



# ANIMIRANI FILM

**Kinodvor. Kinobalon.**  
Moj kino je lahko Kinobalon.

# ODKRIJ ČAROBNI SVET ANIMACIJE

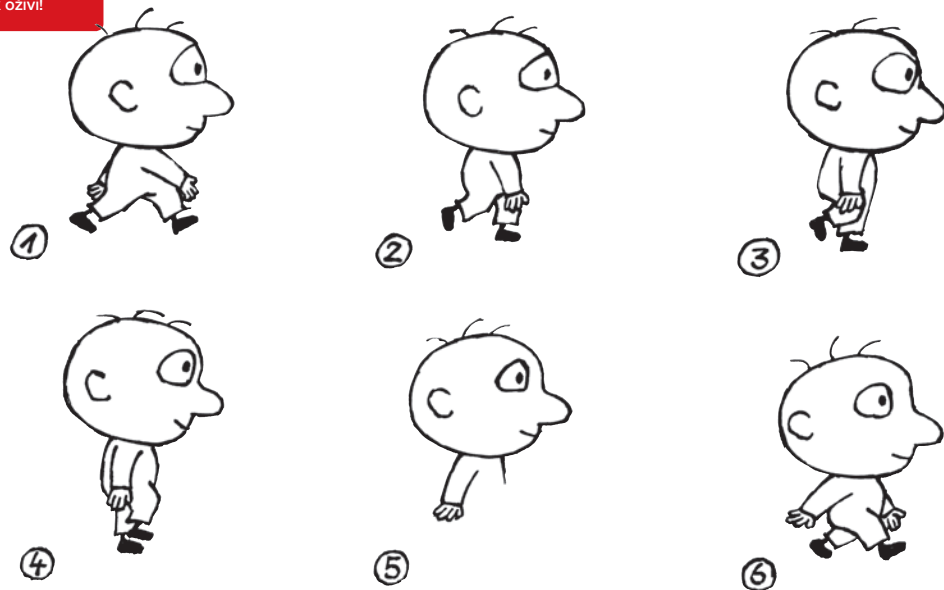
**Animacija** je filmska čarovnija, v kateri nekaj, kar je negibno, oživi. Beseda **anima** je zelo stara in v latinščini pomeni duša, dih. Animacija torej pomeni vdihniti stvarjem dušo, jih oživiti. Filmska animacija je oživljanje risb, lutk, predmetov na filmskem traku ali v računalniku. Kadar so stvari narisane, temu rečemo risanka. Ker pa z animacijo lahko oživimo tudi druge stvari, takim filmom rečemo **animirani film**.

Animirani filmi nastanejo tako, da jih posnamemo od slike do slike. Vsaka naslednja sličica je nekoliko drugačna od prejšnje. Za vsako sekundo filma moramo narediti 24 sličic. Ko se te sličice nato zavrtijo pred našimi očmi, se nam zazdi, da so podobe oživele.



Poglej, kako Rok oživi!

Poglej spodnje risbe. Animator je želel oživiti risbo fantka po imenu Rok. Narisal je šest sličic za en Rokov korak. Na vsaki sličici je Rok čisto malo drugačen. Opazuj, kako se giblje njegova desna noga.



Animator je pozabil dokončati peto risbo. Jo znaš dopolniti? Lahko si pomagaš tako, da še sam poskusiš narediti korak in opazuješ, kako se giblje tvoja noga.



Poglej, kako oživi slon!

Pri animaciji se podobe gibajo, spreminjajo. Postajajo večje ali manjše. Spreminjajo obliko. Se pojavljajo in izginevajo.

Kaj se je zgodilo s slonom? In kam je izginila hrana?



Poskusi najljubšo igračo oživiti še ti. Sposodi si mobilni telefon in fotografiraj igračo tako, da jo za vsako naslednjo sličico malo premakneš. Pazi, da je premik res majhen in da fotoaparata medtem ne premikaš. Potem si oglej posnete fotografije, tako da greš od ene do druge zelo hitro.

Je tvoja igrača oživela? Potem si pripravljen/a, da poskusiš animirani film ustvariti tudi ti. Pokukaj na naslednje strani.



