

**VIŠJA STROVNA ŠOLA ACADEMIA,
MARIBOR**

DIPLOMSKO DELO

PETAR IN PLANET SANJ

**IZDELAVA ANIMIRANEGA FILMA KOT PRIPOMOČKA PRI
UČENJU GOVORA PRI MAJHNIH OTROCIH**

Kandidatka: Danica Šubernik

Študentka izrednega študija

Številka indeksa: 11190122844

Program: Multimediji

Mentorica: mag. Irena Bedrač

Maribor, september 2011

IZJAVA O AVTORSTVU

Študentka Danica Šubernik izjavljam, da sem (v skladu z Zakonom o avtorskih in sorodnih pravicah – UL št. 16/2007) avtorica tega diplomskega dela, ki sem ga napisala pod mentorstvom mag. Irene Bedrač.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predložena diplomska naloga izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia,
- se zavedam, da je plagiatstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne – kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah; UL št. 16/2007; (v nadaljevanju ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom VSŠ Academia skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32. členom ZASP dovoljujem VSŠ Academia objavo diplomske naloge na spletnem portalu šole.

V Mariboru, dne

.....

podpis:

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorici mag. Ireni Bedrač za pomoč in vodenje pri opravljanju diplomskega dela. Prav tako se zahvaljujem prijateljicama Jerneji Krapše in Špeli Cvilak, ki sta mi z vsem srcem pomagali pri izdelavi projekta, kot tudi kolegu Boštjanu Horvatu za odlično glasbo. Hvala tudi moji sestri Ljubici, ki mi vedno stoji ob strani.

Posebna zahvala gre moji največji inspiraciji in energiji, mojemu sinu Petru, brez katerega vse to ne bi imelo smisla.

POVZETEK

Diplomska naloga predstavlja končni cilj in zaokroženo zgodbo. Za njeno izdelavo smo uporabili pridobljeno znanje o delu z grafičnimi in oblikovalskimi programi na Višji strokovni šoli Akademija, kot tudi znanje iz pedagoške smeri o psiho-fizičnem razvoju otrok do četrtega leta starosti. Animirani film je končni produkt in simbioza celotnega znanja ter izkušenj.

Diplomska naloga je razdeljena na dva dela - teoretski in praktični. V prvem delu smo predstavili vse potrebne sestavine za produkcijo animiranega filma. V praktičnem delu smo analizirali končni produkt (animirani film), ki izpolnjujejo zastavljene cilje in ideje. Le-te so bile z uporabo sodobnih tehnologij lažje realizirane.

Animirani film je namenjen otrokom do četrtega leta starosti in je vizualno prilagojen njihovim interesom ter potrebam. Produciran je z željo poučevanja otrok (razvoj govora) in razvijanja njihove domišljije ter občutka za estetiko. Ne vsebuje agresivnih scen, saj na podlagi pedagoškega znanja in izkušenj menimo, da le-te niso ustrezne za otroke, saj dajejo napačno sliko sveta in medosebnih odnosov.

Ključne besede: animirani film, scenarij, sinopsis, storyboard, risanje likov, scenografija, montaža

ABSTRACT

Petar and the Planet of Dreams

The Production of Animated Film as A Tool in Speech Learning of Small Children

The thesis represents final goal and a rounded story. We have used our gained knowledge of working with programs for graphic and design at Academia College and also our pedagogical knowledge of psycho-physical development of children to four years of age in preparing the thesis. An animated movie therefore represents a final product and symbiosis of the entire knowledge and experience.

The thesis consists of two parts – theoretical and practical. We have presented the key ingredients for the production of animated movie in the first part. Practical part analyses the final product (animated movie), that carries out our given goals and ideas. The later have been put to realization easier with using modern technologies.

Animated movie is intended for children to four years of age and is visually adapted to their needs and interests. It has been produced with a desire to educate children (their speech development) and to evolve their imagination and their sense of aesthetics. The movie does not contain violent scenes because, based on our pedagogical knowledge and experience, we consider them inappropriate for children as they portray the wrong image of the world and interpersonal relationships.

Key words: animated movie, script, synopsis, storyboard, character animation, scenography, montage

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	10
1.1	OPREDELITEV OBRAVNAVANE TEME	10
1.2	NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE DIPLOMSKEGA DELA.....	11
1.3	PREDVIDENE METODE DELA	12
2	ANIMIRANI FILM.....	13
2.1	KRATEK PREGLED ZGODOVINE ANIMIRANEGA FILMA	13
2.2	TEHNOLOŠKI RAZVOJ ANIMIRANEGA FILMA.....	20
2.2.1	<i>Ročna animacija</i>	<i>20</i>
2.2.2	<i>Računalniška animacija - 3D animacija</i>	<i>22</i>
3	VIZUALNO IN EMOCIONALNO DOJEMANJE.....	25
3.1	PSIHIČNI RAZVOJ OTROKA DO 4. LETA STAROSTI	25
3.2	INTELEKTUALNI RAZVOJ	26
3.3	VIZUALNO DOJEMANJE IN EMOCIONALNI RAZVOJ	27
4	ANIMIRANI FILM OD IDEJE DO KONČNEGA PRODUKTA.....	29
4.1	IDEJA ZA NASTANEK ANIMIRANEGA FILMA.....	29
4.2	SINOPSIS.....	29
4.3	PISANJE SCENARIJA	30
4.4	RISANJE IN OBLIKOVANJE STORYBOARD-A	31
4.5	REŠEVANJE LIKOV IN PROSTOROV	31
4.5.1	<i>Risanje glavnih likov</i>	<i>32</i>
4.5.2	<i>Risanje stranskih likov</i>	<i>34</i>
4.5.3	<i>Risanje scenografije</i>	<i>37</i>
4.5.4	<i>Risanje akcije</i>	<i>37</i>
4.5.5	<i>Problemi</i>	<i>39</i>
4.6	SNEMANJE TONA	40
4.7	IZBIRA GLASBE	40
4.8	MONTAŽA	41
5	GRAFIČNO OBLIKOVANJE.....	42

5.1	<i>ZAČETNA IN ZAKLJUČNA ŠPICA</i>	42
5.2	<i>KONČNA MONTAŽA IZDELKA</i>	43
5.3	<i>IZDELAVA OVOJNICE</i>	44
6	ZAKLJUČEK	46
7	VIRI, LITERATURA	48
7.1	<i>SPLETNI VIRI</i>	48
8	PRILOGE	50
8.1	<i>ZGOŠČENKA</i>	50
8.2	<i>SCENARIJ</i>	50
8.3	<i>NASLOV ŠTUDENTA</i>	57

KAZALO SLIK

Slika 1: Fenakistoskop.....	14
Slika 2: Zoetrope	15
Slika 3: Zupraksikop.....	15
Slika 4: Kinetoskop	16
Slika 5: Humorous Phases of Funny Faces 1906	16
Slika 6: Fantasmagorie	17
Slika 7: Metoda celuloidne podlage	17
Slika 8: Laugh-O-Gram.....	18
Slika 9: Svet igrač.....	19
Slika 10: Miki Muster.....	19
Slika 11: Delovno okolje Cinema 4D.....	22
Slika 12: Animacija Walt Disneya	23
Slika 13: Življenje pasje pošasti - Lives of the Monster Dogs.....	23
Slika 14: Plasti (layers) v programu Illustrator	32
Slika 15: Petar.....	33
Slika 16: Radovedni Palček.....	34
Slika 17: Ptič – pripovedovalec	34
Slika 18: Metulj	35
Slika 19: Vila Radovednica	35
Slika 20: Palčkov oče	36
Slika 21: Palčkova mama	37
Slika 22: Delovno okolje programa Flash	38
Slika 23: Trije različni načini delovanja plasti - layers	38

Slika 24: Delovno okolje v programu Premiere Pro	41
Slika 25: Kratek prikaz uvodne špice	42
Slika 26: Kratek prikaz zaključne špice in orodja za napise - ang. Title Tools.....	43
Slika 27: Izdelava menija v programu Encor	44
Slika 28: Nalepka za DVD	45

1 UVOD

1.1 *Oprelitev obravnavane teme*

Sodobne tehnologije nam omogočajo lažje in hitreje izvajanje izobraževanja. Animirani film je samo eden od načinov na katerega lahko predstavimo svoje ideje in realiziramo želje za prenašanje naših znanj na nove generacije. Naša ideja je narediti animirani film, katerega cilj bo, poleg zabave otrok, tudi pomoč pri učenju govora in eden prvih stikov otrok s spoznavanjem njihovega lastnega sveta domišljije.

Zato smo se odločili za izdelavo animiranega filma, saj se nam zdi primerni način za uresničitev postavljenih ciljev, prav tako je animirani film primeren medij za mlajše otroke. Izdelava multimedijskega izdelka kot pripomočka pri učenju govora majhnih otrok je kompleksen in zanimiv proces, ki zahteva veliko truda, dela in pestro paleto različnih znanj ter pristopov. Pomembno je, da je končni izdelek dovolj zanimiv za štiriletne otroke, saj smo prav njih postavili za našo ciljno skupino.

Današnja produkcija animiranih filmov ima različne pristope - od tistih, ki so prijaznejši majhnim otrokom, do tistih, ki v svojo predstavitev vključujejo veliko nasilja in agresije. Sodobni ustvarjalci se obračajo k specialnim efektom, ki privlačijo pozornost, junakom, ki rešujejo svet in pri tem uporabljajo različna orožja in borilne veščine. Nekateri tako ustvarjajo napačno sliko sveta in s tem otrokom vcepljajo neprimerne vzorce obnašanja, ki pogosto vodijo k agresiji in neprimernemu odzivu na realne situacije. Raziskava medicinskega časopisa *Pediatrics* podpira to mnenje in poudarja, da so na negativen vpliv risank bolj občutljivi fantje kot dekleta (*Pediatrics* v RTV SLO 2010). Na drugi strani animirani filmi, ki ne vsebujejo takšne bojivite in agresivne vsebine, pogosto niso zanimivi starejšim otrokom.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve diplomskega dela

Namen diplomskega dela je izdelati multimedijski produkt, ki bi po svoji vizualni podobi in načinu grajenja vsebine, lahko pomagal pri učenju govora majhnih otrok, starih do 4 leta. Prav tako želimo z izbrano temo in njenim razpletom vplivati na zavest otrok in razvijati njihovo domišljijo ter kreativni potencial. S končnim produktom želimo zaokrožiti celoten proces od ideje do realizacije animiranega filma, končni produkt javno predstaviti, ter ga v prihodnosti tudi lansirati na tržišče.

Cilji, ki jih želim doseči so:

- materializirati idejo (sproducirati animirani film),
- izobraževati, zabavati in učiti otroke,
- narediti izdelek umetniške in estetske vrednosti s pomočjo sodobnih tehnologij (računalnik, računalniški programi ipd.),
- predstaviti potek izdelave animiranega filma.

Sodobna tehnologija omogoča, da z minimalnimi stroški produciramo animirani film, ki ima izobraževalno noto ter estetsko in umetniško vrednost. Na začetku je pomembna dobra ideja, ki se nato lahko razvije, nadgradi in oblikuje v multimedijski projekt s tržno vrednostjo. Z animacijo se daje duša negibni sliki, ki tako postane zgodba s ciljem.

