

Σπύρος Θ. Σιάκας

ANIMATION ME ΚΟΥΚΛΕΣ. Από την ιδέα στο τελικό μοντάζ

Μεθοδολογία δημιουργίας παραδοσιακού τρισδιάστατου *Animation με κούκλες*

Σε αυτό το βιβλίο παρουσιάζεται, με πλούσια έγχρωμη εικονογράφηση, μια μεθοδολογία οπτικοακουστικής δημιουργίας με την κινηματογραφική τεχνική του *animation με κούκλες*.

Η προτεινόμενη μεθοδολογία προέκυψε μέσα από δεκάδες κινηματογραφικά εργαστήρια-μαθήματα στην τάξη. Είναι, δε, προσαρμοσμένη στο επίπεδο της ερασιτεχνικής δημιουργίας και στην Ελληνική πραγματικότητα.

Έτσι, αυτό το βιβλίο απευθύνεται:

- Σε σπουδαστές κινηματογραφικών σχολών που θέλουν να εμπλουτίσουν την εμπειρία τους και να επεκτείνουν τα ενδιαφέροντά τους σε νέες τεχνικές και τρόπους εφαρμογής της οπτικοακουστικής γλώσσας.
- Σε επαγγελματίες του χώρου των οπτικοακουστικών μέσων, που θέλουν να εμβαθύνουν στην τεχνική του animation και να ανακαλύψουν τις εφαρμογές που μπορεί να έχει στον τομέα τους.
- Σε μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας (εκπαιδευτικούς, μαθητές, ερευνητές) που θέλουν να δημιουργήσουν οπτικοακουστικό υλικό animation για διδακτικούς – μαθησιακούς σκοπούς.
- Σε εκπαιδευτικούς που θέλουν να εισάγουν την κινηματογραφική τεχνική του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία, για την επίτευξη διδακτικών και μαθησιακών στόχων του αναλυτικού προγράμματος καθώς επίσης και για ποικίλες δημιουργικές και καινοτόμες δραστηριότητες στην *Ευέλικτη ζώνη σε Περιβαλλοντικά προγράμματα κ.ο.κ.*
- Σε ερασιτέχνες δημιουργούς που θέλουν να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες του animation στην δημιουργία προσωπικών οπτικοακουστικών έργων.



Περιεχόμενα

I. Εισαγωγή.....	6
Πρώτο κεφάλαιο: Το σενάριο	
1.1. Εισαγωγή.....	8
1.2. Η διαδικασία δημιουργίας του σεναρίου.....	9
1.3. Η έρευνα στην δημιουργία του σεναρίου.....	12
1.4. Μορφές αποτύπωσης του σεναρίου.....	12
Δεύτερο κεφάλαιο: Εκφραστικά μέσα της κινηματογραφικής γλώσσας	
2.1. Εισαγωγή.....	20
2.2. Το πλάνο.....	20
2.3. Αφηγηματικές Τεχνικές.....	24
Τρίτο κεφάλαιο: Η δημιουργία της κίνησης (animation)	
3.1. Βασικές αρχές.....	28
3.2. Στάδια δημιουργίας.....	34
3.3. Η δημιουργία του σκηνικού.....	35
3.4. Παραδείγματα δημιουργίας σκηνικού.....	39
3.5. Η κατασκευή της κούκλας.....	49
3.6. Παραδείγματα δημιουργίας κούκλας.....	51
3.7. Η λήψη της κίνησης της κούκλας (ANIMATION).....	63
Τέταρτο Κεφάλαιο: Το μοντάζ στο animation	
4.1. Βασικές αρχές.....	68
4.2. Το περιβάλλον εργασίας των προγραμμάτων ψηφιακού μοντάζ.....	69
4.3. Τα Εργαλεία του ψηφιακού μοντάζ.....	72
4.4. Η διαδικασία του ψηφιακού μοντάζ στο animation.....	79
Πέμπτο Κεφάλαιο: Βασικές αρχές κίνησης	
5.1. Εισαγωγή.....	90
5.2. Η ιδιαίτερη κίνηση στο animation.....	91
5.3. Ποιοτικά χαρακτηριστικά της κίνησης.....	92
5.4. Η συνέχεια της κίνησης.....	93
5.5. εκφραστικότητα της κίνησης.....	96
5.6. Κύκλοι κίνησης.....	104
Βιβλιογραφία.....	109

Πληροφορίες για το βιβλίο και τις εφαρμογές της προτεινόμενης μεθοδολογίας στην ιστοσελίδα: www.siakasanimation.com

Για παραγγελίες: Email: sthsiakas@yahoo.gr Τηλ.: 6976314001

Σπύρος Σιάκας



Ο Σπύρος Σιάκας μετά τις σπουδές του στους τομείς της **Παιδαγωγικής** (Ιωάννινα 1986) των **Καλών Τεχνών** (Τορίνο 1990) και της **Γραφιστικής** (Τ.Ε.Ι. Αθήνας, Σ.Γ.Τ.Κ.Σ. 1996) συνέχισε σε επίπεδο μεταπτυχιακών σπουδών (Master of Arts / M.A.) στο **Animation** στο Surrey Institute of Arts and Design, University College με υποτροφία του Ι.Κ.Υ., καθώς επίσης και στο διδασκαλείο της Μαρασλείου.

Αυτή την εποχή είναι υποψήφιος διδάκτορας της Σχολής Ανθρωπιστικών Σπουδών του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Από το 2002 είναι επιστημονικός συνεργάτης στο ΤΕΙ Αθήνας, όπου διδάσκει animation στο τμήμα Γραφιστικής της Σ.Γ.Τ.Κ.Σ.

Έχει συμμετάσχει ως σκηνοθέτης και animator στην δημιουργία εκπαιδευτικών ταινιών και πολυμεσικού υλικού για παιδιά και ενήλικες. Οι ταινίες που έχει σκηνοθετήσει έχουν βραβευθεί σε διεθνή φεστιβάλ ταινιών στην Ελλάδα και στο εξωτερικό.