To je QR koda, ki te pelje do video vsebin. Na telefon namesti čitalec QR kod.

Ustanoviteljica



Mestna občina Ljubljana



Ljubljana Philharmonic Orchestra



Ljubljana Puppet Theatre

Kinodvor. Mestnikino.



EUROPA CINEMAS

**Kolofon | Animirani film • Zbirka Kinobalon, 41. knjižica • Idejna zasnova in urednica:** Petra Slatinšek • **Sourednica:** Barbara Kelbl • **Naredimo animirani film!:** Petra Slatinšek, Leon Vidmar • **Odkrij čarobni svet animacije, Optične igrače:** Barbara Kelbl, po predlogi: Marjan Manček: Cici Vesela šola Risani film – od risbe do risanke, Ciciban 3/2005; Animirani film in otroški program Slon 2007 • **Kdo je Koyaa?:** ZVVIKS, avtor skic lutke: Blaž Porenta, avtorji fotografij: Tina Lagler, Blaž Miklič, Tomaž Šantl • **Fotografije:** Urška Boljkovac • **Ilustriral:** Marjan Manček • **Jezikovni pregled:** Mojca Hudolin • **Oblikovanje in ilustracija tavitropa:** Andraž Filač • **Založil:** Javni zavod Kinodvor, 2019.

# NAREDIMO ANIMIRANI FILM!

Uršula in Arne sta se v Kinodvoru srečala z animatorjem Leonom Vidmarjem, da jima pokaže, kako narediti animirani film.

**Naredi ga z nami  
še ti!**



1  
korak

## KAJ POTREBUJEMO?

### Kaj bo oživel?

Poglej po svoji sobi in izberi predmet, ki ga boš animiral/a. To je lahko lutka, plišasta igračka, lego kocke, kamen, pesek, ali pa izreži lik kar iz papirja.

### Mobilni telefon

Animiramo tako, da fotografiramo. Najlažje bo, če animiraš kar z mobilnim telefonom.

- Prosi starše, da v telefon namestijo brezplačno aplikacijo *Stop Motion Studio*. Tvoj telefon je zdaj pripravljen.

Lahko pa tudi ...

- na telefon namestiš aplikacijo *StikBot Studio*;
- uporabiš fotoaparatus in računalnik ali tablico. V tem primeru lahko uporabiš programa *KoolCapture* ali *Monkey Jam*.



### Stojalo za mobilni telefon

Iz kartona naredi stojalo za mobilni telefon. To stojalo je naredila Uršula po video navodilu, ki ga najdeš tu:

<https://tinyurl.com/stojalo>



stojalo

Uršula pravi, da je bila izdelava stojala čisto lahka in da so navodila super.

Lahko pa tudi ...

- narediš podobno stojalo kar iz lego kock.



### Miza in luč

Izberi površino, na kateri boš snemal/a. To so lahko tla, lahko miza. Lažje boš gledal/a v ekran telefona, če boš snemal/a na mizi. Mizo postavi ob steno.

Doma poišči namizno luč, postavi jo na mizo in usmeri navzgor, da se svetloba razprši. Če nimaš lučke, nič hudega, snemaš lahko tudi brez nje.

**Imaš vse? Super!  
Gremo dalje,  
obrne list in se loti  
dr drugega koraka.**





## KAJ SE BO ZGODILO?

2.  
korak

### Ideja!

Junaka ali predmet, ki ga boš animiral/a, si že izbral/a, kajne?

Kaj se mu pripeti? Zamisli si samo en kratek dogodek. Napiši ga!

Arne in Uršula sta si zamislila napad na ljudi in rešitev iz vesolja:

1. ljudje normalno živijo.
2. Napadejo dinosavri.
3. ljudje na pomoč pokličejo vesoljce.
4. Vesoljci premagajo dinosavre.
5. ljudje spet normalno živijo.

Na kratko opisani zgodbi pravimo tudi **sinopsis**.



### Strip

Nariši zgodbo v obliki stripa.



Takšnemu stripu pravimo tudi **zgodboris**.

## KJE SE BO GIBAL TVOJ JUNAK?

Na mizi ustvari prostor, na katerem boš premikal/a svojega junaka.