Animirani film nastane iz ideje, ki kasneje preraste v scenarij, dobi prvo podobo v storyboard-u in na koncu z zlaganjem slik v gibljivo sled, ob glasbi in s tonskim delom postane kompleksna celota. Ta proces je zapleten in zahteva veliko časa ter timskega dela. Računalnik in različni računalniški programi to delo olajšajo in pospešijo.

1.3 Predvidene metode dela

V teoretičnem delu diplomske naloge se bomo ukvarjali z deskriptivno metodo študija literature (knjige, članki v revijah ipd.), ter s pregledom podatkov na spletu.

Praktični del diplomske naloge bo potekal v naslednjih korakih:

- pisanje scenarija.
- risanje snemalne knjige (storyboard),
- risanje likov in scenografije,
- snemanje dialogov,
- izbira glasbe,
- režiserski layout,
- animacija,
- snemanje potrebnih kadrov,
- montaža,
- snemanje zvokov,
- montaža zvoka,
- sinhronizacija,
- izdelava kopije,
- grafično oblikovanje ovojnice in vizualne podobe zgoščenke,
- javna predstavitev končnega izdelka kot multimedijskega produkta, ki začne svojo samostojno pot.

2 ANIMIRANI FILM

»Animacija je postopek, ko se s filmsko kamero posnamemo sličice, lutke, glinaste modele, izrezanke ali kakšne druge oblike v takem zaporedju, da je pozneje, ko film predvajamo, videti, kakor da se gibljejo« (Parkinson, 2000, 155).

Animacija je način oživljanja negibljevih slik in narisanih likov, praktično predstavlja oživljanje neživega. »Animacija prihaja iz latinskega izraza anima (duša). Animirati tako pomeni dajati dušo nečemu, oživljati nekaj, animator pa je v filmu snovalec, ki oživlja risbo ali predmet« (Dovniković, 2007, 2). Čarovnija gibanja se doseže z risanjem posameznih slik, ki odražajo gibanje likov v fazah. Vse to zahteva mnogo več dela, kot se zdi na prvi pogled.

Ko snemamo igrani film v katerem so igralci nosilci akcije, snemamo njihove kretnje in premikanje, v animiranem filmu pa ustvarjalec sam oblikuje like, jih spremeni v 'žive' premikajoče se objekte, ki imajo dušo. Avtor vsakemu liku posebej daje karakter, brez vpletanja avtorske svobode igralca, kot je običajno pri snemanju 'klasičnih' filmov. Na eni strani je to prednost, na drugi pa tudi slabost, saj je celotna zgodba in njen potek zasnovana na podlagi doživljanja ene osebe – avtorja. To velja za primer, ko se izdelave animiranega filma loti ena oseba, kot v našem primeru.

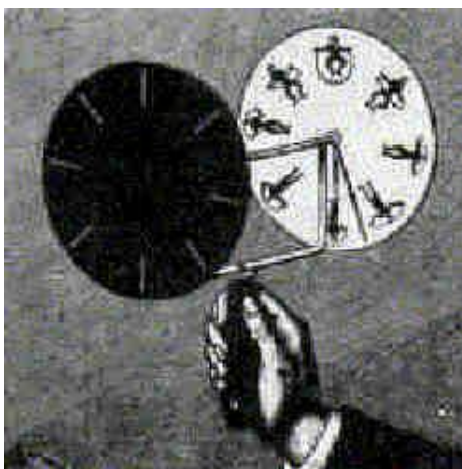
2.1 *Kratek pregled zgodovine animiranega filma*

Risanje je najstarejša oblika izražanja ljudi, saj zametki te umetnosti segajo daleč v preteklost, na zidove pečin v Franciji, Italiji, Nemčiji. Ljudje so risali svoj plen oz. živali, ki so jih želeli uloviti z željo, da jim bo uspelo doseči svoj cilj.

Žiga Valetič in Uroš Šetina, celovečerne risanke prepoznata kot remek dela, »ki čarobno združujejo večino umetnostnih področij: likovno, dramsko, filmsko, glasbeno, literarno in plesno« (Valetič in Šetina, 2002, 7). Animirani film se je pojavil v prvi polovici prejšnjega stoletja z Disneyjevim risanimi filmov o Miki Miški in tako postal ena najmlajših umetnostnih zvrsti. Poleg Disneyja pa je potrebno omeniti tudi druge velike ustvarjalce, kot so

lutkar Jim Henson, samostojni ustvarjalec Don Buth ter največji japonski režiser in animator Hajao Miyazaki (Šetina in Valetič, 2002, 8).

'Sneguljčica', prvi celovečerni animirani film je bil izdan leta 1937. Pred tem je bil potreben niz izumov, ki so omogočili animirani film, kot ga poznamo danes. Leta 1883 je belgijski raziskovalec Joseph Antoine Ferdinand Plateau skonstruiral Fenakistoskop (Phenakistoscope). Ta naprava je bila sestavljena iz dveh pritrjenih diskov. Na enem so bile narisane zaporedne risbe, na drugem pa so bile reže skozi katere se je pri obračanju diska ustvarjala iluzija gibanja, saj se je vsaka risba videla samo delček sekunde.



Slika 1: Fenakistoskop

Vir: <http://vlado.fmf.uni-lj.si/sola/1995/anima/anim21.htm>, 18.7.2010

Ena prvih naprav je bil zoetrope (kolo življenja). Uporabljal je sled sličic, ki so s hitrim menjavanjem ustvarile iluzijo akcije. Kolo življenja je okoli leta 1834 izumil Anglež William G. Horner, 26 let kasneje (1960) ga je dopolnil francoski inovator Pierre Desvignes.



Slika 2: Zoetrope

Vir: <http://vlado.fmf.uni-lj.si/sola/1995/anima/anim21.htm>, 18.7.2010

Leta 1877 je Edward James Muggeridge naredil niz 50 fotografij konja v galopu, s čemer je želel dokazati, da ima konj v teku v določenem momentu vse štiri tace v zraku. Z namenom, da prikaže svoje dosežke je leta 1879 izumil Zupraksikop (ang. Zoopraxiscope. S to napravo je projiciral slike na steklo, ki so se neprekinjeno rotirale in ustvarjale iluzijo gibanja.



Slika 3: Zupraksikop

Vir: <http://en.wikipedia.org/wiki/Zoopraxiscope>, 18.7.2010

Leta 1891 je znani ameriški podjetnik, znanstvenik, izumitelj, fizik, elektromehanik in matematik Thomas Edison predstavil nov izum – kinetoskop. Imel je obliko lesene škatle v kateri so bili filmi. Ti so bili dolgi komaj dvajset sekund, opazoval pa jih je lahko samo en gledalec.



Slika 4: Kinetoskop

Vir: <http://www.sdtb.de/Film-pioneers.1177.0.html>, 18.7.2010

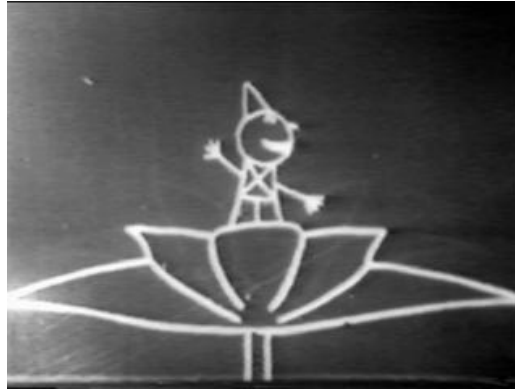
Ameriški filmski producent in ustanovitelj podjetja Vitagraph Studio J. Stuart Blackton je leta 1906 naredil prvi animirani film (Humorous Phases of Funny Faces). Pri izdelavi je uporabil tehniko 'stop-motion'.



Slika 5: Humorous Phases of Funny Faces 1906

Vir: <http://www.youtube.com/watch?v=8dRe85cNXwg>, 18.7.2010

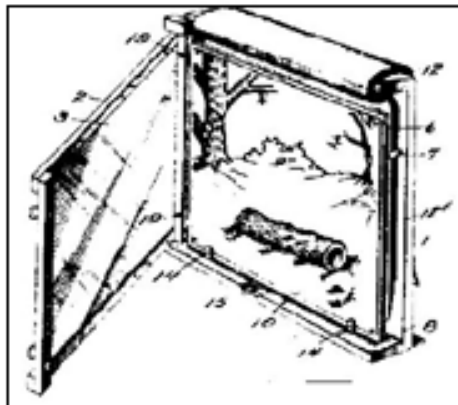
Prvi popolni animirani film Fantasmagorie, je ustvaril francoski avtor Émile Cohl leta 1908.



Slika 6: Fantasmagorie

Vir: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Fantasmagorie_\(Cohl\).GIF](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Fantasmagorie_(Cohl).GIF), 15.8.2011

Ameriški animator in filmski režiser Earl Hurd, je leta 1912 »iznašel metodo celuloidne podlage, tako da ozadja ni bilo treba risati za vsako filmsko sličico znova. Ta metoda se uporablja še danes, folije pa so plastične« (Šetina in Valetič, 2002, 8).



Slika 7: Metoda celuloidne podlage

Vir: http://webshiva.com/Spring_2005_History_Animation/lectures/images/hurd.gif,
18.7.2010

Znani ameriški animator, režiser, scenarist, podjetnik in scenarist Walt Disney je leta 1921 animiral svoj prvi film 'Newman Laugh-O-Gram sample reel' (Šetina in Valetič, 2002, 8).



Slika 8: Laugh-O-Gram

Vir: <http://www.awn.com/mag/issue4.10/4.10images/cohen04.gif>, 18.7.2010

Leta 1928 je Disneyev Steamboat Willie z Miki Miško postal prvi zvočni animirani film, ki je bil popularen in med publiko in kritiki. V tem letu je začel z delom tudi Walt Disney Studios iz katerega so prišli številni svetovno znani risani junaki: Miki Miška, Racman Jaka, Pepe, Pluton, Trije pujski, Sneguljčica in drugi.

Leta 1958 je »tehnika kserografija bila prilagojena za animacijo in ni bilo več treba prerisovati vsake risbe« (Šetina in Valetič, 2002, 9).

Donald Virgli Bluth, animator in neodvisni lastnik studia, je leta 1972 ustvaril animirani film The secret of NIMH, kjer je klasično animacijo nadgradil z drugimi likovnimi ustvarjalnostmi.

Ameriški filmski studio in produkcijsko podjetje Pixar sta leta 1995 vnesla revolucijo v ustvarjanje animiranih filmov s prvim, v celoti digitalno animiranim filmom Svet igrač (Toy Story). S tem filmom se je začela izdelava kvalitetne računalniške animacije (eng. CGI-Computer-generated imagery), ki se s časom vse več uporablja.



Slika 9: Svet igrač

Vir: <http://www.imdb.com/media/rm4130113792/t t0114709>, 18.7.2010

V Sloveniji je bil prvi kratki animirani film prikazan leta 1952 v Ljubljani, v produkciji Triglav filma. To je bil film Sedem na en mah avtorja Saša Dobrile. Eden najbolj znanih in cenjenih animatorjev v Sloveniji in tudi širše je Miki Muster. Je avtor serije stripov o Zvitorepcu, Trdonji in Lakotniku ter risanih filmov kot so Puščica, Zimska zgodba in Kurir Nejček. Med bivanjem v Nemčiji (1973 - 1990) je izdelal okoli 600 minut risanega filma, ustvarjal pa je tudi reklamne spote (Šetina in Valetič, 2002, 60).



