDSKLIP**



FORENINGERNE  
**NORDEN**

# Velkomin í Víxlklippingu 3



Í verkefninu Víxlklippingu fá skólabekkir frá öllum Norðurlöndunum að vinna með að búa til einföld teiknimyndaatriði með stillumyndum sem eru svo tekin saman af atvinnuleikstjóra og teiknimyndahöfundi.

Teiknimyndin fjallar um kind sem ekki vill láta klippa ullina á sér.

Í staðinn vill hún mjög gjarnan eignast vin.

Þið eigið að skapa skemmtilegar persónur og hasar fyrir söguþráðinn!

## TEIKNIMYNDAGERÐ

Í teiknimyndum eru teiknaðar myndir gæddar lífi.

Frá byrjun 20. aldar hefur teiknimyndagerð verið beitt til að skapa tálsýn um að myndir séu á hreyfingu. Þessi tækni hefur verið þróuð á ýmsa vegu og nú á dögum geta teiknimyndir verið alls konar.

Í hefðbundinni teiknimyndagerð eru myndir teiknaðar með hönd, til dæmis gömlu sígildu Disney teiknimyndirnar Bambi og Mjallhvít.

Hægt er að segja að slíkar myndir séu í tvívídd (e. 2D), því fígúrir og atriði hafa aðeins breidd og hæð.

Í teiknimyndum í þrívídd (e. 3D) hafa fígúrunar einnig dýpt, sem getur gefið raunverulegri og líflegri upplifun. Dæmi um þetta væri Kung Fu Panda eða Spiderman.

Tölvuvæddar myndbrellur (e. CGI) eru líka tegund teiknimyndar. CGI stendur fyrir Computer-generated imagery á ensku. Með CGI er m.a. hægt að skapa atriði sem ekki væri hægt að framkvæma í raunheiminum.

Í Star Wars og kvikmyndum frá Marvel er CGI mikið notað.

Að lokum eru það svo stillmyndir (e. stop motion), sem er tækni sem þið eigið að nýta ykkur. Stundum er um að ræða svokallaða pixlavinnslu (d. flyttfilm), þegar áþreifanlegir hlutir, t.d. dúkkur, leir eða pappír, eru smám saman færðir milli hvernar myndar sem tekin er. Þegar myndirnar eru svo klipptar saman lítur það út fyrir að þær séu á hreyfingu.

# 1. KENNSLUSTUND

## KYNNING Á TEIKNIMYNDUM ÁSAMT RANNSÓKN Á KINDUM

### RANNSÓKN

Skiptið bekknum í minni hópum með 4–5 nemendum í hverjum hóp. Nemendur vinna í þessum hópum í gegnum allt ferlið.

Áður en farið er í að semja handrit fyrir atriðin og framleiða myndefni eigið þið að fara í rannsóknarvinnu.

Hvers konar dýr er eiginlega kindin? Hvað vitið þið um kindur? Hvernig lítur dæmigerð kind út í ykkar landi? Hver eru einkenni hennar?

Finnið fjórar skemmtilegar staðreyndir um kindur.

Til dæmis geta kindur þekkt andlit í sundur, þær hafa tilfinningar og fjóra maga.



### AUKAVERKEFNI

1. Segið frá staðreyndum sem þið fundið um kindur á skemmtilegan hátt og takið upp hljóð af því. Þið eigið svo að senda inn upptökuna með atriðinu sem þið búið til.

Munið að tala skýrt svo að nemendur frá hinum norrænu löndunum eigi auðvelt með að skilja tungumálið.

2. Teiknið kind sem ykkur finnst vera dæmigert fyrir ykkar land. Notið skæri til að klippa kindina út. Notið þessa kind til að búa til stutta teiknimynd. Bara ein hreyfing. Til dæmis getið þið teiknað hana með tveimur mismunandi munnum og látið það líta út fyrir að hún sé að jarma. Þið getið einnig hreyft höfuðið á henni eða teiknað mismunandi augu til að láta hana blikka. Þið eigið svo að senda þetta inn með atriðinu sem þið búið til.

# 1. KENNSLUSTUND

## VERKEFNI Í TEIKNIMYNDAGERÐ

Þið eigið að búa til atriði með stillumyndum fyrir teiknimynd. Atriðið er hluti af sögu um svarta kind sem vill ekki láta klippa á sér ullina, en vill hins vegar mjög gjarnan eignast vin.