Arne in Uršula sta se odločila, da se bodo ljudje in dinosavri gibal kar po mestu, narejenem iz lego kock.



Hiše sta narisala na papir in nalepila na steno.



Avto sta narisala na papir in ga izrezala.



**Imaš pripravljeno sceno? Potem pa ... akcija!**

## SNEMANJE

**3.**  
korak

Tu si lahko pogledaš  
animirani film Dino  
napad, ki sta ga  
posnela Uršula in Arne:



Dino napad

# DINO NAPAD



### Uvodna slika

Napiši naslov filma, lahko tudi kaj narišeš.

Vzemi telefon, odpri program *Stop Motion Studio*.

- Pritisni ikono »get started«, kar pomeni »začni«.
- Pritisni ikono »new movie«, kar pomeni »nov film«.
- Desno zgoraj zagledaš ikono fotoaparata: Pritisni jo.
- Fotografiraj list, na katerega si napisal/a naslov filma.

**Bravo! Narejena je prva fotografija  
za tvoj film! Gremo animirat še  
junake!**

Program *Stop Motion Studio* je tako enostaven, da po snemanju fotografij ob pritisku na »play« nastane video. Če želiš dodati zvok ali posnetek montirati, lahko posnetke izvoziš na računalnik in jih montiraš. Preprosta programa za montažo sta *Windows MovieMaker* ali *iMovie* (OsX).

## Animirajmo!

Postavi telefon na stojalo, stojalo pa postavi na mizo tako, da boš na ekranu telefona videl/a junake in okolje, ki si ga ustvaril/a.

Čas je za animiranje. Animiramo tako, da premikamo like. Za vsak premik naredimo eno fotografijo.  
Fotografiraj – premakni lik za največ en centimeter  
– fotografiraj – premakni lik za največ en centimeter  
– fotografiraj. Pomagaj si s stripom, kjer si narisal/a potek dogajanja.



- Ne pozabi, fotografiramo v programu *Stop Motion Studio*.
- Pozor, premikamo samo like. Luči, ozadja in telefona ne premikamo.
- Fotografijo narediš tako, da pritisneš na okrogel rdeč gumb.
- In pozor: na fotografijah tvoja roka ne sme biti vidna.
- Kaj pa če se zmotiš? Če ti fotografija, ki si jo posnel/a, ni všeč ali se na njej vidi roka, jo zbrši in ponovi premik. Najlažje bo, če to počneš kar sproti.

## Kako dobim iz fotografij film?

Si končal/a s fotografiranjem?

Pritisni na simbol »play« , ki se nahaja nad rdečim gumbom za snemanje, in si oglej animirani film!

## Kar pogumno!



**Čestitke,  
uspelo ti je!**



## KAKO PA NASTANE RISANKA?



Risanka nastane tako, da animiramo risbe.

Bela površina je animacijska miza, pod njo je luč. Papir vpnemo v stojalo na animacijski mizi zato, da se nam ne bo premikal. Nato narišemo lik. Uršula je narisala mucka. Na ta papir postavimo naslednjega in mucka prerišemo, vendar mu premaknemo rep za en centimeter. Nato postavimo nov list in naredimo enako. Če bi vse liste fotografirali in nato sličice hitro zavrteli, bi mucek mahal z repom!

## ANIMIRANJE S POMOČJO RAČUNALNIKA

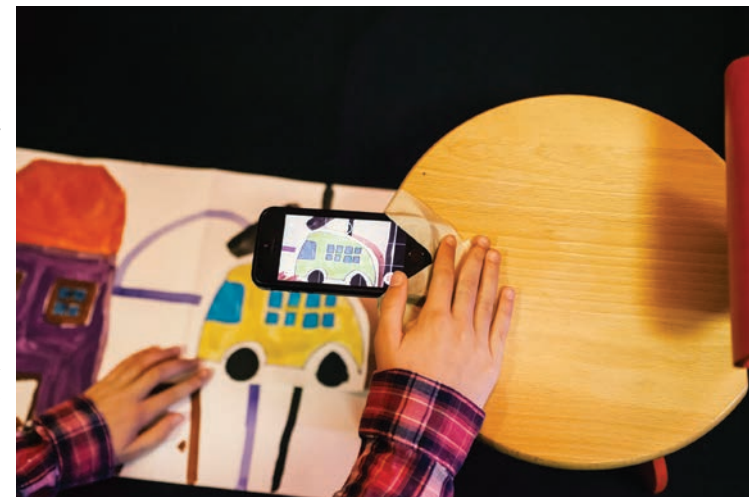
Animirani film lahko narišemo tudi z računalnikom ali na tablici. Za izdelavo risanke s pomočjo računalnika lahko uporabiš program *FlipaClip* ali *Animation Desk*. Oba sta brezplačna. Plačljiv program, ki ga tudi priporočamo, je *Rough Animator*.