Slika 10: Miki Muster

Vir: <http://www.muster.si/>, 7.8.2011

2.2 Tehnološki razvoj animiranega filma

2.2.1 Ročna animacija

Ko rišemo animirani film, moramo biti še posebej pozorni na risbe, ki so najpomembnejša komponenta in imajo največji vpliv na nastajanje animiranega filma ter samo hitrost izdelave projekta. Kadar govorimo o ročni animaciji je risba v samem središču animiranega filma. Zato za realizacijo projekta potrebujemo tehnična pomagala, ki nam olajšajo pot do cilja.

Pri izdelavi animiranega filma je potrebno narisati ozadje, like, njihovo gibanje in akcijo. Za klasično animacijo po Dovinkoviću potrebujemo (2007, 4):

- zatiče – pomembni za ohranjanje identičnega medsebojnega odnosa risb in odnosa risb do kompozicije slike,
- animacijsko mizo,
- papir za animacijo.

Zatiči so pričvrščeni na tanko kovinsko ploščo na delovni površini. Z njihovo pomočjo so pritrjeni papir in/ali folije, ki morajo biti naluknjani v skladu z obliko zatičev. To naredimo s primernim luknjačem, ki je lahko navaden pisarniški ali profesionalni. Najpomembneje je, da zatiči omogočajo namestitev več listov papirja (ali folij) hkrati in ne dopuščajo premikanja papirja, saj je bistveno, da se risba obdrži na izbrani ravni in velikosti.

Animacijska miza je lahko bolj ali manj kompleksna in profesionalna, v vsakem primeru pa mora omogočati normalno in nemoteno risanje, z vsemi potrebnimi ugodnostmi. Po Dovinkoviću (2007) poznamo dve osnovni tehniki risane animacije:

- delo na papirju s presvetljevanjem,
- delo na prerisovalnem papirju brez presvetljevanja.

Od tega izbora je odvisna tudi tehnika, ki jo bomo uporabili v tem procesu. Pri risanju na prerisovalni papir se lahko uporablja klasična animacijska miza s fiksno delovno površino ali vrtljivo ploščo. Slednja omogoča risarju poljubno obračanje papirja. Za delo na prerisovalnem papirju mora biti delovna površina osvetljena iz notranjosti mize. Svetloba ne sme biti močnejša od 40W, da ne poškoduje risarjevih oči.

Po Dovnikoviću (2007) je ena od pomembnejših prvin primernost prostora, v katerem risar ustvarja. Prostor naj bo čim prostornejši, v ateljeju pa naj bo na voljo več delovnih površin. Pri izdelavi animiranega filma je ena od pomembnejših kvalitiet natančnost in zmožnost beleženja vsakega detajla. Na projektu po navadi dela več ljudi, od risarja junakov, glavnega animatorja, animatorja, do snemalca in vsi morajo imeti potrebne informacije za nemoten potek dela. Zato mora biti vse pregledano in zabeleženo. Dovniković (2007) priporoča uporabo snemalnega lista, na katerega zapisujemo vse potrebne podrobnosti in podatke za vse, ki pri projektu sodelujejo. Snemalni list naj bi vseboval: naslov filma, številko kadra, opis dogajanja, vokalizacijo, ozadje, plane, napotke snemalcu, idr.

Vse priprave in posebno označevanje dobijo smisel ko vidimo, da je za pripravo ene sekunde risanega filma potrebno narisati okrog 24 risb. Kar pomeni, da za minutno sekvenco potrebujemo 1440 risb, za 10 minutni film pa moramo narisati kar 14.400 risb. Na srečo človeško oko ne zazna vsake slike, zato jih lahko dupliramo in tako dobimo 7.200 risb za 10 minut animiranega filma. Veliko risb lahko uporabimo tudi večkrat, saj se določeni gibi ponavljajo, podobno je pri risbah scenografije, ki se prav tako velikokrat ponovi. Tako je delo veliko bolj ekonomično in hitrejše, saj moramo vedno strmeti k čim večjemu zmanjšanju števila risb. A na drugi strani moramo paziti, da to ne poslabša kvalitete samega risanega filma.

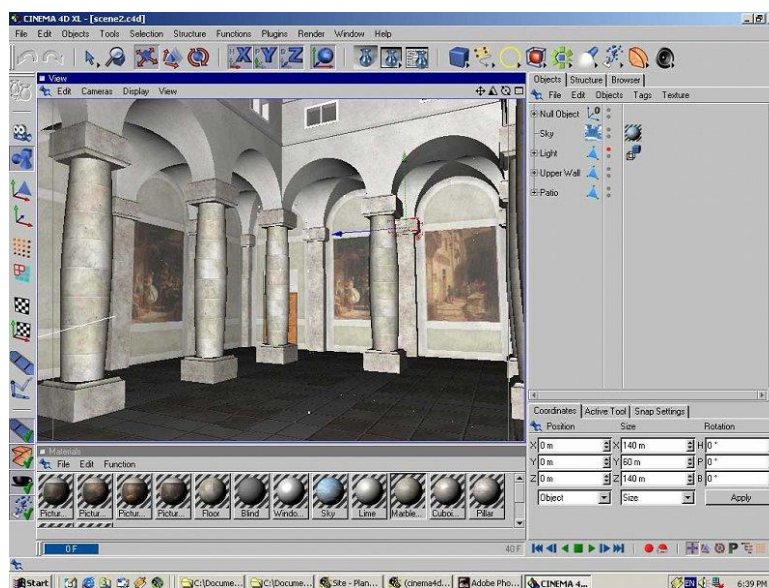
Animator mora imeti občutek za čas oz. trajanje posameznih sekvenc in gibov, kar določa njihovo hitrost in način risanja. Dovniković (2007) svetuje uporabo štoparice in vizualizacije celotnega procesa, preden ga spravimo na papir. Trdi, da je dober risar tisti, ki ima občutek za čas in lahko oceni, koliko časa in risb bo potreboval za dosego želenega efekta. Seveda pri tem igrajo veliko vlogo izkušnje.

Iz zgornjega je razvidno, da je izdelava ročnega animiranega filma zahtevno in mukotrpno delo, ki smo si ga pri diplomskem projektu olajšali z uporabo sodobnih tehnologij - digitalne tablice in sodobnih programov za animacijo.

2.2.2 Računalniška animacija - 3D animacija

Računalniška animacija (ang. CGI animation) je način ustvarjanja animiranega filma s pomočjo računalnika in računalniških programov. S pomočjo tehnologije lahko ustvarimo gibanje in prostor v realnem prikazu. Namreč s 3D animacijo postane naša domišljija bolj realna in živa. Lahko jo imenujemo tudi animacija prihodnosti, saj je nemudoma prevzela primat klasični animaciji.

Danes je na tržišču dostopnih veliko različnih brezplačnih in komercialnih programov, ki omogočajo dokaj enostavno izdelavo animacij.

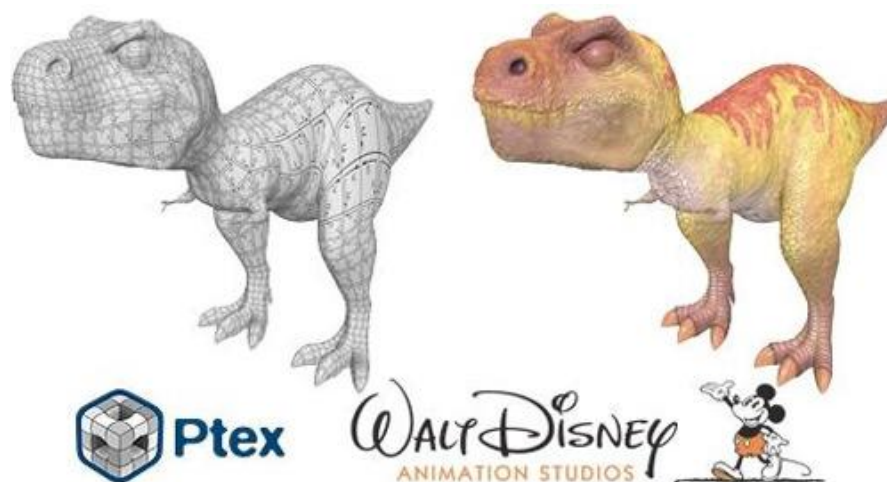


Slika 11: Delovno okolje Cinema 4D

Vir: <http://www.monitor.si/clanek/delavnica-za-animacije/>, 14.07.2011

Da dosežemo določene zahteve pri izdelavi animiranega filma v 3D programih, je priporočljivo sledi naslednjemu načrtu:

- izdelava snemalne knjige (storyboard): narisati moramo veliko risb, ki prikazujejo udarne slike in dialoge med liki,
- modeliranje: izdelava prostora, posameznih objektov in likov se začne z izdelavo grobih žičnatih modelov; prednost take animacije je, da ko enkrat dosežete idealne oblike jih lahko uporabite na več različnih načinov, iz različnih kotov ipd.



Slika 12: Animacija Walt Disneya

Vir: <http://www.monitor.si/clanek/delavnica-za-animacije/>, 14.07.2011

- animacija: prednost računalniške animacije je v tem, da s pomočjo ustreznih računalniških programov izdelamo koreografijo posamezne situacije, določimo točke premikanja objektov in definiramo glavne sekvence. Nato računalnik samodejno ustvari vmesne položaje in sekvence, ki jih lahko avtor sam še dodatno spreminja,



Slika 13: Življenje pasje pošasti - Lives of the Monster Dogs

Vir: http://piasavalleyfilms.blogspot.com/2010/08/film-industry-news_16.html, 14.07.2011

- senčenje (shading): po končani animaciji s pomočjo programov vsakemu objektu določimo obliko, barvo, teksturo, ipd.,

- osvetljevanje (lighting): program omogoča, da lahko sami nastavimo luči (osvetlitev), tako kot pri gledališki predstavi. S tem ambientu in sceni vdahnemo čustveno razpoloženje kadra,
- upodabljanje (rendering): končni proces v katerem program obdela vsako slikovno točko in dodaja določene efekte (zamegljeni premik). Na koncu se animacija prenese na video ali CD/DVD –ROM in je pripravljena za distribucijo.

3 VIZUALNO IN EMOCIONALNO DOJEMANJE

V tem delu diplomske naloge smo se ukvarjali z empiričnim raziskovanjem. V prvi vrsti je pomembno določiti ciljno skupino, kar smo že storili v prvem delu diplomske naloge, v empiričnem delu pa bomo podrobneje raziskali njihove značilnosti. Poznavanje ciljne skupine je pomembno pri oblikovanju scenarija in vizualizaciji samega teksta. Ker so naša ciljna skupina otroci do 4. leta starosti, moramo poznati njihove intelektualne in emocionalne sposobnosti, razmišljanja in potrebe. Samo tako lahko zagotovimo, da naš končni izdelek ustreza vsem kriterijem: da je prilagojen ciljni skupini, vzbuja domišljijo in kreativnost otrok, ter jim skozi zabavo pomaga pri razvoju govora v zelo pomembni fazi njihovega razvoja.

3.1 Psihični razvoj otroka do 4. leta starosti

Freud trdi, da se v prvih petih letih življenja formirajo najpomembnejše osebne lastnosti. To obdobje delimo na tri faze:

- oralno (prvo leto),
- analno (drugo in tretje leto) in
- falusno (četrto in peto leto).

