**Uppgift – cutout**

Precis som tecknad film och datoranimering, är stop motion en teknik för att lura ögat att "döda" föremål rör sig. Till detta behövs en digitalkamera.

Genom att animatören låter fotografera av en serie föremål med sinsemellan små positionsvariationer, och sedan visar fotografierna i en snabb följd, till exempel med hjälp av en dator och ett animations- eller videoredigeringsprogram, skapas illusionen av rörelse.

Ni ska få göra en enkel cutout-uppgift för att lära er tekniken bakom stop motion. Ni kommer att arbeta i grupper om två.

Varje gruppmedlem ska klippa ut en egen karaktär i papper.

1. Börja med att göra en mall av er karaktär. Vill ni göra det lite enklare gör ni armar och bens leder orörliga. (dvs i en enda pappersform) Vill ni försöka er på mer avancerad teknik gör ni lederna rörliga. Då måste man klippa benen och armarna i två delar.
2. Ni ska även göra en scen. Den behöver inte vara avancerad men ni ska ha med en horisont (så att man ser en skillnad mellan mark (eller golv etc) och himmel (eller vägg etc), en mellangrund (ex träd) och en förgrund (ex stenar).
3. Sedan ska ni låta era karaktärer gå in på scenen och hälsa på varandra (eller liknande). Förutom detta ska det finnas med ytterligare något som rör sig på scenen (ex en fågel som flyger, löv som fladdrar runt etc).
4. När det gäller tekniken räcker det att använda en vanlig digitalkamera och ta stillbilder. Ni behöver också ett stativ. Fota i storlek S. (small) Fotografera varje steg och för över bilderna till din dator. Sedan använder du I-movie för att skapa animeringen.
5. Lägg till en titel och musik (i imovie hittar du div musik och ljudeffekter), ändra hastigheten (0,1 sek/bild = 10 bilder/sek)
6. Publicera sedan din film på Youtube och lägg upp den på din hemsida.

**Kom ihåg!**

Se till att kameran sitter stadigt på stativet.

Ställ in rätt vitbalans och ISO (100).

Tejpa fast din scen så att den inte ”flyter” omkring medan ni fotograferar.

**Förmågor jag bedömer:**

Kunskaper om såväl traditionell som ny teknik och förmåga att hantera den.

Förmåga att analysera rörelse, rytm och tempo och omsätta det i animation.

Förmåga att samverka med andra samt planera, genomföra och publicera animationer.

Förmåga att söka kunskap, ge alternativa lösningar och ta ansvar för sitt eget arbete samt att medverka till förbättringar.