## KAJ VSE LAHKO ŠE ANIMIRAMO?

Karkoli!

Uršula je izrezala avto: korak za korakom ga premika ter fotografira. Tej tehniki pravimo kolaž oziroma izrezanka. Uporabiš lahko katerikoli material, ki ga izrežeš. Papir, karton, plastiko, tkanine. In snemaš sličico za sličico. Telefon nalepi s selotejpom kar na stol, da lahko fotografiraš od zgoraj navzdol.



Animiraš lahko tudi like iz plastelina.



Animiraš lahko tudi mivko – ali kavo! Uršula jo premika po steklu. Pod steklom je luč.

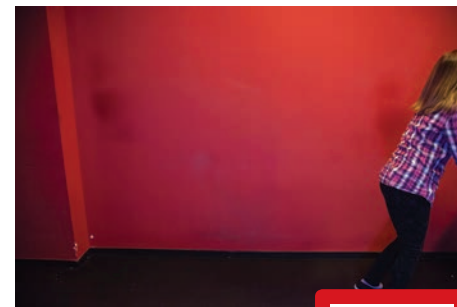
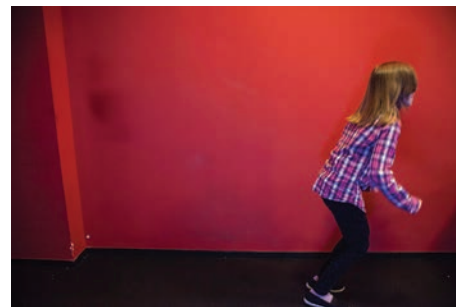
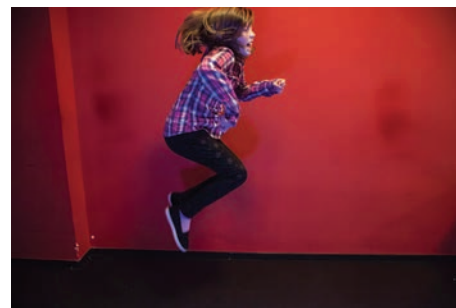
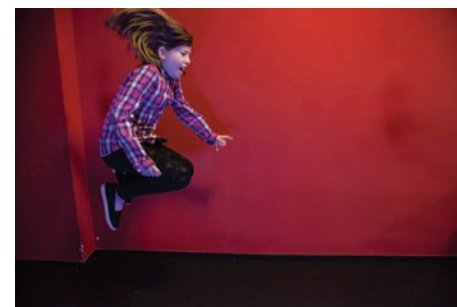
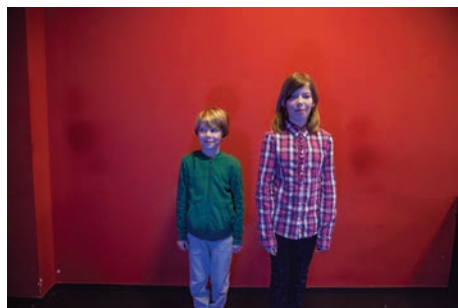
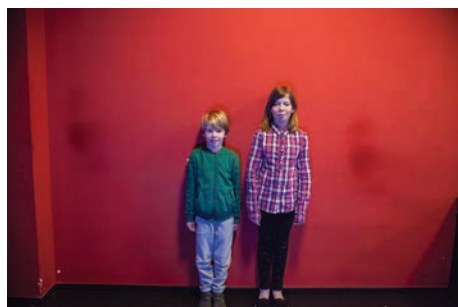
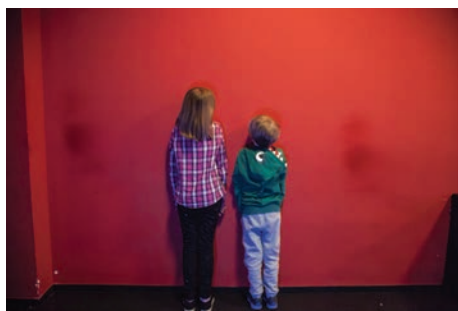


Ali pa animiraš čisto vsakdanje predmete ...

