

# ANIMAKOOL

ANIMAKOOL on Sulle hea koht, kui oled oled huvitunud animatsioonist ning tahad ennast mitmekülgset proovile panna, midagi uut õppida ja seda teistega jagada.

Soovime Animakoolis luua parimad tingimused isiksuse terviklikuks arenguks. Hinnatud õppemeetodina arendab animaõpe loomingulisi võimeid, tehnilist taipu, koostööoskust, meediapädevust ja eetilisi väärtushinnanguid.

Igal õppeaastal saavad meie huvikooli õpilased ise oma multifilme teha ning läbi erinevate loominguliste tunniülesannete oma oskusi ja teadmisi täiendada.

Ootame Animakooli igas vanuses animahuvilisi. Lapsed alates 4. eluaastast saavad arendada oma lugude jutustamise, joonistamise ja meisterdamise oskusi. Vanemas koolieaas noortele pakume lisaks filmitegelmisele ka katsetusi arvutimängude ja 3D arvutigraafika vallas. Õppeaasta jooksul katsetame nooremate õpilastega läbi klassikalised animatsioonitehnikad, alates 7-aastastega proovime lisaks erinevaid digitaalanimatsiooni võimalusi. Harjutused hõlmavad kogu filmitootmisprotsessi: eeltootmine (lugu, tegelased, kujundused), tootmine (animeerimine, valgustamine) ja järeltootmine (montaaž, helindamine, eriefektid).

Huvikooli kursused on grupeeritud õpilaste vanuse järgi, ühel kursusel käivad koos nii esimest aastat liitunud kui ka mitmendat aastat Animakooli õpilased.

Pikema filmiprojekti või kooli loovtöö tegijaid ootame 1 kord nädalas projektitundi. Projektitunnis saab osaleda kas eraldi kursusena või võtta põhikursusele lisaks.

## **Animakooli 2022/23 õppeaasta**

Animakoolis on huvilistel võimlus tuvust teha animatsioonimaailmaga. Kui peamised võtted on selged ja tehnikad möödunud kursustel läbitud, saab soovi korral oma autorifilmi kallal tööd teha.

Õppeaasta jooksul läbime kõigi kursustel osalejatega erinevate loominguliste tunniülesannete kaudu kõik peamised animatsiooni etapid. Meie kursused ja rühmad on jagatud vastavalt vanusegruppidele, olenemata eelnevast kogemusest animatsiooniga. Igas vanusegrupis on tööülesanded ja iseseisva töö maht erinev. Nooremas koolieas on suurem rõhk meisterdamisel, lugude jutustamisel, paljude lühikeste ülesannete katsetamisel. Vanemas vanusegrupis õpitakse spetsiifilisemalt monteerimist, failidega töötamist, programmidega tegelemist ning tehakse keerukamaid nukke, pikemaid lugusid jne. Seejuures pole peamine nn õppekava läbimine, vaid iga osaleja isiklik areng ja huvi ning võimalus veeta loominguliselt vaba aega. Julgustame õpilasi kõiki tehnikaid proovima ja katsetama, kui aga leidub spetsiifiline huvi mingi tehnika vastu, saab oma pikemat filmi või projekti ka teha. Seda vabadust kasutades on juhendajatel võimalus ka vastavalt õpilaste huvidele, toimuvatele konkurssidele ja ideedele, kuruse plaani paindlikult muuta.

Sel õppeaastal on meil mitmeid võimalusi koostööks teiste Euroopa animatsioonikoolide õpilastega. Plaanime teha "vahetustunde" ja koostööfilme Sloveenia noortega ning seeläbi õpime pisut tundma sealset kultuuri ja folkloori. Püüame kaasa lüüa meeskonnaprojektides, mille raames valmivad Eestit ja teisi riike tutvustavad animatsioonid. Samuti on kavas teha ERR Lasteekraanile 2 jõuluanimatsiooni.

Teeme valiku õpilaste töödest, mida saata ka teistele Eesti või rahvusvahelistele laste- ja noorte animatsioonifestivalidele.

Võtame plaani külastada erinevaid animatsioonistuudioid ja tuvuda professionaalide tööga ning kutsuda filmialaseid külalisi stuudiosse.

## **Animatsiooni õppe eesmärgid**

Animatsiooniõppe eesmärk on tutvustada õpilastele animatsiooni tehnikatel baseeruvaid multimeedia kasutusvõimalusi.

Kursuse põhirõhk on erinevate animatsioonitehnikate läbiproovimisel ja osaleja praktilisel kogemusel, kuidas klassikalise animatsiooni võtteid filmi- ja meediakunstis rakendatakse.

