



Stopmotion



>>

0

>>

1

>>

2

>>

3

>>

4

>>

ยุคที่ 2 Stop-motion



History and theory of your area of the creative industries



1902



1950's



1977



1993

1908



1963

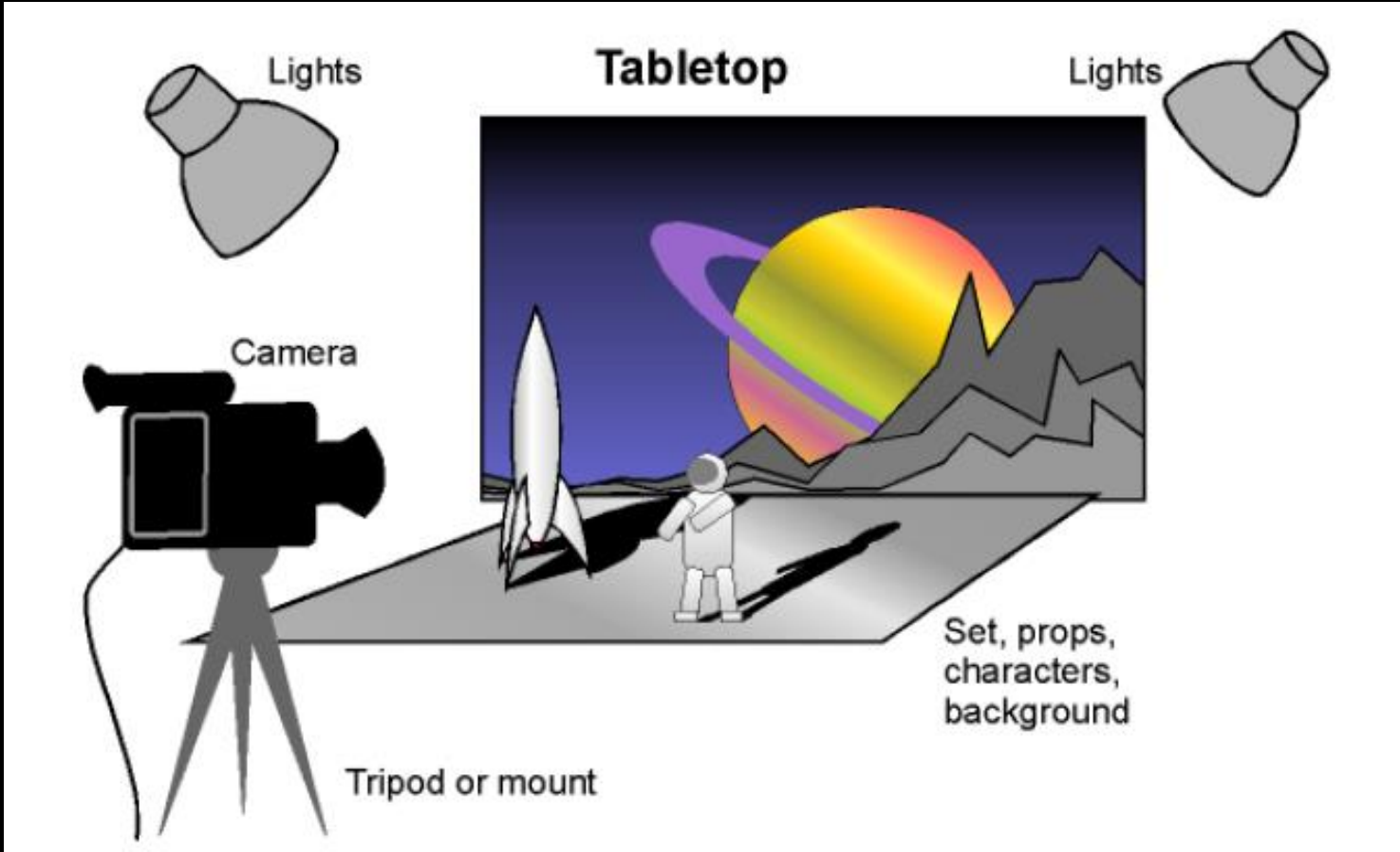


1989



2005





ประเภทของ Animation

- 1 ดินน้ำมัน *clay animation*
- 2 หุ่น *Doll-Puppet animation*
- 3. การเขียน-วาด *Write animation*
- 4. ชิ้นงาน *Model animation*
- 5 ทราย *sand animation*
- 6. งานกระดาษ *Paper animation*
- 7. *Time Lapse & pixilation*