# ZABAVA SKOZI ZID – PIKSILACIJA



Skozi zid



Piksilacija je tehnika, v kateri animiramo ljudi. Posnamemo jih s telefonom ali fotoaparatom, sličico za sličico. Prosi prijatelje, da si zamislijo neki gib. Ko mirujejo, jih slikaš. Potem se malo premaknejo, in ko se ustavijo, spet slikaš. Prijatelji postanejo kot žive lutke.



Poskok



# KDO JE KOYAA?

Se me spomniš? Srečala sva se v kinu ali na televiziji v lutkovnem animiranem filmu **Koyaa**. Te zanima, kako sem nastal?



Na filmskem platnu se stv. zdijo večje, k so v resnici. V resnici je lutka Koyaa visoka 27 centimetrov, lutka gospod Krokara pa 1 centimetrom.



Lutko je na podlagi številnih skic in risb – od spredaj, od zadaj, od strani – izdelalo šest lutkarjev.



Tudi lutka ima okostje. V njeni notranjosti je kovinski skelet, ki omogoča, da jo postavimo v želeni položaj in da v njem tudi ostane.



Med snemanjem zadnje serije filmov je bilo treba zamenjati 42 parov rok, saj se žičke v prstih s časom polomijo, silikon pa se strga in umaže.



Koyaa izraža čustva s 56 različnimi spodnjimi deli obraza, ki jih animatorji menjajo glede na to, kako se počuti – je vesel, jezen ali presenečen.



Pri premikanju lutki pomaga animatorka. S tehniko lutkovne stop animacije ustvari iluzijo gibanja.

Upsala, Koyaa je padel! Čeprav njegov padec traja le 1 sekundo, za to potrebujemo 25 sličic. Celoten film, ki je brez napisov dolg dobri 2 minuti, pa je sestavljen iz 3375 sličic.



Koyaa živi na oddaljeni gorski polici visoko nad oblaki. Scenografija njegovega doma je visoka 2,7 metra ter široka 3 metre in pol.

Ko so animirani filmi **Koyaa** posneti in opremljeni z glasbo ter zvoki, je čas, da se premierno zavrtijo na velikem filmskem platnu. Se spet vidiva v kinu?



# ZA SOKOLJA OČESA

Opazuj fotografije iz slovenskih animiranih filmov. Narejeni so v različnih tehnikah, z različnimi materiali.

Z **rdečo** obkroži lutkovne animirane filme. Z **modro** obkroži risanke. In še težja naloga: katera dva filma sta narejena v 3D računalniški tehniki? In katera dva filma delujeta kot izrezana?



KOYAA – Avtomobilček (Kolja Saksida)



Socializacija bika (Zvonko Čoh in Milan Erič)



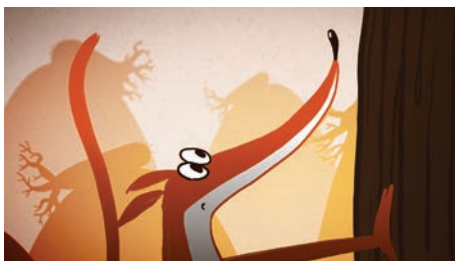
Princ Ki-Ki-Do – Pošast iz močvirja (Grega Mastnak)



Maček Muri – Kosilo (Jernej Žmitek)



Čikorja an' kafe (Dušan Kastelic)



Podlasica (Timon Leder)



Slovo (Leon Vidmar)



Kralj Matjaž (Katarina Nikolov)



Cipercoper (Jernej Žmitek)