Hér er mynd af kindinni.



Þið eigið að teikna ykkar eigin útgáfu af þessari svörtu kind og í kjölfarið skrifa og búa til atriði fyrir teiknimyndina. Atriðið má gjarnan vera með eitthvað sem kemur á óvart!

Við mælum með að lengd atriðisins sé um 30–45 sekúndur.

Í vinnublaðinu, sem kennarinn velur, eru leiðbeiningar um atriðið sem þið eigið að framleiða. Það á að verða hluti af heild myndarinnar.

Í hverju vinnublaði eru nokkur aukaverkefni sem þið getið unnið ef þið hafið tíma og áhuga.

**Munið að kindin er svört, og munið að láta hana klæðast rauð gúmmístígvél, þannig þekkjum við hana!**

## FRAMLEIÐSLA TEIKNIMYNDNA MEÐ STILLUMYNDUM

Það sem þarf að nota:

1. Frjótt ímyndunarafl
2. Snjallsími eða spjaldtölva
3. Límband til að festa símann/spjaldtölvuna og bakgrunninn almennilega
4. Pappi eða pappír til að búa til persónur og bakgrunn
5. App - stop motion <https://www.stopmotionstudio.com/>

## VINNUFERLI

Þegar þið hafið valið verkefni sem þið ætlið að vinna eigið þið að skipuleggja hvernig þið ætlið að gera það.

1. Hvað á að gerast í ykkar atriði? Skrifid það niður sem handrits. Þið getið skoðað dæmið af handriti hér að neðan.
2. Hverjar eru persónurnar í ykkar atriði? Þið eigið að teikna þær.
3. Hvar á atriðið sér stað? Þið eigið að búa til bakgrunn.
4. Hver á að gera hvað í hópnum? Hver skrifar, hver býr til persónurnar, hver býr til bakgrunninn?



# 2. KENNSLUSTUND

## HANDRIT

### HANDRIT

Að semja handrit er mikilvægt skref í ferlinu. Á því stigi ákveðið þið um hvað atriðið snýst. Með því að skrifa allt niður komið þið í veg fyrir að gleyma einhverju þegar þið farið að taka atriðið upp.

Þegar þið eruð að semja handrit fyrir atriðið, hafið í huga að það má ekki vera of langt. Það tekur langan tíma að framleiða jafnvel mjög stutt atriði þegar unnið er með stillumyndum. Eitt dæmi gæti verið:

Við sjáum kind sem stendur á kletti og borðar gras. Allt í einu heyrir hún hljóð og lítur upp í himininn. Þá kemur fugl fljúgandi og dritur á nefið á kindinni. Kindinni bregður svo mikið að hún dettur niður af klettinum.

Það eiga að vera um 2–4 línur í atriðinu.

Þið megið mjög gjarnan búa til hljóðefni líka!



# 2. KENNSLUSTUND

## DÆMI UM HANDRIT

### EXT. KLETTUR – DAGUR

Við sjáum kind með hvíta stuttklippta feld sem stendur á kletti og borðar gras.

KIND

Mmmm... Girnilegt gras...

Allt í einu heyrir hún skrítið hljóð og lítur upp í himininn. Fugl flýgur fyrir ofan kindina.

Fuglinn brosir til kindarinnar. Kindin brosir til baka.

Þessu næst drítur fuglinn á nefið á kindinni. Kindin kippist til og galopnar augun.

KIND

Ha...??

Kindin skjögrar um, missir jafnvægið og dettur niður af klettinum.

Fuglinn blístrar.

Það fyrsta sem þið eigið að skrifa í handritið ykkar er hvar atriðið á sér stað og á hvaða tíma dags.

EXT. Þýðir að atriðið á sér stað utanhúss. Ef atriðið á sér stað innanhúss skrifar maður í staðinn INT.

# 2. KENNSLUSTUND

## **BYRJUN, MIÐJA OG ENDIR**

Þegar maður er að segja sögu skiptir maður henni upp í þrjá hluti: byrjun, miðju og endi. Það er gert til að skapa atburðarás í sögunni sem auðvelt er fyrir áhorfendur að fylgjast með. Þetta er svo náttúrulegur hluti af því hvernig við segjum sögur að við gerum þetta án þess að þæla í því.