การบ้านReferance+Plot

- Referance อะไรก็ได้
 - รุบจากgoogle
 - คลิปจาก youtube หรือ Facebook ส่งลิงมา
 - Referance จาก ลิง google drive ที่ผมทิงไว้ให้
- Plot 3 เรื่อง นึกถึงการตุนแก็ก 3 ช่องจบ มีต้นมีกลางมีจบ
- โพลในกรุป facebook เท่านั้น

Kiss



KISS = Keep Its Simple, Stupid.
ทำให้งานง่ายๆ โง่ๆ ซื่อป้อๆ จะดูดี



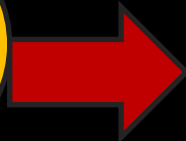
Every Character *Want To*
Reach a *Goal!!!*



Character



Goal !!



trouble



trouble



trouble



ความสุขเกิดจากตัวละครเผชิญกับ

อุปสรรค

dts





ชัดเจน กระชับ ทำให้เรื่องไปข้างหน้า และ
ไม่ทำให้เรื่องใหญ่เขวไป

Beat



Again -_-”

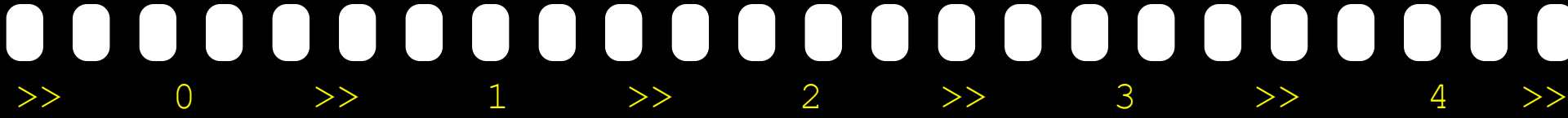
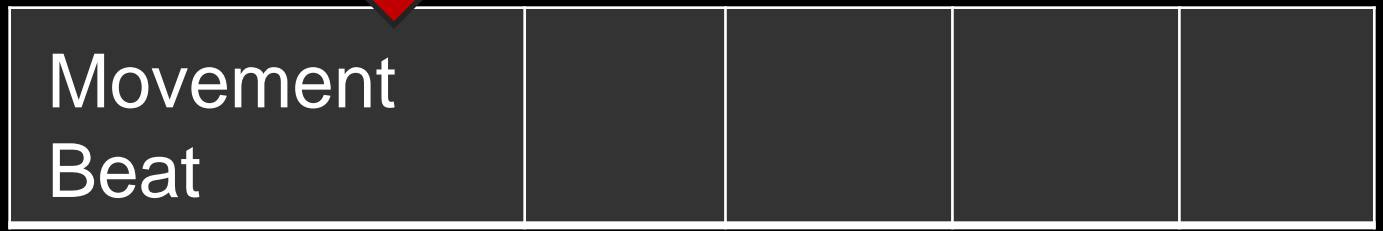
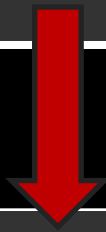
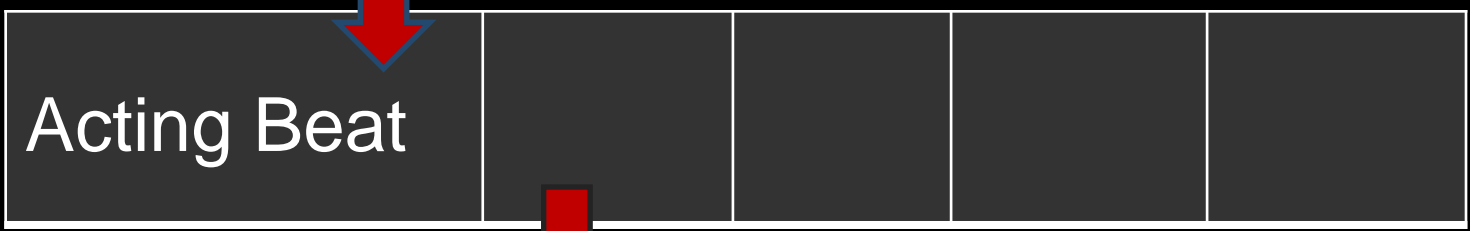
Story beat

