**Uppgift: Animering med traditionell teknik i kombination med Gif-animering i Photoshop**

Traditionell animering (eller handtecknad animering) var den process som användes för de flesta animerade filmer under 1900-talet. De enskilda rutorna i en traditionell animerad film är fotografier av teckningar, som först tecknats på papper. För att skapa en illusion av rörelse, skiljer sig teckningarna lite från varandra.

Din uppgift är att teckna en människa som går eller springer. Du ska teckna minst 8 bilder. Varje bild tecknas enskilt på ett A4-papper. Teckningarna ska färgläggas med tuschpenna eller vanlig färgpenna. När du är färdig scannar vi in teckningarna och skickar dem till din e-postadress. Därefter sätter du samman dem i en Gif-animering i Photoshop.

Tycker du att det är svårt att teckna en människa som springer kan du använda en kopia av ”gående flicka” som förlaga. Skapa dock din egen figur!

**Studera gärna Eadweard Muybridges bilder på nätet för inspiration.**

Eadweard Muybridge (född 9 april 1830, död 8 maj 1904) var en engelsk fotograf som är mest känd för sina insatser inom fotografin och för att han hjälpte Leland Stanford i ett vad. Vadet gällde huruvida om en häst vid något tillfälle släpper alla hovarna från marken eller ej när den galopperar. Eadweard Muybridge satte upp ett antal kameror i en rad längs med en bana, från varje kamera lät han sedan spänna ett snöre tvärs över banan, när sedan en häst passerade och därmed drog i snöret utlöstes respektive kamera som på så sätt registrerade en ögonblicksbild. Eadweard Muybridge bevisade med hjälp av egenhändigt utvecklad kamerateknik att en häst kan släppa alla hovarna från marken och fick därmed priset på 25 000 dollar, en avsevärt stor summa pengar på den tiden. Dock lär Eadweard Muybridge ha spenderat ca 50 000 dollar på genomförandet av experimentet. På den plats där experimentet utfördes ligger idag Stanford University.

**I detta moment behandlar vi delar av följande centrala innehåll i kursen:**

* Klassisk animation med papper och penna
* Grundläggande hantering av tekniska verktyg för animation, till exempel programvara och fotolista
* Rörelse i animation
* Animationshistoria