



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

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

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

Ootame igas vanuses animahuvilisi. Alates 7-aastased lapsed saavad arendada oma lugude jutustamise, joonistamise ja meisterdamise oskusi. Vanemas koolieaas pakume huvilistele lisaks filmitegelmisele ka katsetusi arvutimängude ja 3D arvutigraafika vallast. Õppeaasta jooksul teeme läbi klassikalised animatsioonitehnikad, digitaalanimatsiooni võimalused. Harjutused hõlmavad kogu filmitootmisprotsessi: Eeltootmine (lugu, tegelased, kujundused), tootmine (animeerimine, valgustamine) ja järeltootmine (montaaž, helindamine, eriefektid).

Huvikooli tunnis saab käia kas 1 kord või 2 korda nädalas. Pikema filmiprojekti või kooliloovtöö tegijaid ootame 1 kord nädalas projekti tundi.

Animakooli 2023-2024 õppeaasta

Animakoolis on võimalus huvilisel tuvust teha animatsioonimaailmaga. Kui peamised võtted on selged ja tehnikad möödunud kursustel läbitud saab soovikorral oma filmi kallal tööd teha.

Õppeaastat läbivad kõikidel kursustel osalejad peamised animatsioonitehnikad, mis on jagatud mitmeteks loomingulisteks ülesanneteks. Meie kursused ja rühmad on jagatud vastavalt vanusegruppidele, olenemata eelnevast kogemusest animatsiooniga. Igas vanusegrupis on tööülesanded ja iseseisvatöö maht erinev. Nooremas koolieas on enam rõhk meisterdamisel, lugude jutustamisel, paljude lühikeste ülesannete katsetamisel. Vanemas vanusegrupis õpitakse spetsiifilisemalt monteerimist, failidega töötamist,

programmidega tegelemist, 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 kõiki tehnikaid proovima ja katsetama, kui aga leidub spetsiifiline huvi mingi tehnika vastu, saab oma filmi või projekti ka teha. Seda vabadust kasutades on õpetajatel võimalus ka vastavalt õpilaste huvidele, toimivatele konkurssidele ja ideedele, kuruse plaani paindlikult muuta.

Oma oskusi ja mõtteid saavad Animakooli õpilased jagada ka laiemal publikuga. Sel aastal on meil äge koostööprojekt Just Filmi meeskaonna ja Muba (Muusika ja Balletikool) õpilastega, kus koostöös loome audiovisuaalse teose festivali avaüritusele. Just Filmi maskotti Hundut animeerivad meie õpilased ning muusikud täiendavad valminud teose oma heliloominguga. Lisaks jätkub tore koostöö ERRi Lastejaama „Jõulukalendri“ projektiga, kus sel aastal animeerime kolme eesti kirjaniku loo järgi. Valminud animatsioonid on vaadatavad jõulu eel Lastejaama veebi keskkonnas.

Animatsiooni õppe eesmärgid

Animafilmi õppe eesmärk on tutvustada õpilastele animatsiooni tehnikatel baseeruvaid multimeedia kasutusvõimalusi.

Kursuse põhirõhk on erinevate animatsioonitehnikate valmistamisel 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 koolitusse erinevate loominguliste tegevuste integreerimine: insener-tehniline konstruktiivsete lahenduste otsimine, kunstiline kujundamine ja disainimine, käsitöö, kirjandus (stsenaarise narratiivi koostamine), animeerimine, helindamine jne.

Animafilmi õppel käsitletavat temaatikat

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 ja käsitöö:

- tegelaskujude ja foonide kujundamine

- erinevad nukkude liigutamismehhanismid ja konstruktsioonid 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 muusikategemisvõimalustega tutvumine
- taustahelid

montaaž

- Piltide järjestamine, ajastamine. Heli ja pildi ühildamine. Eriefektide lisamine.
- Erinevate programmide toimimise spetsiifika.
- Failide salvestamine, eksportimine jne.

esilinastuse külastus:

- Nukufilmi ja Joonisfilmi stuudiote poolt korraldavate esilinastuste külastus õppeperioodil.
- Oma esimeste valminud filmide demonstreerimine avalikkuse ees publikule 😊

Õppeplaan september-mai 2023-2024

September: Joonisfilm. Animatsiooni põhimõtted ja algtõed. Liikumistsüklid ja harjutused. Klassikaline paber ja pliats ning digitaalne joonisfilm graafikalauaga. (muundumine, gif, rotoskoop, digitaaljoonistus Fire Alpaca)

Justfilmi projekti animeerimine

Oktoober: Lastejaama Jõulukalendri lugude 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, söeanima, maalanima. Valgusega fotole joonistamine-animeerimine)

Jaanuar: green screen (erinevad ülesanded greenscreeni võimalustega. Iseenda paigutamine videosse, joonitusse, 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) (kui võimalik külastaks Mectori õppeklassi a la tahvelarvutitega 3d printeriga vm)

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

Animatsiooni õpitulemused:

Animatsiooni valikaine mahu 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).
- 1. 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 aineist 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 etappide põhiste 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 koostööoskust teiste osalejatega.
- oskab ühendada loova insenermõtlemise (nukkude ja dekoratsioonide konstruktiivne ülesehitus ning kujundus), kunstilise ja ajalise-ruumilise mõtlemise (narratiivsete sündmuste ajaline järjestamine) põhiliste filmitegemise etappidega.

Programmid ja tehnika

Igapäevane töö toimub stuudio tehnika ja tarkvaraga, kui on kavas töö vabavaraprogrammidega saab oma arvuti kaasa võtta.

Programmidest kasutatakse pildistamiseks Canon Eos Utility, Dragonframe monteerimiseks Adobe Premiere Elements 11. Fototöötlemiseks Photoshop Cs5. Lisaks mitmeid vabavaraprogramme digitaalseks joonistamiseks, animeerimiseks, 3D modelleerimiseks. Nutitelefon, tahvelarvuti kasutamine (Stop Motion Studio, Animation Desc, Flipaclip, Krita, Fire Alpaka).

Pildistame Canon peegelkaameratega ja monteerime Windows operatsioonisüsteemis Dell sülearvutitega.

Erinevad animatsiooni algteadmiste õpikud:

„Animators Survival Kit“ Richard Williams

„Animation Art“ Jerry Peek

„How to animate film cartoons“ Preston Blair

Näited erinevatest graafilistest stiilidest:

„Animation Now“

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 mitmetel animatsiooniga seonduvate valdkondadega 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 tegelaskujuloomisega 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 loovtöökäsi animatsiooni luua.

Gümnaasiumi õpilaste ja täiskasvanute kursustel on nii teoreetiline kui praktiline õpe animatsiooni

tehnikatest kui ühest kaasaegsest väljendusvahendist. Sellel tasemel animatsiooniõppe jätkajad saavad keskenduda pikematele projektidele. Uutele tulijatele tutvustame animatsiooni tehnikaid (joonifilm, 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. Kui oled huvitaud erinevatest põnevatest valdkondadest, siis animatsioonis saame kokku.