Story Beat

Acting Beat

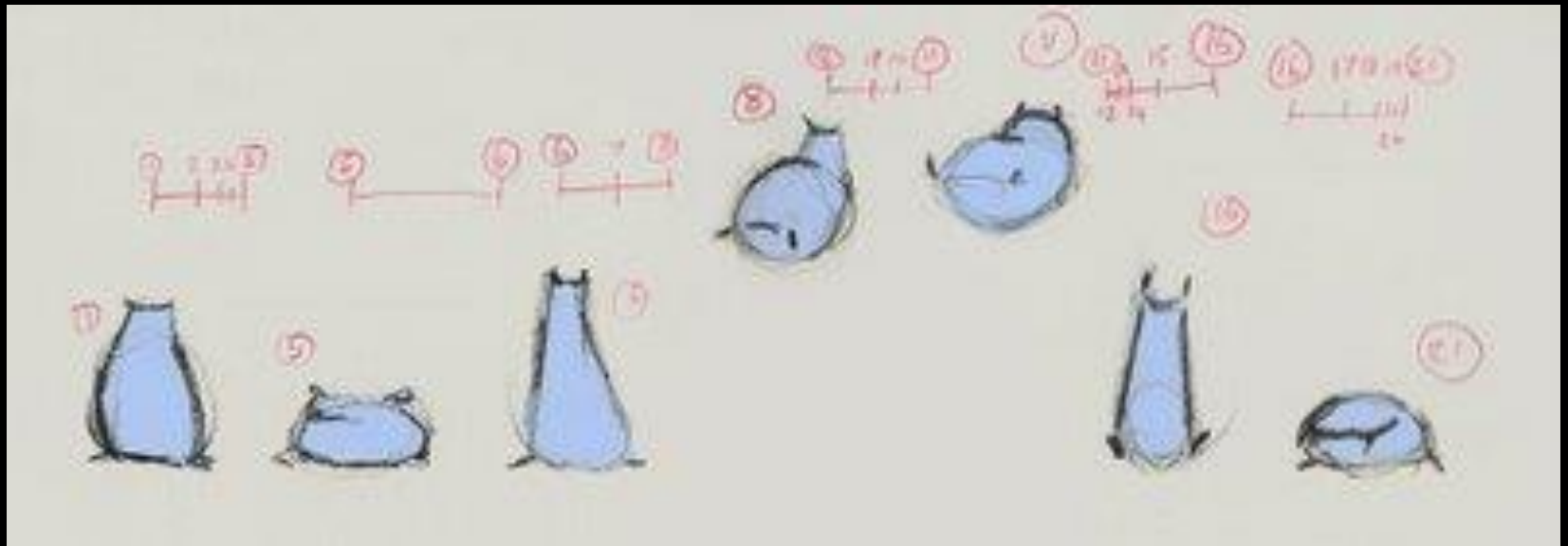
Movement Beat

Sequence

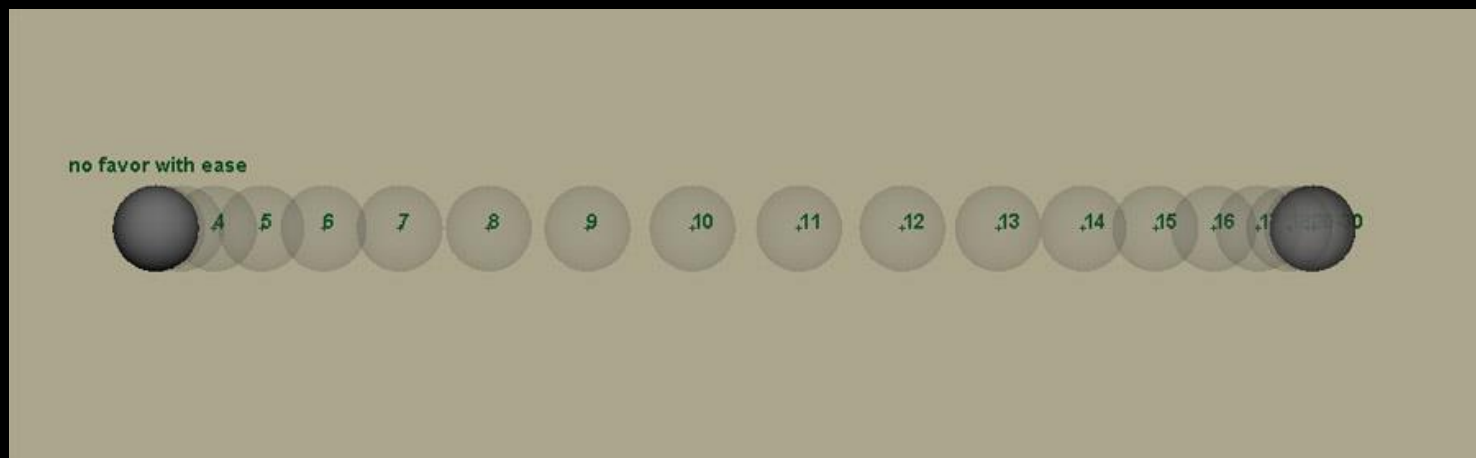


Stage Ahead / Post to Post