V oralni fazi je pozornost usmerjena na usta, v analni na učenje kontroliranja izločanja, ki ustvarja higienske navade, v falusni fazi se izraža avtoerotska orientacija otroka in navezanost na starša nasprotnega spola (Freud v Brković, 1994).

Po Eriksonovi psihosocialni teoriji razvoja je ego odločujoči del osebnosti pri procesu socializacije. Razvoj otroka je po njegovem odvisen od medsebojnih odnosov otroka z družino in socialno sredino, v kateri živi. Prav tako naj bi bili zgodnji stadiji razvoja osnova za nadaljnji razvoj otrokove osebnosti. Po Eriksonu je tako razvoj osebnosti prehod skozi osem faz, od tega prve tri otrok doživi do petega leta starosti .

Prva faza (vzpostavljanje zaupanja oz. nezaupanja) vključuje prvo leto življenja. V tem času se razvije notranja varnost, zaupanje ali nezaupanje, kar je odvisno od materinega odnosa do otroka, njene nežnosti in ljubezni. Če se vzpostavi ustrezen odnos zaupanja in nezaupanja, se oblikuje prva vrlina, ki posamezniku daje moč, vero vase in upanje.

Druga faza (vzpostavljanje avtonomije oz. sramu) vključuje drugo in tretje leto življenja. V tem obdobju otrok obvlada hojo, govor, začne se oblikovati govorica telesa. Prav tako se oblikuje mišljenje, ki vodi v avtonomijo (samostojnost) in pridobitev prve identitete (jaz). Negativno na razvoj v tem obdobju vplivajo nerealne zahteve staršev, katerih posledica je umik v sebe in strah pred neuspehom. Pozitiven vpliv pri otroku razvija samostojnost in še eno pomembno pozitivno vrtilino – voljo.

Med četrtem in petim letom življenja nastopi faza vzpostavljanja iniciative (pobude) oz. krivde. V tem obdobju je izpostavljena kognitivna komunikacija, otrok izraža radovednost in iniciativnost (npr. faza spraševanja). Če so starši kritični do otrokove samoiniciative (samostojnega raziskovanja) in ga omejujejo, lahko to posledično pripelje do ustvarjanja občutka krivde. V nasprotnem primeru otrok te starosti razvije koncept namena.

3.2 *Intelektualni razvoj*

Otrok razvija govor vse od rojstva, skozi fazo oglašanja, oponašanja in spontanega (zaveznega) govora. V vseh teh fazah otrok komunicira z okolico z namenom, da doseže svoje cilje in zadovolji osnovne potrebe. Hitrost prehoda iz ene v drugo fazo je po Mihiću odvisna od telesnega in duševnega razvoja otroka, prav tako od pravičnega odnosa do otroka in komuniciranja z njim. Počasnejši razvoj govora pri otrocih se povezuje s slabšimi intelektualnimi sposobnostmi, pomanjkanjem volje do govora, sramežljivostjo, plahostjo, slabšim motoričnim sposobnostim telesa ali slabše razvitimi govornimi organi, ipd (Matić, 1956, 5-23; povz. po Mihić).

Pravilen govor otroka stimuliramo tako, da vsak predmet povežemo z miselno enoto, besedo ki označuje predmet v govornem jeziku. Pri lastnem govoru se je potrebno izogibati blebetanju in pomagati otroku, da vsako nepravilno izgovorjeno besedo v drugo uspe izgovoriti pravilno. Potrebno mu je ponuditi odgovore na vsa vprašanja, ki jih zastavlja, saj s tem razvija logično razmišljanje. Po Mihiću (Matić, 1956, 21; povz. po Mihić) se logično razmišljanje začena razvijati, če dosežemo, da se otrok dlje časa zadrži pri predmetu in o njem razmišlja ter govori. Trdi, da je to moč doseči skozi igro in branje knjig (slikanic).

Otroci že zelo zgodaj kažejo interes za branje, še preden postanejo sposobni samostojnega branja. Sprva si ogledujejo knjige s slikami ter prosijo, da jim drugi preberejo in pojasnijo to, kar vidijo. Otroci radi poslušajo zgodbe in pripovedovanja, kar bi naj na drugi strani vzpodbudilo otroško domišljijo, izražanje čustev, ustvarjanje pogledov in mnenj (Matić, 1956, 25). Zanimiv jim je celoten proces branja, čeprav na začetku morda niti ne razumejo popolnoma kontekst oz. smisel prebranega.

»Ko se pripoveduje otrokom je potrebno govoriti počasi, z umirjenim glasom ter v toplem in prijaznem tonu. Stavki naj bodo kratki, brez neznanih besed, z jasno oblikovanimi glasovi. Med pripovedovanjem zgodbe je potrebno posnemati naravne glasove in zvoke« (Matić, 1956, 26). Otroke, ki šele začenjajo z branjem, pritegnejo tanjše knjige, z veliko slikami in preprosto vsebino. Najpogosteje so to zgodbe o živalih, otrocih, naravi, ipd.

Razvoj govora je zelo pomemben za umski in moralni razvoj otroka, prav tako za proces vključevanja v družbeno življenje in okolje, v katerem prebiva (vrtec, šola, širše družbeno okolje) ter za normalen proces izobraževanja. Otrok z govornimi pomanjkljivostmi ali izrazito neknjižnim izražanjem je pogosto predmet posmeha drugih in izstopa iz družbe.

3.3 Vizualno dojemanje in emocionalni razvoj

Od rojstva do tretjega leta postaja čustveno življenje otroka vse bolj pestro in raznoliko. Novorojenček še nima izoblikovanih čustev in do tretjega meseca loči med dvema stanjema: zadovoljstvom (pozitivno) in vznemirjenostjo (negativno stanje).

Med šestim in osmim mesecem se izoblikuje strah pred neznanci. S pomočjo spoznavanja in vplivov okolice (družbe) se otrok uči različnih odzivov na zanj nove situacije, s tem pa nastajajo tudi nova čustva in občutja.

Do konca drugega leta začne otrok izražati veselje, ob koncu tretjega leta reagira na dražljaje in pojave, na katere odrasli ne reagirajo.

Od tretjega do sedmega leta so čustva in občutja pri otrocih nestabilna in spontana. Odločilen vpliv na čustveni razvoj otroka ima okolje oz. družina, v kateri otrok odrasča.

Vizualno dožemanje sveta in dogajanja otrok prenaša skozi svoje likovno izražanje. Ta razvoj spremlja fizični, psihomotorni, kognitivni, emocionalni in socialni razvoj otroka, ki se kaže skozi način njegovega izražanja, ki je podoben izražanju otrok iste starosti. Od enostavnih h kompleksnim likovnim izražanjem otroka pripelje vpliv odraslih, ki ga spremljajo in usmerjajo. Pri tem se poleg skupnih odlik kažejo tudi individualne posebnosti, ki nakazujejo, da bodo otroci imeli različne sposobnosti in zato tudi drugačno likovno izražanje. Ta razlika je opazna pri natančnem prikazovanju figur ali objektov in v različnih načinih njihovega prikaza. Po Karlavarisu (1991, 65) zavest o umetniškem izražanju vključuje več komponent: kognitivno-čustveno, optično, tehnično, oblikovalno, in v kasnejšem obdobju kreativno-estetsko področje.

4 ANIMIRANI FILM OD IDEJE DO KONČNEGA PRODUKTA

4.1 Ideja za nastanek animiranega filma

Ideja je prva faza vsakega kreativnega ustvarjanja. Vsak avtor jo želi na svoj način z različnimi sredstvi oživiti in predstaviti širšemu krogu ljudi.

Ideja o animiranem filmu se je rodila v prvem letniku študija multimedijev na predavanjih profesorja Botasa. Za izpit smo morali narediti polurni animirani prikaz vsakodnevnih aktivnosti. Ko smo vse sličice povezali v koherentno celoto, je nastal enostaven in kratek animirani film, ki je bil kljub temu učinkovit in estetski. Zaživela je ideja, ki je ob koncu študija pripeljala do realizacije.

Prva ovira pri pripravi animiranega filma je pisanje scenarija, ki je osnova za nadaljnjo delo. Le-ta mora biti poln domišljije, kreativen in kar je najpomembneje, prilagojen mora biti ciljni skupini, kateri je namenjen. Preden napišemo scenarij, moramo izvesti še druge aktivnosti, ki nam olajšajo delo in pomagajo ustvariti kreativen in zanimiv izdelek.

4.2 Sinopsis

Sinopsis je osnova za pisanje scenarija. Predstavlja razdelano idejo in kratko vsebino scenarija. Olajša reševanje začetnih dvomov in pospeši pot dokončanja scenarija. Predstavlja ogrodje, saj vsebuje vse udarne točke zgodbe in zaključno misel, ter določa kronološki red zgodbe.

Pri pripravi diplomskega projekta smo v prvi fazi podcenili vrednost in pomen sinopsisa in ga nismo nameravali vključiti v proces izdelave animiranega filma. A izkazalo se je drugače, saj scenarij kljub vloženemu trudi ni napredoval. Nato smo se lotili pisanja sinopsisa in ko so bile znane glavne točke, je bil celoten scenarij dokončan v dveh dneh.

4.3 *Pisanje scenarija*

Pisanje scenarija se je izkazalo za eno najtežjih opravil v procesu izdelave animiranega filma. Na začetku se rodi množica različnih idej, ki jih je potrebno urediti in spojiti v celoto, kar je izjemno težko. Še toliko bolj, ker se je bilo pri pripravi diplomskega projekta potrebno držati točno določene dolžine 5 minut.

Pred samimi začetkom pisanja scenarija smo se lotili raziskave, ki je temeljila na analizi in spremljanju risank namenjenih mlajšim otrokom ter branju literature o psihologiji in razvoju govora pri otrocih. Ob tem smo si zastavili nekaj pravil:

- stavki morajo biti kratki in jasni, brez zapletenih jezikovnih podob in tujk,
- informacije, katere želimo naučiti otroke, se morajo večkrat ponoviti,
- besedilo mora biti pozitivno in ponujati odgovore na za otroke pomembna vprašanja,
- besedilo mora biti zanimivo in zabavno za otroke, ter izzivati njihovo radovednost in kreativnost,
- končno besedilo ne sme biti daljše od 5 strani, saj je za vsako stran branja potrebna približno minuta časa.

Na vse te točke smo se tekom pisanja scenarija večkrat vračali in se v določenem trenutku znašli v začaranemu krogu, iz katerega ni bilo videti izhoda.

Dvomi so se porajali glede tega, ali se naj v zgodbo umesti en pripovedni glas, ki bo vodil k dejanjem in hkrati s pomočjo dialoga z glavnim junakom postal eden od likov, ki v zgodbi nima svoje vizualne oblike. Na drugi strani se je porajala ideja, da bi poleg pripovednega glasu uvedli še en lik, ki bi se pogovarjal z glavnim junakom in mu pomagal pri oblikovanju besedila zgodbe. Na temelju teh dilem sta nastala dva scenarija, vsak je predstavljal eno od skrajnosti – prvi je bil napisan kot sodobna pravljica, ki je morda bolj primerna za nekoliko starejše otroke, drugi je bil napisan v preprostejšemu jeziku, s krajšimi stavki, a zgodba ni bila dovolj zahtevna, niti zanimiva. Poseben izziv je bilo vse to spraviti v enotno celoto in hkrati zadostiti vsem postavljenim ciljem in kriterijem.