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

**Miðja:** Hér kemur frásögnin af upplifuninni. Hvað gerist?

**Endir:** Hvernig endar þetta allt saman?

### ***Framvinda***

Þið þurfið einnig að huga að framvindunni. Það þarf að gerast eitthvað í atriðinu, sem gerir það áhugavert fyrir áhorfendur.

Maður sem fer í notalegan göngutúr í sólinni er til dæmis ekki sérstaklega spennandi að horfa á, en ef það fer skyndilega að rigna verður áhugavert að sjá hvort maðurinn komist í skjól. Eða hittir hann mögulega hættulegan hund á leiðinni sem hann þarf að flýja? Eða rennur hann á bananahýði? Það þarf ekki endilega að vera eitthvað svakalegt sem gerist, en eitthvað ófyrirsjáanlegt, sem áhorfendur eru ekki að reikna með, þarf að gerast.

### ***Hindranir***

Það getur verið skemmtilegt að skapa hindranir sem persónur sögunnar mæta.

Það gæti til dæmis verið kona sem þarf að mæta á mjög mikilvægan fund sem mun ráða framtíð hennar. En á leiðinni þangað gæti til dæmis verið mikil traffík, dekk á bílnum springur eða dádýr hleypur út fyrir bílinn. Slíkar hindranir myndu láta hana vinna í kapp við tímann til að komast á sinn mikilvæga fund.

### ***Skipti***

Í teiknimyndum er líka mikilvægt að huga að því að sýna breytingu í skapi aðalpersónunnar. Að persónan geti farið úr því að vera í góðu skapi yfir í slæmt, eða orðið hissa, hrædd eða eitthvað allt annað.

Ef þið gerið mismunandi augu og munna fyrir persónuna getið þið á skýran hátt sýnt mismunandi skap persónunnar.

### ***Að skapa persónur***

Þegar þið skapið nýjar persónur þurfið þið að hafa í huga hvert hlutverk þeirra eiga að vera í sambandi við kindina. Er það persóna sem hjálpar kindinni eða er það persóna sem vinnur gegn henni? Er um að ræða vin eða illmenni?

Lesið meira um tilgang persóna í kassanum hér að neðan.

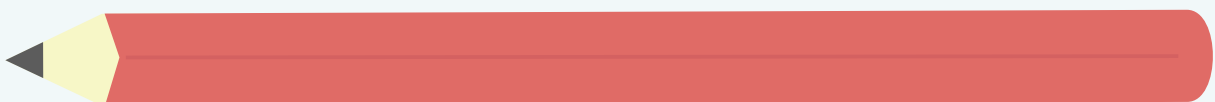


**Aðalpersóna:** Aðalpersónan er sá aðili sem sagan snýst um. Það geta svo sem verið margar persónur í einni sögu, en það er alltaf ein aðalpersóna.

Það eru tilfinningar, áskoranir og deilur aðalpersónunnar sem gegna lykilhlutverki í sögunni.

**Hjálpari:** Hjálparinn er persóna sem hjálpar aðalpersónunni. Það geta jafnvel verið nokkrir mismunandi hjálparar í sögunni.

**Andstæðingur:** Andstæðingurinn skapar yfirleitt andstöðu og deilur við aðalpersónuna. Það geta jafnvel verið nokkrir mismunandi andstæðingar í sögunni.



# 3.-4. KENNSLUSTUND

## TEIKNA OG BÚA TIL BAKGRUNN

### SJÓNRAEN TJÁNING

Þegar þið eruð að skapa fígúrnar og bakgrunn getið þið notað mismunandi efni. Þið getið notað pappa eða pappír til að klippa út fígúrnar og bakgrunninn. Ef þið viljið getið þið svo notað önnur efni sem skraut.

Það gæti til dæmis verið ef þið viljið gefa kindinni ull, búa til rauðu gúmmístígvélin úr öðru efni eða búa til gras, hraun og/eða blóm fyrir bakgrunninn.

Nánast engin takmörk eru fyrir því sem þið getið komið á framfæri gegnum listræna tjáningu með stillumyndum.