- การทำงานanimation มี 2 วิธี
 - Stage Ahead
 - Post to Post

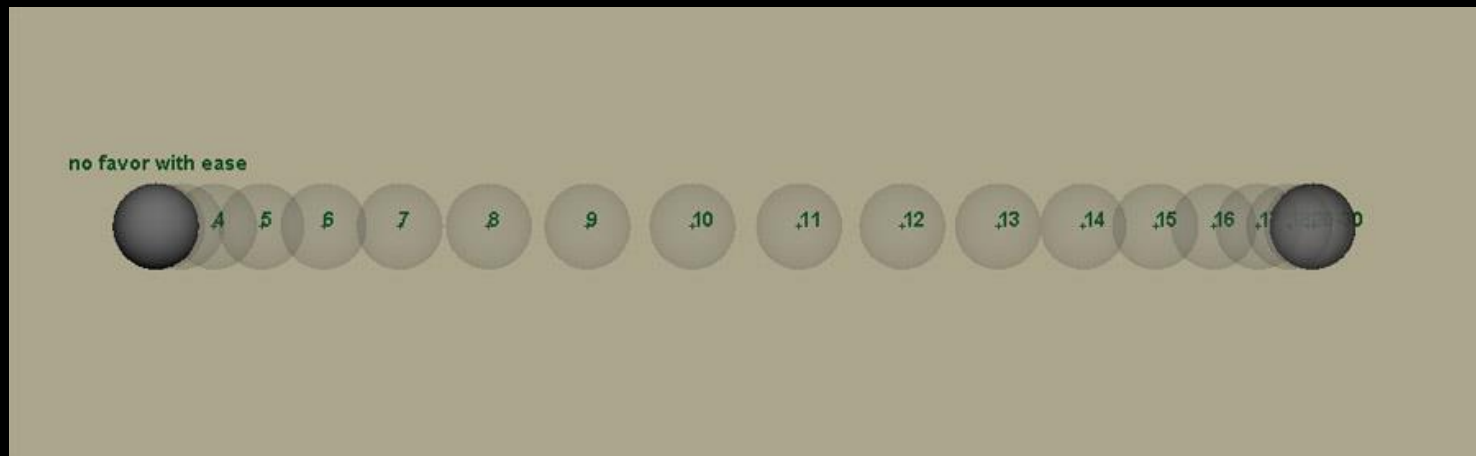


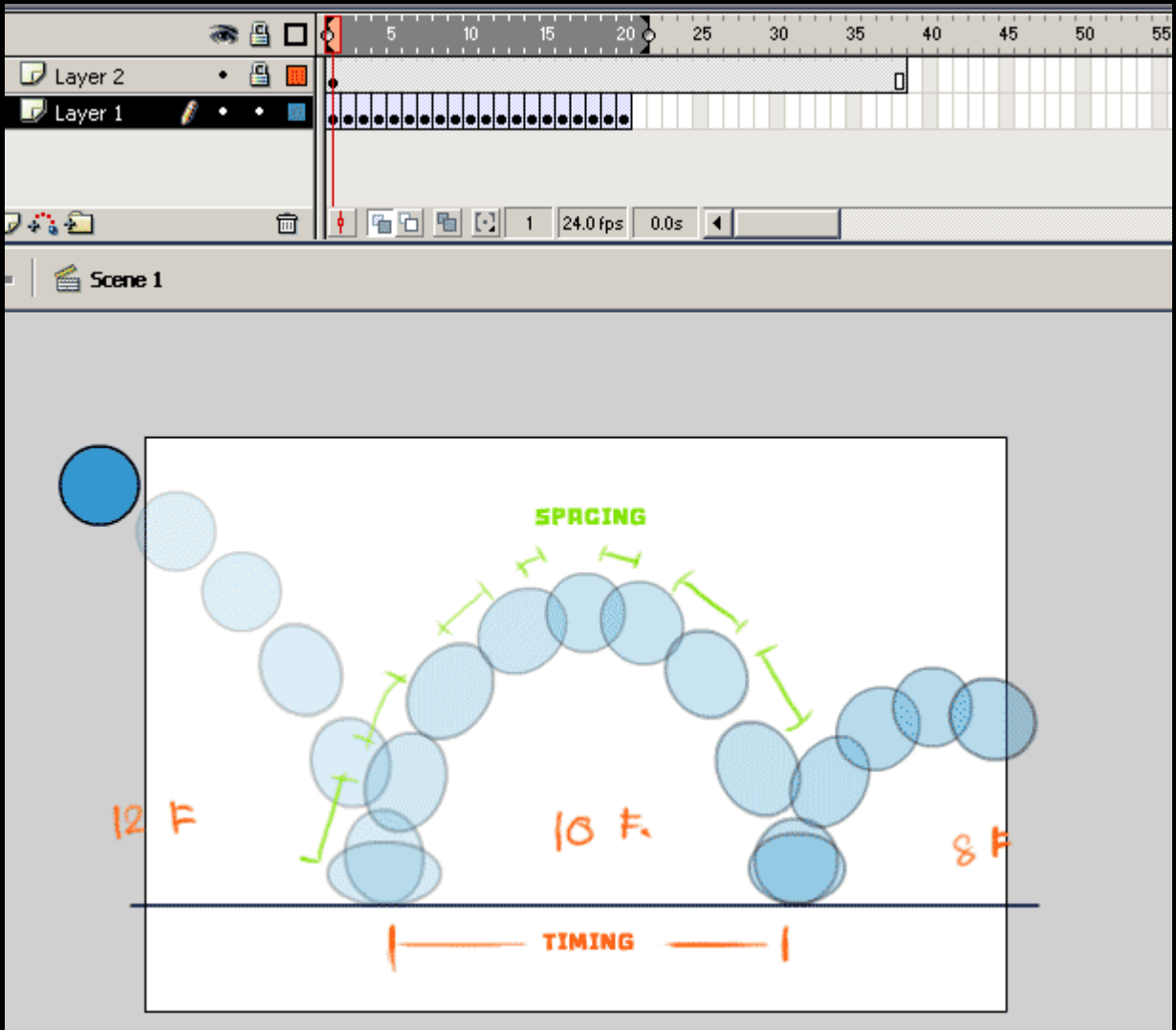
Animation is Timing & Spacing



Timing = ระยะเวลาของการเคลื่อนไหวนั้นๆ(Beat)

Spacing = ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพ(Frame)