V središče zgodbe smo postavili 4 letnega dečka Petra, ki je osamljen, ker so njegovi starši prezaposleni in nimajo časa zanj. Njegova prijatelja sta na počitnicah, zato je prepuščen sam

sebi in svoji lastni domišljiji. Želi si pobegniti od doma, saj bi mu ta sprememba prinesla več vznemirjenja in avantur v njegov vsakdan. Podzavestno želi kaznovati starše, ker so ga pustili samega in nimajo dovolj časa za ukvarjanje z njim. Ko ugotovi, da bi tudi on pogrešal starše tako kot oni njega, se z veseljem vrne domov.

4.4 Risanje in oblikovanje storyboard-a

Storyboard je prva vizualna podoba same ideje in scenarija. V njega smo vnesli vse, kar smo si v določenem delu risanke zamislili – glede likov, scene, teksta, idr. Storyboard pomaga pri reševanju problemov in dilem, če je v osnovi dobro zasnovan olajša in pohitri risanje akcij.

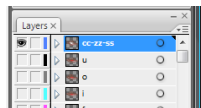
4.5 Reševanje likov in prostorov

Pri risanju likov moramo najprej izdelati njihove predloge. Pri tem je potrebno like narisati iz čim več zornih kotov (od spredaj, iz profila, iz polovičnega profila, od zadaj), prav tako moramo upoštevati zastavljeni odnos med liki (npr.: ohranjanje razlike v višini med liki). Te predloge je potrebno upoštevati, da se skozi film izognemo spremembi likov do te mere, da ne bi bili prepoznavni (npr.: nizki liki postanejo visoki). Uporaba sodobnih tehnologij olajša ta postopek. Pomembno je, da vsako spremembo shranimo v svoj projekt in da vse podrobno zabeležimo.

To olajša in ohranja verodostojnost pri barvanju likov ipd., saj se lahko pri prenosu barve iz likov na like poslužujemo prednosti, ki nam jih omogoča program.

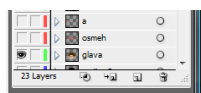
»Če je potrebno, da naš animirani lik spregovori, se bomo morali pozabavati z artikuliranjem, oblikovanjem glasov in glasovnih skupin prek uravnavanja ust oziroma delov glave, ki se med govorjenjem premikajo. Transformacije glave so odvisne od govorečega lika in sloga risanja, od tega ali se lik nahaja v velikem ali širokem planu, ali miruje, ali pa se giblje. Največ pozornosti je pri artikuliranju seveda treba posvetiti liku v velikem planu in takrat ko gre za polno in realistično animacijo (za razliko od omejene in stiliziranje)« (Dovniković, 2007, 85).

Pri artikulaciji likov moramo biti pozorni tudi na njihovo 'čustveno stanje' (veselje, resnost, jeza, obup, žalost) in načine, kako jih izraziti, da bodo jasni in prepoznavni za gledalce.



Slika 14: Plasti (layers) v programu Illustrator

Vir: Lasten



Za oblikovanje in risanje likov smo uporabili program Illustrator, kjer smo s plastmi (layers) spreminjali obliko ust ali gibov. Na koncu smo risbo izvozili v SWF flash format in jo uvozili v program Flash.

4.5.1 Risanje glavnih likov

Glavni junak je mlajši deček Petar. V prvi fazi oblikovanja vizualne podobe je bilo najprej potrebno določiti način risanja glave, ki mora (kot tudi drugi deli telesa) dajati vtis tridimenzionalnega. Oblika obraza in telesa se oblikujeta glede na spol in starost.

Ker v našem animiranemu filmu nastopa deček mlajši od petih let, je njegova glava oblikovana kot glava dojenčka, čelo je visoko, oči pa se nahajajo v dolnjem delu glave. Prav tako so manjša ušesa in nos ter brada in usta, kot bi bili pri liku odraslega človeka. Oči so nekoliko večje in dajo obrazu nedolžen videz. Vrat pri otrocih ni poudarjen in nima karakterja, če postavimo glavo direktno na telo dosežemo, da glavni junak po izgledu še bolj spominja na malega dečka.



Slika 15: Petar

Vir: Lasten

Pred samim risanjem animacije je potrebno telo in glavo postaviti v prostor in ju narisati iz čim več različnih zornih kotov. To olajša animacijo in omogoča, da proces dela poteka lažje in hitreje.

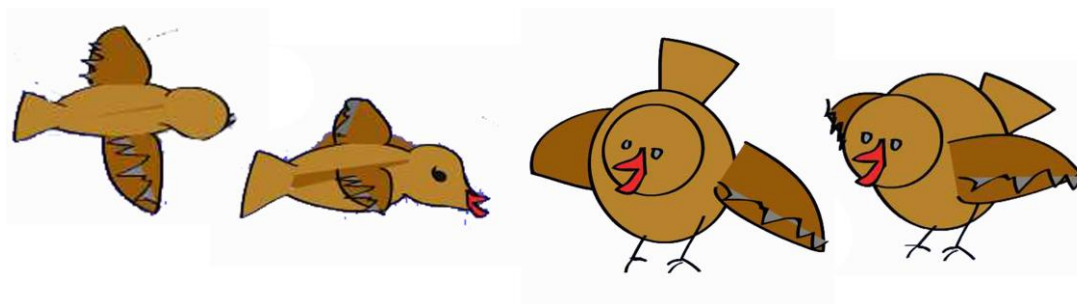
Drugi lik je Radovedni Palček, deček podobne starosti kot Petar. Zato smo pri oblikovanju osnovne podobe postopali na podoben način, z dodajanjem določenih specifik: rdeča kapica, temnejša polt (ker je veliko časa na poti in je izpostavljen soncu), pege, široka obleka in čevlji. Njegov obraz je bolj zaobljen, krasijo ga žalostna in poudarjena usta.



Slika 16: Radovedni Palček

Vir: Lasten

Tretji lik je ptič, ki je v vlogi pripovedovalca s katerim se zgodba začne in zaključi. Živali so pomembne v življenju vsakega otroka in predstavljajo močno orodje za prenos sporočil. Tudi ptiča je bilo potrebno narisati iz različnih zornih kotov.



Slika 17: Ptič – pripovedovalec

Vir: Lasten

Za vsak lik smo morali oblikovati oči, usta, nos in ušesa glede na emocije (žalost, jeza, veselje, sitnost ipd.) in osebnostne karakteristike (velikost, oblika, barva).

4.5.2 Risanje stranskih likov

Od stranskih likov imamo Metulja, Vilo Radovednico, Očeta in Mamo. Risanje stranskih likov je enako pomembno kot risanje glavnih. Pri tem moramo biti pozorni, da starejše osebe rišemo z bolj poudarjenimi karakteristikami. »Starejša kot je oseba, nižje je čelo. Torej, oči

starejše osebe so postavljene v zgornji del glave. V spodnjem delu pa po navadi prevladujejo razmeroma velika usta ali brada« (Hart, 2001, 14). Telo je močnejše in poenostavljeno, z upoštevanje pravila anatomije. Za razliko od otroškega telesa, starejšim likom narišemo vrat, ki je skladen drugimi anatomskimi karakteristikami telesa (čedno dekle-ozek in tanek, junak-širok in močen).

Metulj je narisano enostavno in pobarvan z živimi barvami, ki pritegnejo otroški pogled. Pojavlja se kratek čas, zato ni potrebe po velikem številu risb, saj jih lahko uporabljamo ciklično.



Slika 18: Metulj

Vir: Lasten

Vila Radovednica je narisana bolj statično in je postavljena v drugi plani. S tem težišče zgodbe postavimo na Radovednega Palčka in njegovo zgodbo.



Slika 19: Vila Radovednica

Vir: Lasten

Oče je narisana v fotelju s časopisom v roki. S svojimi grobimi reakcijami želi prikriti prava čustva (žalost za pobeglim sinom), da bi se obnašal v skladu s stereotipi, po katerih bi se naj moški obnašali (so trdni in ne kažejo svojih čustev).



Slika 20: Palčkov oče

Vir: Lasten

Mama je narisana v kuhinji. Spekla je kruh in spoznala, da njenega sina ni doma, da bi ga lahko jedel, prav tako ne ve kako je z njim in ali jo pogreša. Svojih čustev ne skriva, izraža jih jasno in glasno. Pobarvana je v barvah, ki so blizu deklicam (roza, rjava).



Slika 21: Palčkova mama

Vir: Lasten

4.5.3 Risanje scenografije

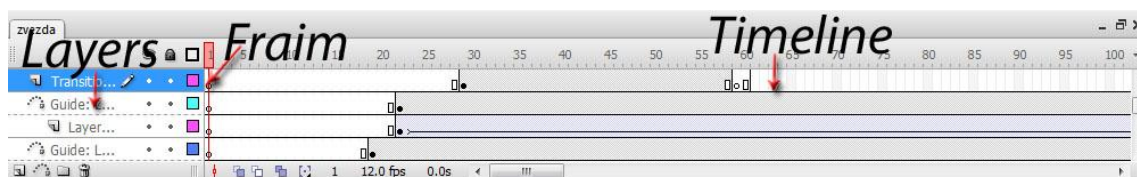
Risanje okolja v katerem živijo liki je edinstveno, saj ne gre le za kulise ampak del zgodbe. Scenografija dopolnjuje zgodbo in ji daje živost, ter gledalca vodi v svet domišljije. Pri risanju si pomagamo s storyboardom in scenarijem. Posebej moramo paziti na perspektivo (kar je blizu je večje, kar je dalje je manjše) in plane (prvi, drugi plan ipd.).

4.5.4 Risanje akcije

»Vsakemu risanemu junaku je potrebno dati svojo akcijsko črto. Velikokrat se akcijske črte posameznih igralcev med seboj dopolnjujejo in so usmerjene v isto smer, vendar to ni pravilo, ki se ga moramo držati« (Hart, 2001, 46). Na ta način bo lik prepričljivejši in bo imel točno določeno smer gibanja. To je najbolj opazno, ko se junak začne premikati - hoditi, teči, skakati.

Akcijo ustvarjamo po sistemu 'okvir po okvir' (ang. fraim by fraim) in pri tem uporabljamo programsko opremo Flash. Slike zlagamo eno za drugo, kar je mukotrpno in dolgotrajno delo, ki na drugi strani prinaša dobre rezultate. Z rutino in izkušnjami postaja ta proces vse hitrejši in za osmišljanje akcije potrebujemo vse manj časa.

Ta procese olajšujejo plasti (ang. layers), ki se zlagajo ena nad drugo. Na izhodni sliki je vidna tista na vrhu časovne črte (ang. timelines).

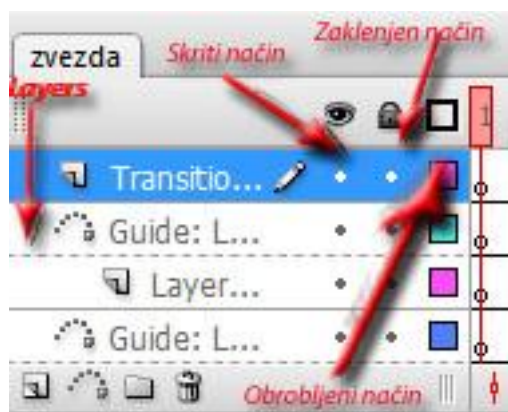


Slika 22: Delovno okolje programa Flash

Vir: Lasten

Do konca animiranega filma se število plasti sorazmerno povečuje s številom likov, ki vstopajo v zgodbo, kot tudi s spremembo scenarija. Zato je potrebno vsako posebej poimenovati, da se izognemo brezciljnemu iskanju plasti, ki jo moramo skriti ali spremeniti, saj to v veliki meri olajša delo. Poimenovanje ali preimenovanje naredimo enostavno, z dvoklikom na ime plasti in vpisom zelenega imena. S plastmi lahko delamo na tri načine:

- skriti način (plast je nevidna),
- zaklenjeni način (plasti ne moremo spreminjati),
- obrobljeni način (vidimo le robove tistega, kar imamo na plasteh).