### NÚ eruð þið tilbúin til að búa til teiknimynd!



#### ÁBENDING FRÁ FAGMANNI Í TEIKNIMYNDAGERÐ:

1. Þegar unnið er með stillumyndir þarf að taka fullt af myndum. Fyrir hverja mynd sem þið takið eru fígúrnar færðar smávegis. Það þarf ekki að vera alveg fullkomið og hver mynd/hreyfing tekur tíma. Notið um það bil átta myndir fyrir hverja hreyfingu.
2. Stutt bil milli hluta í myndunum skapar hægari upplifun en langt bil skapar hraða upplifun.
3. Hugið að lýsingunni. Ef þið skyggið á ljósgjafann getur það haft í för með sér að myndirnar fái mismunandi ljósgæði og þá getur útlitið í teiknimyndinni sjálfri verið í ósamræmi.
4. Hafið í huga að myndavélin þarf að vera alveg stöðug, þannig verða myndirnar einsleitar og hnökralausar þegar þær spilast.
5. Sjáið til þess að festa bakgrunninn sem þið notið almennilega þannig að hann hreyfist ekki þegar þið eruð að taka upp.
6. Persónur sem tala. Það er kostur að búa til mismunandi munna. Með því að breyta útliti munnsins og taka mynd af hverjum munni getið þið látið það líta út eins og persónan sé að tala.



# 5.–6. KENNSLUSTUND

## TAKA UPP STILLUMYNDIR (E. STOP MOTION)

### UNDIRBÚNINGUR FYRIR STILLUMYNDIR

- Símann/spjaldtölvuna sem þið notið til að taka upp þarf að festa vel svo tækið hreyfist ekki. Þetta getið þið t.a.m. gert með því að stafla bókum og festa símann/spjaldtölvuna við staflann. Myndavél símans/spjaldtölvunnar þarf að snúa niður að borðinu sem bakgrunnur ykkar er á.
- Bakgrunninn þarf einnig að festa almennilega.

### SVONA NOTIÐ ÞIÐ STOP MOTION-APPIÐ (APP FYRIR STILLUMYNDIR)

- Þegar þið hafið fest bakgrunninn og tækið almennilega getið þið farið að bæta persónunum við.
- Opnið appið.
- Smellið á Ny Film.
- Smellið á litlu myndavélina efst til hægri.
- Takið fyrstu myndina með því að smella á rauða takkann.
- Þegar þið ætlið að láta fígúrunar hreyfast, takið þá mynd af þeim og dragið svo smávegis í þá átt sem fígúran á að hreyfast. Takið svo aðra mynd og endurtakið ferlið þangað til þið hafið klárað hreyfinguna.
- Fylgist með tímalínunni fyrir neðan sem sýnir myndirnar sem þið hafið tekið. Þannig getið þið ávallt séð hversu langt þið eruð komin.
- Þið getið kveikt á eiginleika sem heitir „Onion Skin“. Þið finnið hann vinstra megin á skjánum. Þar getið þið séð síðustu mynd sem þið tókuð. Þetta mun hjálpa ykkur að fylgjast með hreyfingunni.
- Þið getið einnig breytt teiknimyndinni beint með því að smella á hverja mynd og þaðan velja „rediger“, „slet“ eða „kopiere“.

# 7. KENNSLUSTUND

## TAKA UPP HLJÓÐ OG SENDA INN

### HLJÓÐ

Þegar þið hafið tekið upp atriðið eigið þið að bæta við hljóði.

Smellið á litlu myndina sem lítur út eins og hljóðnemi. Takið upp hljóð sem hentar teiknimyndinni.

Þið getið einnig valið tónlist og leikhljóð úr safninu í appinu. Smellið á litla plúsmerkði og veljið „lyd“ til að opna safnið.

### SENDA INN

Þegar þið hafið klárað að bæta hljóði við og ykkur finnst atriðið vera tilbúið eigið þið að senda það inn.

Munið að tala skýrt svo að nemendur frá hinum norrænu löndunum eigi auðvelt með að skilja tungumálið.

Smellið á litlu myndina sem sýnir ykkar atriði og veljið „deila“. Skráin á að vera MP4/MPEG-4.

Veljið „vista myndband“ og sendið það svo inn með því að smella á þennan hlekk: [LINK](#)

Munið að senda líka inn handritið ykkar og önnur aukaverkefni.