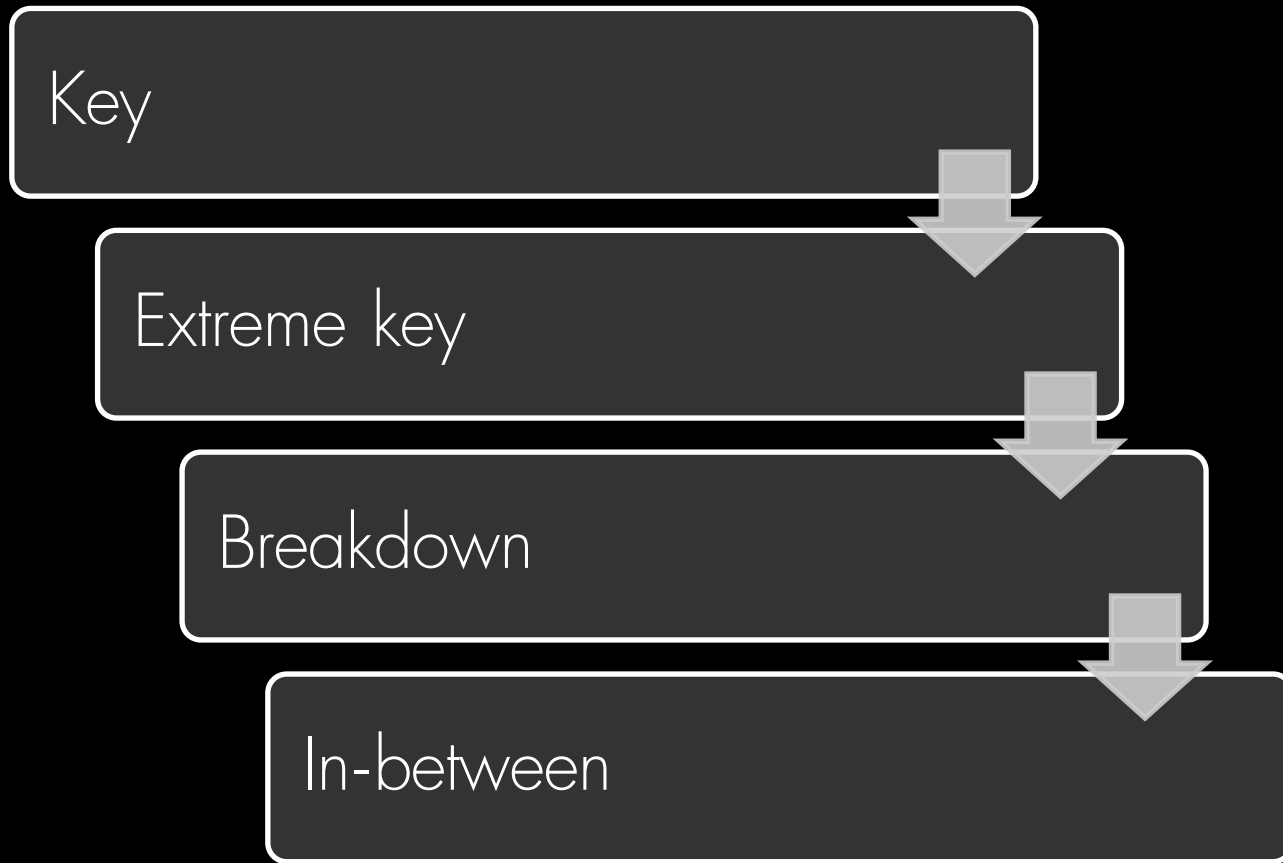


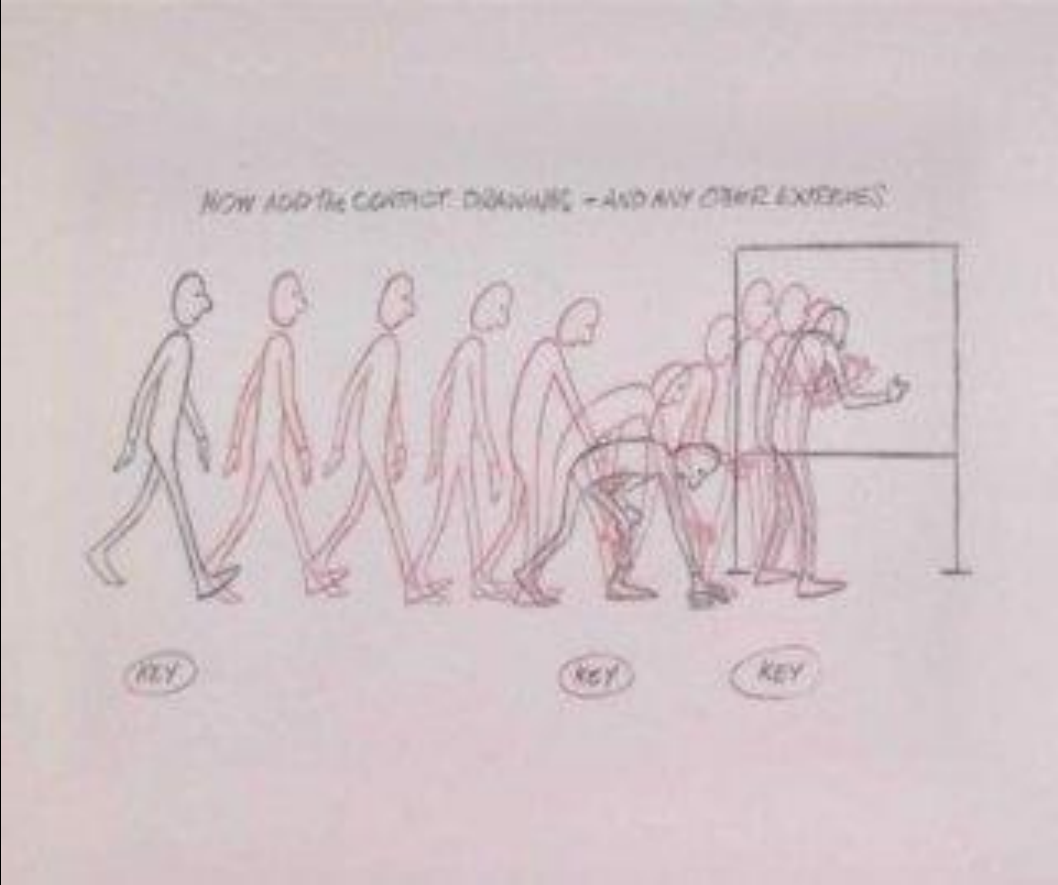


On 1s/2s/4s

24 เฟรม/วินาที	ภาพ
1s	24