Slika 23: Trije različni načini delovanja plasti - layers

Vir: Lasten

Na časovni črti so pomembne sličice (frame). Njihovo število je odvisno od dolžine animacije, za eno sekundo jih moramo narediti 12 ali 24, odvisno od zastavljenega načrta. V

našem primeru smo uporabili 12 sličic na sekundo, kar pomeni, da je bilo za celotno animacijo potrebnih 3834 sličic. To vključuje veliko dela, zato so prednosti, ki jih omogočajo trije različni načini plastenja (opisani zgoraj) zelo pomembne.

Ko so liki narisani in je oblikovan njihov celotni videz, je potrebno te like animirati in jih vključiti v akcijo. Pomembna prvina pri tem je tempiranje. »Tempiranje (v angleščini timing) pomeni časovno usklajevanje, organizacijo časa, reševanje časovnih razmerjih med posameznimi sekvencami, prizori, premiki v filmu« (Dovniković, 2007, 16).

Začnemo z animacijo korakov (hoje). »Človek hodi tako, da svoje telo prenaša v določeno smer z izmeničnimi premiki leve in desne noge. Izmenično se ob tem premikata tudi roki, vendar to počneta v nasprotni smeri kot noga, kar pomeni: leva noga-desna roka, desna noga-leva roka« (Dovniković, 2007, 37). Pri risanju hoje je potrebno misliti tudi na vrsto hoje, ki jo rišemo (brezskrbna hoja, tiholazenje, šepanje, tek ipd.), saj ima vsaka od njih svoje značilnosti, prav tako je potrebno različno število risb, da jih prikažemo. Za počasnejšo hojo potrebujemo več risb, kot za hitro.

Če želimo, da je lik med hojo v sredini kadra, moramo gibanju telesa dodati še premikanje ozadja za dodaten učinek gibanja. Pri tem moramo biti pozorni na perspektivo (telo, ki se oddaljuje od gledalca postaja manjše, če se približuje postaja večje). Za to potrebujemo veliko število risb, njihovo število lahko zmanjšamo le cikličnim ponavljanjem pri gibih, ki se ponavljajo in pri katerih oko ne zazna vsake slike (zato sta lahko dve po dve isti).

4.5.5 Problemi

Čeprav sodobna tehnologija olajša in pohitri delo, se velikokrat znajdemo v situaciji, da vse ne funkcionira tako, kot bi moralo in kot bi si želeli.

Osnovni problem je bilo delo s tonskim zapisom v Flash-u, saj program ni dovolj fleksibilen, da bi omogočal poslušanje tona med gledanjem slik ne glede na to, ali je film predvajan od začetka ali nekje vmes. To je oteževalo sinhronizacijo in točnost v vokalizaciji.

Naslednji problem se je pojavil pri izvozu filma, saj ga je najprej program izvozil brez tonskega zapisa v format .mov oz. .swf. Z brskanjem po internetu smo odkrili, da morajo biti v oknu 'settings export' vsi kvadrati pri audio zapisi obkljukani, kar je rešilo naše težave.

Če se ena sama oseba loti izdelave takšnega projekta, lahko nastane problem v motivaciji in kontinuiteti dela. Strah pred neuspehom lahko paralizira avtorja in upočasni njegovo delo. S soočenjem s problemi in trdim delom se rešitve teh težav pojavijo same od sebe.

4.6 Snemanje tona

Snemanja tona smo se lotili pred risanjem same akcije. To je potrebno zaradi vokalizacije in lažjega ustvarjanja tempa in kontroliranja minutaže, kar sta pomembni prvini vsakega filma. Saj kot pravijo, je pri ustvarjanju animiranega filma najpomembnejši pravi občutek za timing. Tonski zapis je posnela Jerneja Krapše v mp3 formatu.

4.7 Izbira glasbe

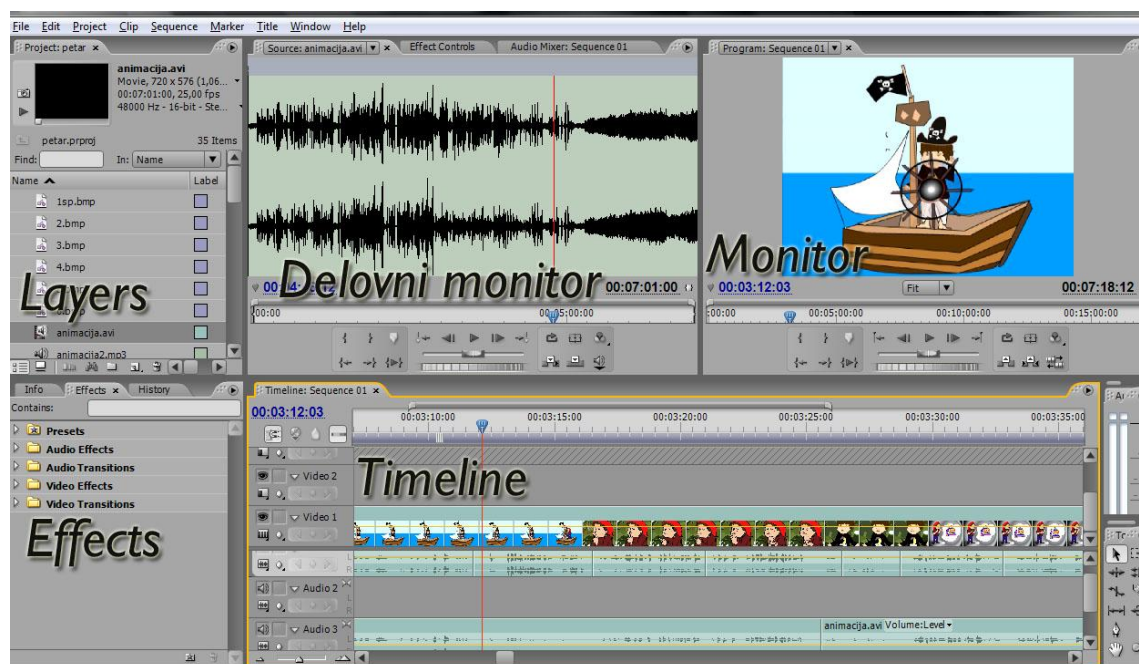
Za film z večjim proračunom bi glasbo napisal skladatelj, odigral bi jo orkester. Prav tako lahko izberemo glasbo, ki ni več zaščitena z avtorskimi pravicami (klasična glasba) in glasbo, ki jo je možno sneti na internetu z dovoljenjem avtorja (licenca Creative Commons (CC), kjer lahko avtorji sami določijo pod kakšnimi pogoji se njihova dela lahko uporabijo).

Po Zakonu o avtorskih pravicah se namreč lahko uporabljajo dela avtorjev, ki so umrli pred več kot 70 leti, »če zakon ne določa drugače« (Zakon o avtorskih in sorodnih pravicah, 60. čl.). Na osnovi tega zakona lahko uporabljamo glasbo znanih skladateljev klasične glasbe.

Glasba, uporabljena pri animiranem filmu je avtorska. Na podlagi osebnega doživetja vizualnega dela jo je komponiral Boštjan Horvat.

4.8 Montaža

Največji del montaže smo opravili v programu Premiere, kjer smo dodajali glasbo in usklajevali izgovarjavo z zvočnim zapisom. V tem delu smo predvsem popravljali napake, nastale pri animaciji in dodelali sinhronizacijo.



Slika 24: Delovno okolje v programu Premiere Pro

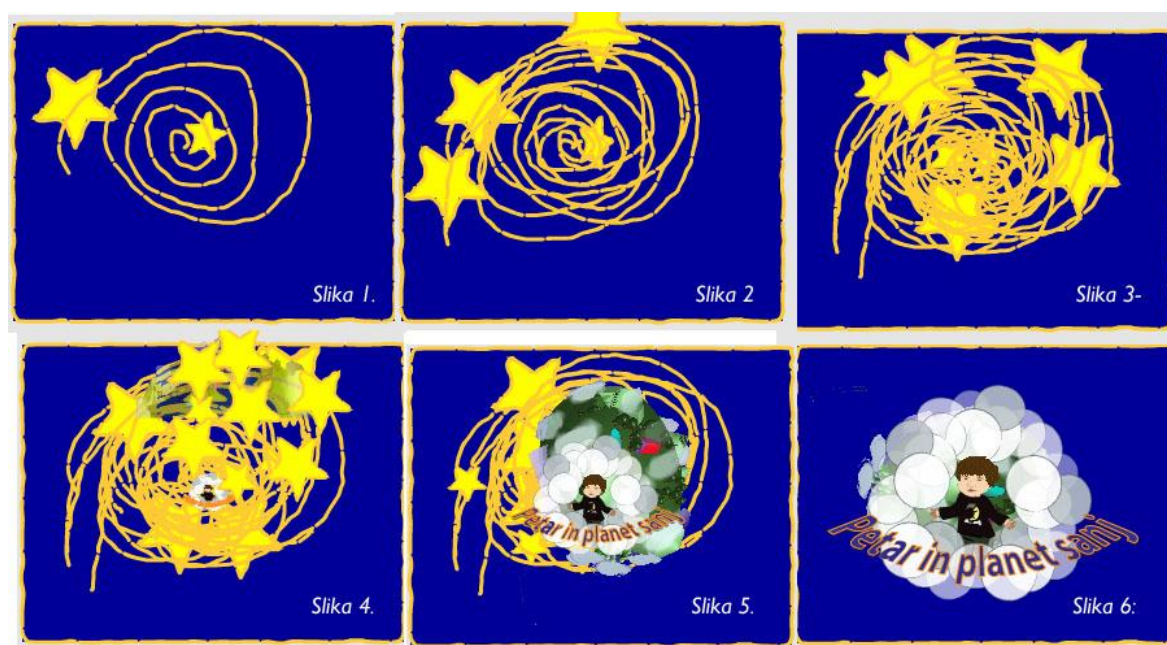
Vir: Lasten

V Premieru smo oblikovali tekst za uvodno in končno špico.