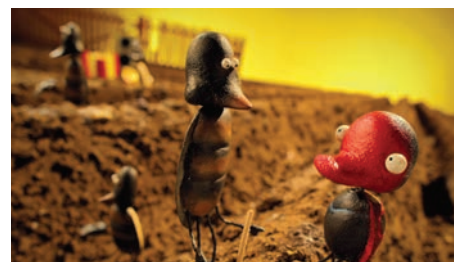
Boles (Špela Čadež)



Dvorišče (Nejc Saje)



Potovanje na ladji Beagle: Pasavec (Jernej Lunder)



Pikapolonica hoče odrasti (Miha Knific)



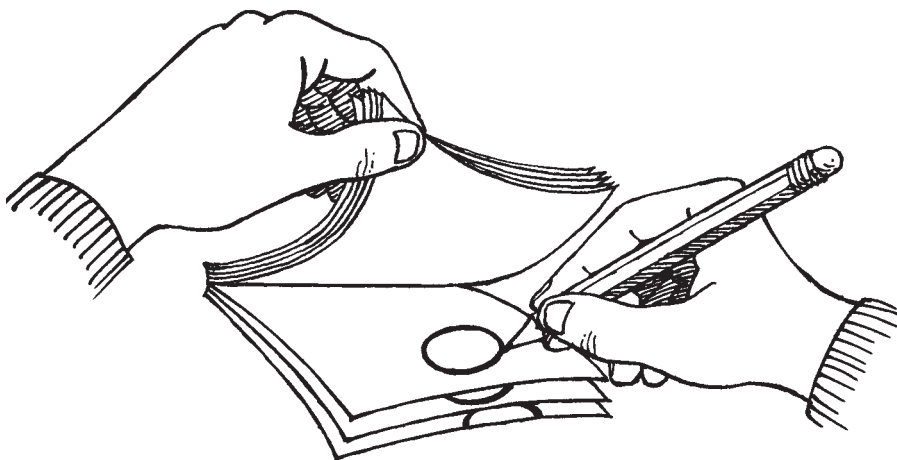
Cekin (Dušan Povh)

Lutkovni animirani filmi so: Cekin, Boles, Dvorišče, KOYAA – Avtomobilček, Pipapolonica hoče odrasti in Slovo. V 3D računalniški tehniki sta narejena filma Čikorja an' kafe in Maček Muri – Kosilo. Risanke so: Hribci – Zajtrk, Socializacija bika, Princ Ki-Ki-Do – Pošast iz močvirja, Podlasica in Kralj Matjaž.

V tehniki kolaža ali izrezljanke sta narejena filma: Cipercoper in Potovanje na ladji Beagle: Pasavec.

# KNJIŽICA OŽIVI

Potrebuješ:  
manjši blok z več listi  
svinčnik



Na vsak list nariši predmet, ki ga želiš animirati. Poskusi denimo z žogo. Začni na čisto zadnjem listu v bloku. Nariši žogo, in ko je risba končana, jo prekrij z naslednjim listom. Žogo preriši tako, da se nekoliko razlikuje od prejšnje. Kakšna bo razlika, je odvisno od tega, kaj bi rad pokazal.

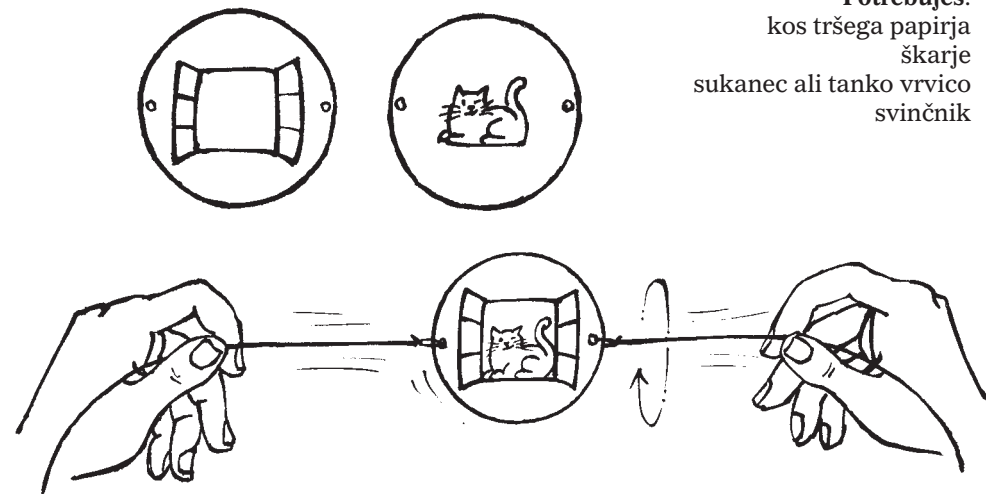
Če hočeš prikazati, kako se povečuje, na vsakem listu nariši malo večjo žogo. Če hočeš, da žoga potuje na drug konec lista, jo vsakič nariši nekoliko zamaknjeno – tako kot gre njena pot. Lahko spreminjaš tudi barvo žogo, od svetle do temne in nazaj. Če želiš, da se premika ali spreminja počasi, jo riši z majhnimi zamiki, če pa želiš, da se giblje hitro, naj bodo zamiki večji.