2s	12
4s	6

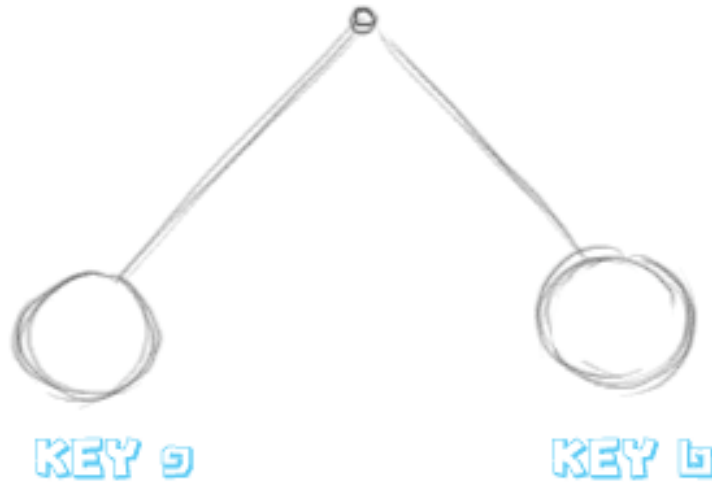
ส่วนประกอบของการเคลื่อนไหว



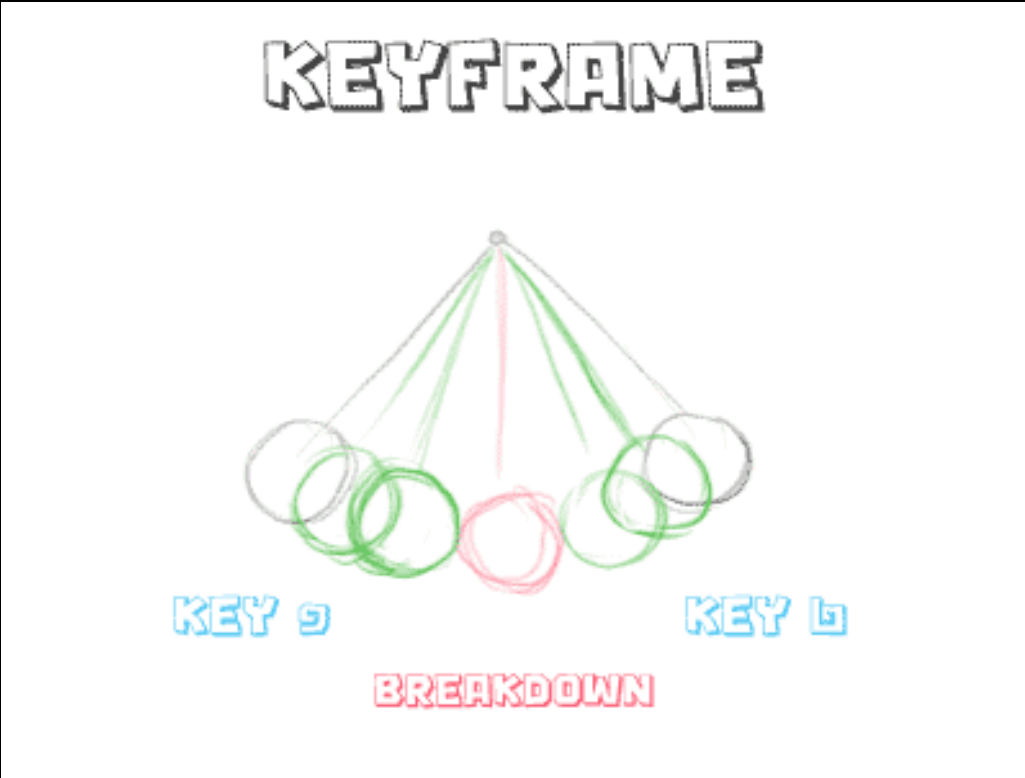