Kursuse läbinu on suuteline valmistama lihtsama animatsioonifilmi ja tunneb vajaliku tehnika lihtsamaid kasutusvõtteid. Tunneb tööd fotokaamera ja arvutiprogrammidega. Olulise osana kuulub õppetöösse erinevate loominguliste tegevuste integreerimine: insener-tehniliste konstruktiivsete lahenduste otsimine, kunstiline kujundamine ja disainimine, käsitöö, kirjandus (stsenaarse narratiivi koostamine), animeerimine, helindamine jne.

# Animafilmi õppel käsitletavatemaatikad

## animatsioonifilmi olemus:

- (anima)filmide olemus, erinevate tehnikate ja spetsiifikate tutvustus

## idee/kirjandus:

- loo jutustamine, sündmuste loogiline järjestamine
- tegelastüüpide "psühholoogiline analüüs", emotsioonide eristamine ja esiletoomine

## kunst/käsitöö:

- tegelaskujude ja foonide kujundamine
- erinevad nukkude liigutamismehhanismid ja konstruktsioonide liikumine:
- tantsimine, jooksmine, jalutamine, hüppamine jne... – liikumise erinevad iseloomud

## animeerimine - filmimine:

- dekoratsioonide ja nukkude või joonistuste paigutamine võtteplatsile
- võtteplatsi valgustamine, fotograafia: kaamera sättimine ja nukkude animeerimine
- filmiprotsessis osalemine
- joonisfilmi puhul kaaderhaaval animeerimine

## muusika:

- erinevate filmile muusika lisamise võimalustega tutvumine
- taustahelid

## montaaž:

- piltide järjestamine, ajastamine; heli ja pildi ühildamine; eriefektide lisamine
- erinevate programmide toimimise spetsiifika
- failide salvestamine, eksportimine jne

## esilinastuse külastus:

- võimalusel Nukufilmi, Joonisfilmi stuudiote või EKA poolt korraldatavate esilinastuste külastus õppeperioodil
- oma esimeste valminud filmide demonstreerimine avalikkuse ees publikule ☺

**Algkooli** õpilastele tutvustame animatsiooni olemust ja erinevaid animatsiooniliike, optilise illusiooni tekkimist ning filmitegemise etappe. Samm sammult teeme üheskoos läbi idee loomise, tegelaste ja dekoratsioonide meisterdamise, oma filmiklipi salvestamise ja helindamise. Iga film on unikaalne ja

õpetlik. Lastel on võimalus proovida grupitööd ja igal lapsel valmib ka erinevates tehnikates animaklippe.

**Põhikooli** õpilased saavad arendada oma oskusi, lisaks oma filmi tegemisele, mitmetes animatsiooni seonduvates valdkondades nagu: fotograafia, näitlemine, helikujundus, montaaž jne. Loovate ja suunavate ülesannete abil valmib õpilastel nii meeskonna kui individuaalse tööna erinevaid katsetusi, näiteks lühifilm, reklaam, muusikavideo. Harjutame kätt tegelaskuju loomisega 2D ja 3D vahenditega. Teeme tööd nii paberi ja pliiatsiga kui ka digitaalsete joonistusvahendite ja programmidega. Proovime kätt green screeni ja eriefektidega. Oodatud on ka õpilased, kes soovivad kooli loovtöoks animatsiooni luua.

**Gümnaasiumi õpilaste ja vanemate õpilastega** läbime nii teoreetilise kui praktilise õppe animatsiooni tehnikast, kui ühest kaasaegsest väljendusvahendist. Sellel tasemel animatsiooniõppe jätkajad saavad keskenduda pikematele projektidele. Uutele tulijatele tutvustame animatsiooni tehnikaid (joonisfilm, nukufilm, piksillatsioon) ja erinevaid võimalusi ning filmitegemise etappe. Praktiseerime idee genereerimise võimalusi ning kursuse lõpuks on valminud erinevatest katsetustest lühiklipid ning lühike animafilm vabalt valitud tehnikas. Lisaks teeme tutvust ka arvutianimatsiooniga ning erinevate 2D ja 3D võimalustega. Vaatleme animatsiooni kui valdkonda laiemalt, mille alla kuulub lisaks filmidele lavakujundus, reklaam, graafiline disain, eriefektid, arvutimängud jne.

## Õppeplaan september-mai 2022/23

**September: joonisfilm.** Animatsiooni põhimõtted ja algtööed. Liikumistsüklid ja harjutused. Klassikaline paber ja pliiats ning digitaalne joonisfilm graafikalauaga (muundumine, gif, rotoskoop, digitaaljoonistus Fire Alpaca).

**Oktoober:** Koostöö tunnid ja animatsioonid teiste riikide õpilastega koostöös. Vaime tehnika ja teema: retsepti, muinasjutu või muistendi animeerimine. **2D-Lamenukk** (kollaaž, 2D võtted kihtidena klaasil, pivot, elementsis 2D animeerimine).

**November: nukufilm ja miniatuuride fotograafia** (esemeanimatsioon, plastiliin, nuku meisterdamine ja animeerimine, gifide loomine miniatuurnukkudega).