Ko ti listov v bloku zmanjka, s palcem na hitro prelistaj vse strani in – glej! – žoga je oživila.

Taki knjižici pravimo tudi **slikofre** ali **žepni kino** (v uporabi pa je tudi angleška beseda *flip book*).

# VRTI SE, VRTI

Potrebuješ:  
kos tršega papirja  
škarje  
sukanec ali tanko vrvico  
svinčnik



Izreži krog z balonom, ki ga najdeš na zadnji platnici knjižice. Nato v krog narediš luknjici, kot kaže skica. Skoznju spelješ vrvico. Potem vrvico primeš na vsaki strani in jo zavrtiš, tako da jo potegneš narazen. Krog se bo začel vrteti – dobro je, če se vrti čim hitreje. Opazuj risbi. Ob vrtenju se zlijeta v eno sliko.

Tej preprosti optični igračici, čudežni vrtavki, pravimo **tavmatrop**.

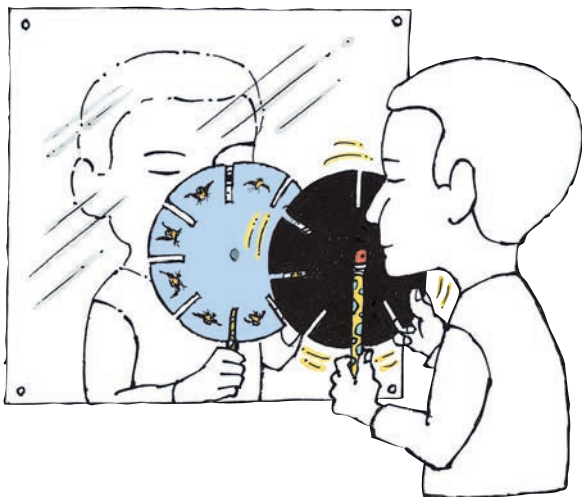
Zdaj ustvari tavmatrop še ti. Izreži nov krog iz tršega papirja in nanj nariši svojo risbo. Na eno stran kroga lahko denimo narišeš akvarij, na drugo pa ribo. Ali pa kletko in ptico. Poskusi si izmisliti še druge like in naredi čisto svojo animacijo.



## Optične igrače

# PRIROČNI KINO

Potrebuješ:  
večji kos tršega papirja  
škarje  
svinčnik z radirko  
žebliček



Najprej izrežeš krog s premerom najmanj 15 cm. Narišeš reže, kot kaže skica, potem jih izrežeš. Na zavihke, ki ostanejo, lahko narišeš ptico – vsakič malo drugače, tako kot smo naredili pri animaciji z blokom papirja. Če želiš, da ptica premika krila, jih na prvi zavihke nariši nizko, nato pa vsakič malo više.

Ko končaš z risanjem, sredino kroga prebodi z žebličkom in ga pritrdi na radirko svinčnika. Postavi se pred ogledalo. Glej skozi eno od rež na gibljive slike v ogledalu. Z eno roko drži svinčnik, z drugo pa vrti krog. Ptica se bo začela premikati.

Napravi, ki jo posnemamo s to igračo, rečemo **praksinoskop**.