5 GRAFIČNO OBLIKOVANJE

5.1 Začetna in zaključna špica

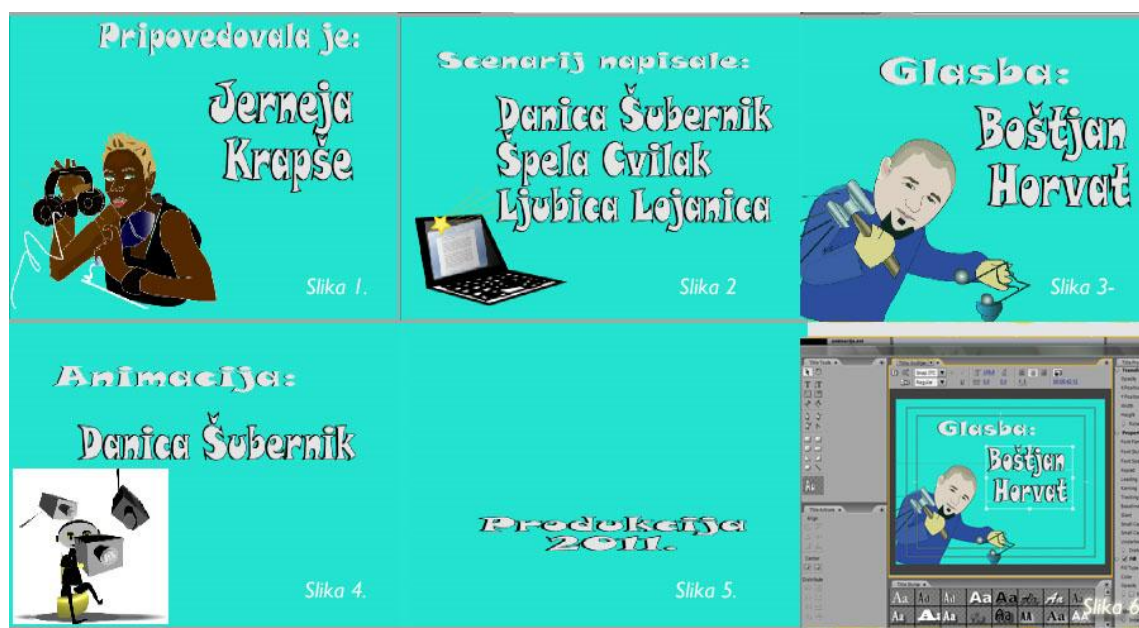
Na koncu smo se lotili izdelave uvodne in zaključne špice. Uvodna špica je izdelana v programu Flash, katerega glavna prednost so polja premika (*ang. Motion tween*). Z njimi lahko na dokaj preprost način simuliramo občutek letenja in premikanja, kar smo naredili v našem primeru z zvezdami. Iz kupa zvezdic nastane Planet sanj, za tem se pojavi deček ter napis Petar in planet sanj. Špica vsebuje glasbeno in zvokovno podlago.



Slika 25: Kratek prikaz uvodne špice

Vir: Lasten

Zaključno špico smo izdelali v programu Premiere z uporabo orodja za naslove (*ang. Title Tools*). Špica vsebuje glasbeno podlago in glas pripovedovalca, da je dinamičnejša in privlačnejša na pogled smo jo obogatili z animacijo.



Slika 26: Kratak prikaz zaključne špice in orodja za napise - ang. Title Tools

Vir: Lasten

5.2 Končna montaža izdelka

Pri končni montaži se dela konkretno na urejanju in oblikovanju samega izdelka. V našem primeru smo sinhronizirali ton in sliko, ter popravljali manjše napake, ki so nastale pri animaciji. Končno montažo smo izvajali v programu Premiere. Ker brez prevelike izgube kvalitete in težav v dinamiki predvajanja ni mogoče direktno izdelka izvoženega iz programa Flasha v .mov formatu uvoziti v Premiere, smo ga morali najprej uvoziti v program Vegas Pro, ga izvoziti v .avi format in ga nato uvoziti v Premiere. Tako smo s programom Vegas Pro premostili težavo pri prepoznavanju in predvajanju formata .mov v programu Premiere.

Po končanem urejanju v programu Premiere smo izdelek izvozili v .avi formatu in ga pripravili za program Encor, v katerem smo izdelali meni za DVD in ga zapekli na zgoščenko. Za meni smo uporabili bolj ali manj podobno grafično rešitev kot za ovojnico, da smo obdržali kontinuiteto vizualne podobe in dosegli harmonijo.



Slika 27: Izdelava menija v programu Encor

Vir: Lasten

5.3 Izdelava ovojnice

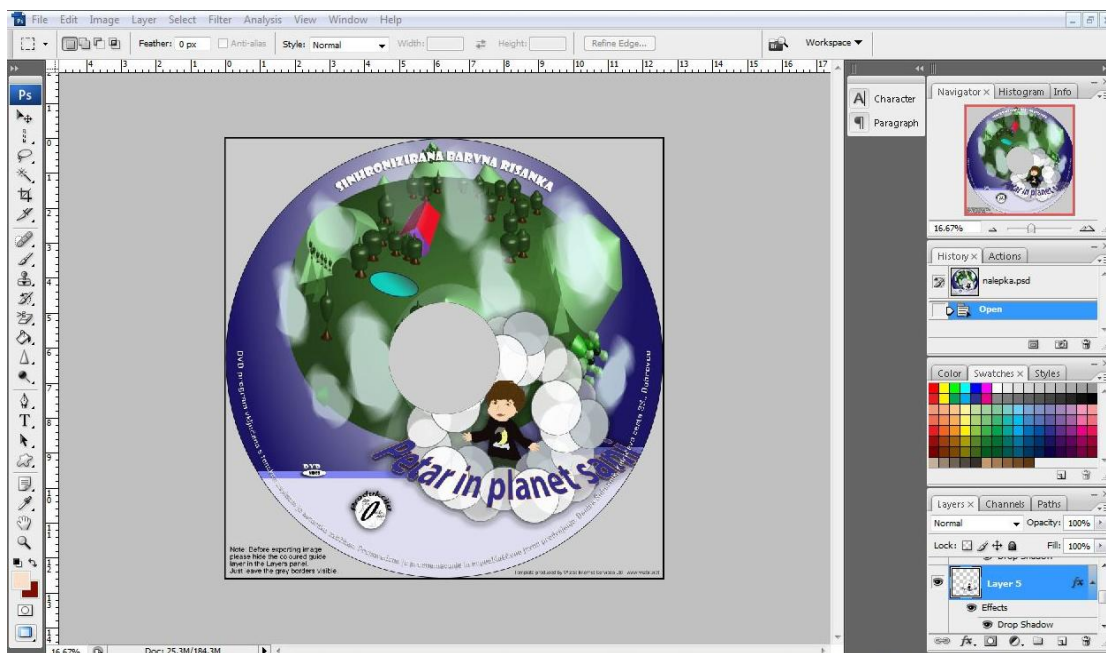
Vsak končni produkt mora imeti primerno embalažo, ki že na prvi pogled pritegne pogled potencialnih gledalcev. Saj kot pravijo, je prvi vtis najpomembnejši, izoblikuje pa se v prvih treh sekundah. Zato mora biti embalaža dovolj zanimiva, da se loči od široke palete podobnih proizvodov. Grafični elementi morajo jasno in estetsko lepo predstaviti sporočilo in idejo tako, da je všečno naši ciljni publiki. V našem primeru morajo biti uporabljene vesele barve in jasen prikaz.

Za izdelavo smo uporabili oblikovalski program Photoshop, ker nam omogoča enostavno postavljanje slik in oblikovanje teksta. Dizajnirali smo ovojnico in nalepko za DVD.



Slika 28: Omotnica za DVD

Vir: Lasten



Slika 29: Nalepka za DVD

Vir: Lasten

6 ZAKLJUČEK

Dosegli smo cilj, zastavljen na začetku diplomskega dela. Želeli smo oblikovati multimedijški produkt, ki bi odražal naše ideje in znanja. Šestminutna risanka je tako odraz želja in sanj, da združimo predhodna znanja o razvoju otrok, pridobljena tekom študija na pedagoški fakulteti in znanja o medijih in uporabi sodobnih tehnologij pridobljena na Akademiji.

Eden od najpomembnejših vidikov je, da je risanka zanimiva za otroke do četrtega leta starosti, saj so bili prav oni naša ciljna skupina vse od začetka. Animirani film je dovolj jasen, da obdrži otrokovo pozornost od začetka do konca in tako prenese želeno sporočilo in pravilen način govora (kar je bil eden od ciljev).

Sodobne tehnologije so izpopolnile in pohitrile proces našega dela. Olajšale so nam dosego cilja in omogočile enostavno ponovno koriščenje risb oz. celih akcij. V procesu izdelave animiranega filma smo uporabili naslednje programe:

- Illustrator (risanje likov, scene),
- Flash (glavni del; izvedba animacije),
- Vegas pro (pretvorba Flash animacije v format sprejemljiv za Premiere),
- Premiere Pro (dodajanje glasbe, ojačitve glasu, naslovi za uvodno in končno špico, dodajanje animacije v špico, popravljanje sinhronizacije),
- Photoshop (grafična rešitev ovojnice in nalepke za DVD),
- Encor (meni, dokončanje in zapis projekta na zgoščenko).

V procesu izdelave projekta je sodelovalo pet mladih in kreativnih ljudi, z razdeljenimi zadolžitvami:

- scenarij: Danica Šubernik (ideja in osnovni del scenarija), Ljubica Lojanica (strokovna sodelavka s področja predšolske vzgoje; prilagoditev komunikacije za otroke do četrtega leta starosti), Špela Cvilak (končno oblikovanje teksta in njegovo prilagajanje potrebam animacije),
- govor: Jerneja Krapše (moderatorica ter radijska novinarka, ki je oživila tekst in vsakemu liku vdahnila osebni pečat),

- animacija: Danica Šubernik (risanje likov, scenografije, izvedba flash animacije, režija zgodbe, montaža, grafično oblikovanje ovojnice in nalepke za zgoščenko, izdelava menija v programu Encor in zapis projekta na zgoščenko),
- glasba: Boštjan Horvat (kompoziranje avtorske glasbe za animirani film).

Veliko različnih nalog so omenjeni ljudje, ki so sodelovali na projektu, uspešno opravili ob pomoči sodobnih tehnologij. Te med drugim omogočajo sodelovanje ljudi iz različnih koncev. Tako je pri tem projektu sodelovalo pet ljudi, ki jih v realnem svetu loči več tisoč kilometrov. Trije namreč živijo v Sloveniji, ena v Srbiji in ena v Grčiji. Z uporabo interneta in njegovih storitev smo premostili fizične razdalje in uspešno sodelovali.

Kot nosilec in vodja projekta sem imela veliko zadolžitev in obvez, zato sem morala biti disciplinirana in uporna, da sem celotno idejo izpeljala do konca, čeprav ni bilo lahko. Zato sem potrebovala nekoliko več časa, kot sem sprva načrtovala. Razlog za to so psihološke prepreke in občasno pomanjkanje motivacije, na kar pred začetkom dela nisem računala. Najtežje je bilo začeti in se soočiti z realiziranjem ideje in težavami, ki so se pojavljale ob uporabi programov. To je bil poseben izziv, saj se do sedaj še nisem soočila s produkcijo animiranega filma, prav tako je bila celotna ideja plod moje lastne želje in ambicije. Večino tehničnih rešitev potrebnih za produkcijo sem našla v knjigah in na spletu. Zato me še posebej veseli, da smo uspeli celoten projekt speljati do konca in da je šestminutna animacija izpolnila načrtane cilje in pričakovanja.

Sedaj, ko je pred nami končni produkt je opazno, da bi se določene stvari lahko spremenile in izboljšale, kar smatramo za dobro osnovo in smernico pri našem bodočem delu in napredovanju. Izdelek je nedvomno ponudil odgovore na zastavljene cilje in dosega estetsko ter pedagoško vrednost, ki smo jo zastavili. Prav tako je predstavitev poteka produkcije animiranega filma celovita in ponuja jasen ter pregleden prikaz produkcije. Verjamemo, da smo s tem pripomogli k motivaciji oz. dali idejo nadobudnemu posamezniku ali skupini, da se odloči producirati svoj izdelek – animirani film ali reklamo. Z zaključkom produkcije animirani film Petar in planet sanj šele začne svojo pot, a naše ideje se širijo dalje.

