

# Stop motion animace

(minireferát do PV113)

## Co je stop motion animace?

Stop motion je animační technika založená na focení jednotlivých snímků filmu, přičemž se vždy mezi jednotlivými snímky o malý kousek pohne s objekty ve scéně. Následně se snímky přehrají v rychlém sledu a objekty ve scéně vytvoří iluzi plynulého pohybu. Je tak možné rozpohybovat neživé předměty a vdechnout jim tak život. Volba objektu je velmi důležitá, je dobré si předem vyzkoušet, jestli je možné s objektem udělat všechno, co v animaci chceme mít, jinak můžeme uprostřed natáčení zjistit, že nějaký záběr není možné natočit. Podle typu používaných objektů se stop motion dělí na několik dalších technik.

- **Objektová animace** – používá pevné objekty, které se nedají deformovat (mince, lampičky, panáček z lega)
- **Clay animace** – používá objekty tvořené z hlíny, modelíny a podobných tvárných materiálů. Poskytuje jiné možnosti než animace pevných objektů
- **Loutková animace** – používá pevné loutky, na kterých se podle situací mohou měnit jednotlivé části těla. Typicky bývá vytvořeno například několik hlav s různými výrazy ve tváři
- **Pixelace** – stop motion technika, při které se jako objekty používají živí herci

Výhodou stop motion animace jsou velmi nízké nároky na techniku. Stačí fotoaparát a stativ a nějaké osvětlení. Nevýhodou je velká časová náročnost (1 minuta filmu se zpravidla tvoří několik hodin) a tak je potřeba, aby tvůrce měl velkou trpělivost.

## Praktické rady

- Uvědomit si, že na 1 sekundu je třeba zhruba 12 snímků a pořádně si pohyb objektů rozpočítat. V opačném případě se může lehce stát, že postavička třeba poběží a přitom se po scéně bude pohybovat takovou rychlostí chůze.
- Použít dobrý stativ, zmírní se tím chvění způsobené mačkáním spouště. Tomu se dá úplně zabránit použitím dálkové spouště. To mohu jen doporučit, vypadá to potom víc filmově.
- Dát si velký pozor na kopnutí do stativu a nechtěné pohnutí se scénou. Je prakticky nemožné nastavit vše do původní pozice a ve výsledné animaci je to pak hodně znát. Když už se něco takového stane, je dobré zvážít, jestli neudělat střih nebo nepřefotit celý záběr znovu.
- I když se v záběru nic neděje (nehýbe se s žádným objektem) je dobré udělat víc fotek. Použít totiž jen jeden snímek na delší časový úsek nevypadá dobře.
- Dát si pozor na osvětlení. Natáčení stop motion animace je časově náročné a během práce se může změnit světlo. Je tedy dobré pracovat v prostředí, se stálými světelnými podmínkami.
- Na začátku každého záběru je vhodné vyfotit snímek s „klapkou“. Stačí do scény vložit papír s číslem scény a záběru.
- Pokud fotíme v interiéru a chceme mít záběry místnosti, je dobré si předem zkusit, jestli jdou naše záběry kvůli omezenému prostoru realizovat (jestli jdou vyfotit záběry tak, jak jsme si je naplánovali). Vymýšlet nové záběry uprostřed natáčení totiž hodně zdržuje (vlastní zkušenost).

## **Převedení fotek do Adobe Premiere**

1. je vhodné si předem projít všechny snímky a vymazat ty, které v budou (kromě snímků s klapkou)
2. přejmenovat snímky tak, aby tvořily souvislou číselnou řadu (je potřeba ponechat počáteční nuly)
3. 3.v Adobe Premiere vytvořit nový projekt. Hromadný import souborů se provede pomocí následujících příkazů  
File → Import → vybrat první snímek → zaškrtnout Numbered stills → potvrdit stiskem tlačítka OK
4. vytvoří se klip pojmenovaný podle prvního snímku. S ním můžeme nyní pracovat jako s normálním videem zaznamenaným na kameru.

## **Ukázky**

- **clay animace**

<http://www.youtube.com/watch?v=UECnNxtbLDs>

- **objektová animace**

[http://www.youtube.com/watch?v=t\\_jP5kErEoQ](http://www.youtube.com/watch?v=t_jP5kErEoQ) (foceno z ruky)

<http://www.youtube.com/watch?v=iQWvhH9ZtUo>

- **pixelace**

<http://www.youtube.com/watch?v=Bvbsb-sK020>