**Detsember: eksperimentaalanimatsioon ja fotograafia võtted** (aegvõte, puruanimatsioon, sõeanima, maalianima. Valgusega fotole joonistamine-animeerimine).

**Jaauar: green screen** (erinevad ülesanded green screeni võimalustega, iseenda paigutamine videosse, joonistusse ning eriefektide lisamine).

**Veebruar: arvutianimatsioon** (vabavara programmidega erinevad tehnikad ja üleanded; 2D, 3D animatsioon; arvutimängud).

**Märts: piksillatsioon ja fotograafia** (video, anima, foto). Inimese ja esemete liikumine kaaderhaaval.

**Aprill: nutikuu - nutitelefon, tahvelarvuti** kasutamine (erinevad äpid ja ülesanded, hologramm jne).

**Mai:** vabalt valitud tehnikas **oma filmi tegemine** (kellel on idee ja soov pikemat filmi teha alustab juba varem).

## Animatsiooni õpitulemused:

Animatsiooni kursuse läbinud õpilane:

- Tunneb animatsioonis kasutatavaid põhilisi liikumisillusiooni põhimõtteid.
- Oskab kopeerides joonistada animatsioonile iseloomulikku liikumist, muutes liikumise asendit etapiviisiliselt u 15-25 cm sekundis.
- Õpilane oskab etteantud lugu koos olulisega esile tuua ja teistele jutustada.
- Oskab kasutada koomiksile iseloomulikke elemente ja võtteid (ees-, taga-, üldplaan, jutumullid, koomiksiaknad, tekstiosa jne).
- Õpilane oskab tabada ja edasi anda erinevaid karaktereid ning tegelaskujusid, tuues välja ja rõhutades vaid olulist.
- Oskab üldistada tausta, detailselt kujutada esiplaani jne.
- Arendab käelisi oskusi, loogilist mõtlemist ja järgmise etapi etteplaneerimist.
- Mõistab pildi ja heli sünkroonsust.
- Õpilane oskab analüüsida ja kujutada erinevate seisundite olekut ja seda etapiviisiliselt edasi anda.
- Õpilane oskab valmistada plastilisest ainest tegelase (mitte liiga habras, detailne jne) ja seda nukufilmi zanrile omaselt animeerida.
- Näitlemisoskuse arendamine, füüsilise kontrollimine ja liigutuste analüüsimine (sama vajalik ka nukkude animeerimisel ja joonisfilmi loomisel).
- Oma igapäevaste liigutuste analüüsimine – kuidas kõnnin, istun, ringutan (püüda jagada tegevus 25 erinevaks kaadriks ja järgida seda etapiviisiliselt).
- Oskab ära kasutada piksillatsioonile omaseid võtteid (mustkunst; võimatud liikumised, lendamised jne).

- Õpilane on tutvunud erinevate animeerimise tehnikatega.
- Mõistnud liikuvate piltide olemust. Arendab käelisi oskusi, loogilist mõtlemist ja etapipõhist planeerimist.
- Omab ettekujutust pildi rütmist ja erinevast tempost.
- Oskab kasutada lihtsamaid animatsiooniprogrammide võimalusi.
- Mõistab kaamera- ja arvutisüsteemide tööpõhimõtteid animatsiooni valmistamiseks.
- Mõistab filmikunsti liikumise illusiooni tekitamise mehhanisme.
- Tunneb animeeritavate nukkude valmistamise lihtsamaid võtteid.
- On arendanud oma koostööskust teiste osalejatega.
- Oskab ühendada loova insenermõtlemiss (nukkude ja dekoratsioonide konstruktiivne ülesehitus ning kujundus), kunstilise ja ajalise-ruumilise mõtlemiss (narratiivsete sündmuste ajaline järjestamine) põhiliste filmitegemise etappidega.

## Programmid ja tehnika

Igapäevane töö toimub stuudio tehnika ja tarkvaraga (kui on kavas töö vabavaraprogrammidega saab soovi korral oma arvuti, nutiseadme kaasa võtta).

Programmidest kasutame pildistamiseks Canon Eos Utility, Dragonframe monteerimiseks Adobe Premiere Elements 11. Fototöötamiseks Photoshop Cs5 ja Photoshop Elements. Lisaks mitmeid pidevalt muutuvaid ja uuenevaid vabavaraprogramme digitaalseks joonistamiseks, animeerimiseks, 3D modelleerimiseks. Sel aastal võtame kasutusele uue joonistusprogrammi Krita. Nutitelefone, tahvelarvuti kasutamine (Stop Motion Studio, Plastic, Animation Desc, Flipaclip, Loop). Pildistame Canon peegelkaamerate ja monteerime Windows operatsioonisüsteemis Dell sülearvutitega. Lisaks kasutame õppetöös led valgustahvleid ja digitaalse pliiatsiga graafikalaudu.