7 VIRI, LITERATURA

7.1 Literatura

1. Brković, A.: *Teorije psihičnog razvoja*, Učiteljski fakultet, Užice, 1994.
2. Dovniković, B.: *Šola risanega filma*, Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta, Ljubljana, 2007.
3. Karlavaris, B.: *Metodika likovnog odgoja 2*, Hofbauer p.o., Rijeka, 1991.
4. Kavčič, B., Vrdlovec Z.: *Filmski leksikon*, Modrijan, Ljubljana 1999.
5. Matić, M.: *Govor malog deteta*, Izdavačko preduzeće 'Rad', Beograd, 1956.
6. Mazzini, M.: *Danes na sporedu: dva priročnika in trije scenariji*, Triona, Radovljica, 1998.
7. Parkinson, D.: *Film*, Didakta, Radovljica, 1995.
8. Pudovkin, V.: *Scenarij i knjiga snimanja*, Filmska biblioteka, Beograd, 1949.
9. Šetina U. in Ž. Valetič Ž.: *Lili in Žverca: vroči čas celovečernih risank*, UMco, Ljubljana, 2002.

7.2 Spletni viri

1. <http://vlado.fmf.uni-lj.si/sola/1995/anima/anim21.htm>, 18.7.2010.
2. <http://www.awn.com/mag/issue4.10/4.10images/cohen04.gif>, 18.7.2010.
3. <http://www.imdb.com/media/rm4130113792/t t0114709>, 18.7.2010.
4. <http://www.ljudmila.org/scriptwriting/ucilnica.html#NASVETI>, 18.7.2010.
5. <http://www.muster.si/>, 7.8.2011.
6. <http://www.monitor.si/clanek/delavnica-za-animacije/>, 14.07.2011.
7. <http://www.sdtb.de/Film-pioneers.1177.0.html>, 18.7.2010.
8. http://piasavalleyfilms.blogspot.com/2010/08/film-industry-news_16.html, 14.07.2011.
9. http://www.artservis.org/prirocnik/faq_odgovor.asp?ID=191, 18.06.2011.
10. <http://www.rtvslslo.sizdravlje/nasilne-risanke-vplivajo-na-otroke/188156>, 14.1.2010.
11. http://webshiva.com/Spring_2005_History_Animation/lectures/images/hurd.gif, 18.7.2010.

12. [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Fantasmagorie_\(Cohl\).GIF](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Fantasmagorie_(Cohl).GIF), 15.8.2011.
13. <http://en.wikipedia.org/wiki/Zoopraxiscope>, 18.7.2010.
14. <http://www.youtube.com/watch?v=8dRe85cNXwg>, 18.7.2010.
15. <http://www.uradni-list.si/1/content?id=78529>: 28.8.2011.

8 PRILOGE

8.1 Zgoščanka

Diplomski nalogi je priložena zgoščanka s šest minutnim animiranim filmom Petar in planet sanj. Zgoščanka in ovitek sta grafično obdelana in v skladu z grafino podobo animiranega filma.

8.2 Scenarij

PRIPOVEDOVALEC (*ptica leti k drevesu; sede na vejo, kjer se odpre cvet*):

Dobro jutro, prijatelj! Kako čudovit dan ... (kratek premor) Dobrodošel v našem malem mestu! Sprašuješ, zakaj sem te povabil v gosté? Rad bi, da nekoga spoznaš. Nekoga, ki ti je zelo podoben in ki ne živi ... ne tukaj!

(premor)

Tako, je že bolje! Tukaj, na koncu mesta, v tej zeleni hiški živi Petar. Videti je kot da ni nikogar doma. Kje je Petar? (kader na hiški) Tu ga ni ... (kader na gugalnici) Tukaj tudi ne ... (kader na peskovniku) Niti tu! (kader na kamionu v pesku) Kje je Petar? (kader na dvorišču)

Oh, seveda! Gotovo spi. Poglejmo skozi okno!

(„kamera“ odkima z glavo, daje znak NE, da gledalci ne soglašajo s tem, da bi pogledali skozi okno)

Dobro, vem, da ni lepo gledati skozi tuja okna. A prepričan sem, da Petar ne bo jezen. Gremo!

(kamera se približuje oknu in vstopi v sobo)

Hmmm, postelja je prazna ...

(kader se prestavi na otroka, ki sedi na tleh)

Ooooo, tukaj je! Dobro jutro, Petar!

PETAR:

Dobro jutro.

PRIPOVEDOVALEC:

Kaj počneš?

PETAR:

Nič. Dolgčas mi je. *(zavzdihne)*

PRIPOVEDOVALEC:

Zakaj ti je dolgčas?

PETAR:

Nikogar nimam, da bi se z mano igral. Vsi so odšli. Ni mame, ni očeta.

PRIPOVEDOVALEC:

Potem pa pojdiva ven!

PETAR:

Ja, pojdiva!

(slika pred hišo; odpre vrata, veselo pogledal levo in desno; ulica je prazna, nikjer ni slišal glasov otrok; postane žalosten)

PRIPOVEDOVALEC:

Kje so ostali?

PETAR (*zamaje z glavo*):

Anja je odšla na počitnice k babici, Jan v planine s starši ... (*žalostno izdihne*)

PRIPOVEDOVALEC:

Torej se boš igral sam.

(*prikima; gre do dvoriščne hišice; spusti se po toboganu, še dvakrat ponovi in žalosten obstane sedeč na dnu tobogana*)

PETAR:

Nočem se igrati sam! Kaj naj počnem? Raje se igram z Anjo in Janom.

(*prileti metulj, usede se na cvet blizu njegovih nog*)

Je tudi tebi dolgčas, kadar ni nikogar, da bi se z njim igral? (*metulj zamahne s krili*)

Lahko se spustiš po mojem toboganu?

METULJ:

Oh, za to pa nimam časa! Toliko vsega moram še postoriti, dan pa je takoooo kratek ...

(*odleti*)

PETAR :

Nimaš časa?!?! – Tako kot mamica in očka! Kar naprej hitita! ... Oh, kaj bi dal, da bi imel krila in bi lahko odletel nekam, kjer bi našel prijatelja za igro ...

(*pogleda bager, ki leži nedaleč od njega*)

PALČEK:

Ah.... (*zasliši se vzdih; Petar presenečen, gleda od kod prihaja zvok - a nič*) **UH!!** (*ponovno zasliši; skoči na noge in pogleda*)

PETAR (*pogleda na drugo stran dvorišča*):

Hej!!! Kdo se skriva?

(*vidi rdečo kapico, ki leži za češnjo*)

Kaj je to?

(*vstane in odide k češnji*)

PETAR:

Kdo si ti? Kaj počneš na Anjinem dvorišču?

(*žalostno ga pogledata dve veliki očesci; za trenutek se zdi, da bo deček zajokal*)

RADOVEDNI PALČEK:

Jaz sem Radovedni Palček. (*z rokama si podpre glavo in pogleda v tla*)

PETAR (*sede k palčku*):

Morda bi se pa ti igral z mano!? Poglej, imam čudovit tobogan!

RADOVEDNI PALČEK

Oprosti, meni ni do igre ...

PETAR:

Si žalosten, ker si sam?

RADOVEDNI PALČEK (*prikima*):

Veš, pobegnil sem od doma. Sam skrbim zase in potujem po svetu.

PETAR:

Reeeesss??? Tudi jaz bi to želel! Lahko bi odpotoval na morje in postal gusar! Ne, ne – kapitan gusarske ladje! Hmmm, morda pa bi lahko potovala skupaj!

RADOVEDNI PALČEK:

Pssssttt! Če te sliši vila Radovednica, te bo odpeljala na svoj dom. Potem boš tudi ti tako brezglavo hodil po svetu!

PETAR:

Kdo pa je vila Radovednica?

.

RADOVEDNI PALČEK:

Želel sem oditi od doma, ker mi je bilo dolgčas. Vila mi je izpolnila željo. A v zameno za pomoč sem ji moral obljubiti, da se ne bom nikoli več vrnil domov.

PETAR (*se zamisli*):

In kaj boš zdaj?

RADOVEDNI PALČEK (*skomigne z rameni*):

Zelo pogrešam očeta in mamo. Toda, v najtežjih trenutkih vendar odidem domov, tako, da zaprem oči in odpotujem v mislih.

PETAR:

Je to mogoče? To je fantastično! Mi lahko pokažeš?

RADOVEDNI PALČEK:

Seveda. Prijeti se morava za roke in zapreti oči. (zapreta oči)

PETAR (zavpije):

Ničesar ne vidim!

RADOVEDNI PALČEK:

Počasi. Najprej si moraš predstavljati, da letiš. V to moraš trdno verjeti! (zavpije)

PETAR (trdno zatisne oči):

Verjamem! Petar trdno verjame!!!

(vidi, kako leti preko planin, morja in gora; pogleda desno, za roko ga drži nasmejan Palček)

PETAR:

Letiiiiim!!!

(znašla sta se na zeleni poljani, polni cvetja)

RADOVEDNI PALČEK:

Poglej kako lepo je! Tu sem se igral. Oh, kako daleč so tisti časi ...

(PUF – stojita pred hišico)

RADOVEDNI PALČEK:

To je moja hiša.

(znajdeta se v sobi polni starega pohištva; na zofi sedi stari mož in bere časopis)

PETAR:

Lepa je.

RADOVEDNI PALČEK:

To je moj očka. *(v sobo vstopi ženska, ki žalostno vzdihuje)*

MATI:

Uh.... ah... uh...

(okusen kruh potegne iz peči in postavi na mizo)

RADOVEDNI PALČEK:

Kako lepo diši ... *(po licu mu spolzi solza)*

MATI:

Le kje je moj mali Palček? Ko bi se vsaj kdaj oglasil ...

OČE *(pogleda čez rob časopisa):*

Sam si je tako izbral. *(hitro dvigne časopis)* **Zdaj se mora najti sam.**

(ostro reče; v kotičku očesa se mu utrne majhna solza)

PETAR:

Veš, zdaj bi šel domov. Moja mama pride iz službe in rad bi poljubil.

RADOVEDNI PALČEK:

Seveda, Petar. Čas je, da se vrneš domov! (obrne se k staršem) Nasvidenje za zdaj.

(Palček dvakrat ploskne z rokama in že sta nazaj; Petar odpira in zapira oči, vidi svojo hišo)

RADOVEDNI PALČEK:

Zdaj si spet doma!

(Petar odpre oči, pogleda okrog sebe; leži na svoji postelji ob medvedku; v hiši vlada tišina, od daleč se sliši zven posode)

PETAR:

Oh, samo sanjal sem!

(ko misli oditi iz sobe na koncu postelje zagleda nekaj rdečega; to je kapica Radovednega Palčka; vzame jo v roke in se zamisli)

PRIPOVEDOVALEC:

Morda pa niso bile le sanje ...

8.3 Naslov študenta

Ime in priimek: Danica Šubernik

Naslov: Kidričeva cesta 33

Pošta: 2204 Miklavž

Elektronski naslov: subernikdanica@gmail.com