## Optične igrače

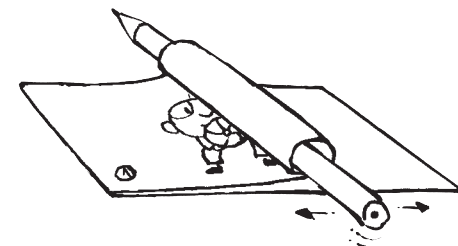
Potrebuješ:  
škarje  
list papirja  
svinčnik

Ta optična igrača je res preprosta. Potrebuješ le škarje, s katerimi odrežeš spodnjo sliko po označenih črticah. Navij jo na svinčnik, kot kaže skica. Nato svinčnik hitro premikaj levo in desno. Kaj počne Rok in kaj miška?

Takemu dvostranskemu **slikofrecu** rečemo tudi **slikogib**.

Ustvari slikogib še sam/a. Vzemi list papirja in ga prepogni po dolgem, tako da je spodnja stranica daljša. Nato narišeš dve risbi, kot že znaš. Le kaj si boš izmislil/a?

# ENA, DVA IN SE GIBAVA



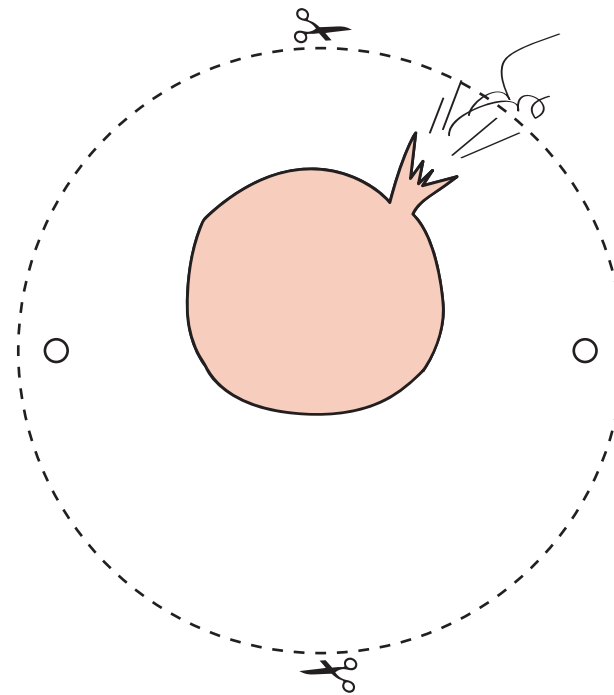
# KATERI ANIMIRANI FILMI PA SO VŠEČ TEBI?

**Nariši nam  
svoj najljubši  
prizor!**

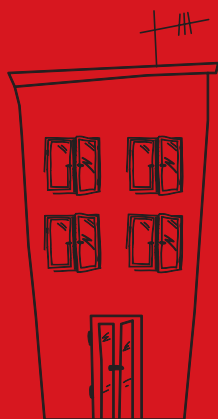
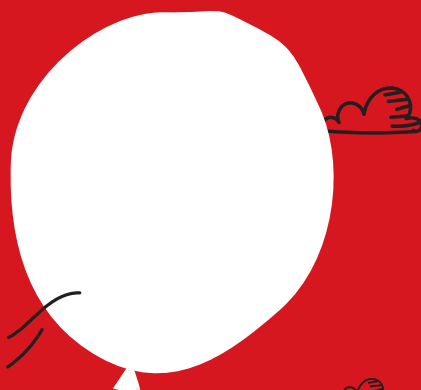
Miško Celestino iz  
animiranega filma  
**Ernest in Celestina**  
je narisala Ela (8 let).

Fotografiraj risbo  
ali kakšen drug izdelek,  
ki si ga naredil/a ob  
ogledu filma, in ga  
pošlji na naslov  
[kinobalon@kinodvor.org](mailto:kinobalon@kinodvor.org).  
Tako boš sodeloval/a v  
nagradnem žrebanju, ki  
poteka dvakrat letno.

**Nagrajenci prejmejo  
Kinobalonov žepni kino  
ali Moj kino dnevnik.**







MOJ  
KINO  
JE LAHKO  
KINOBALON