Key = Beat = Change

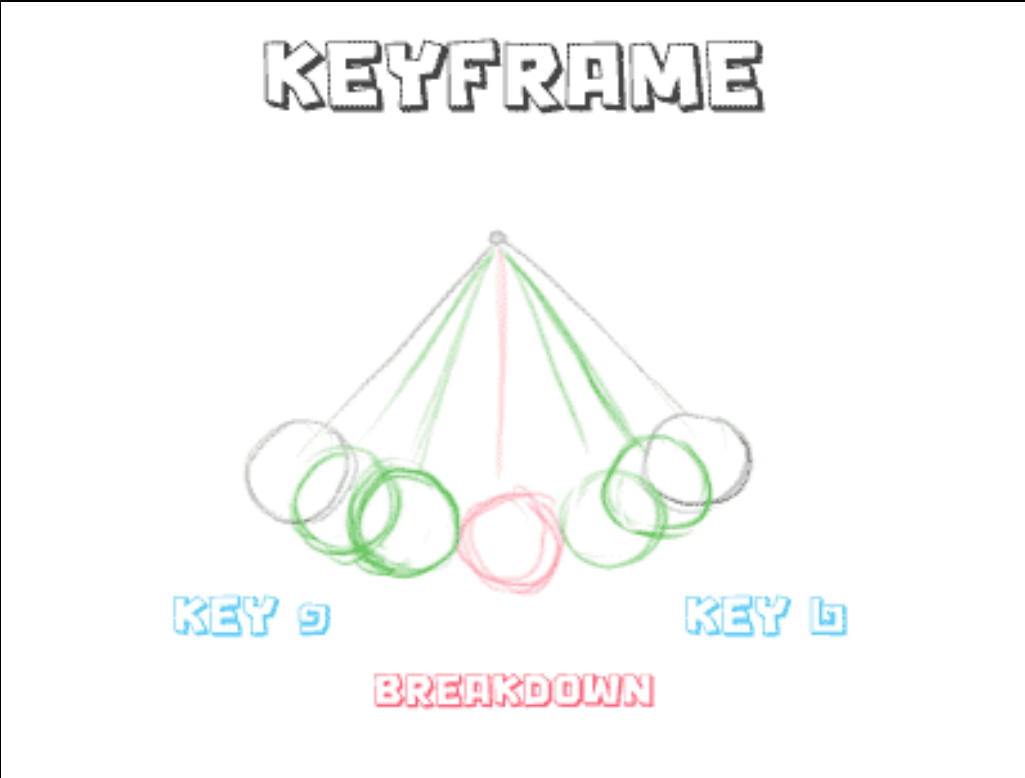
KEYFRAME



Extreme key = $\max(\text{post})$ ที่สำคัญ

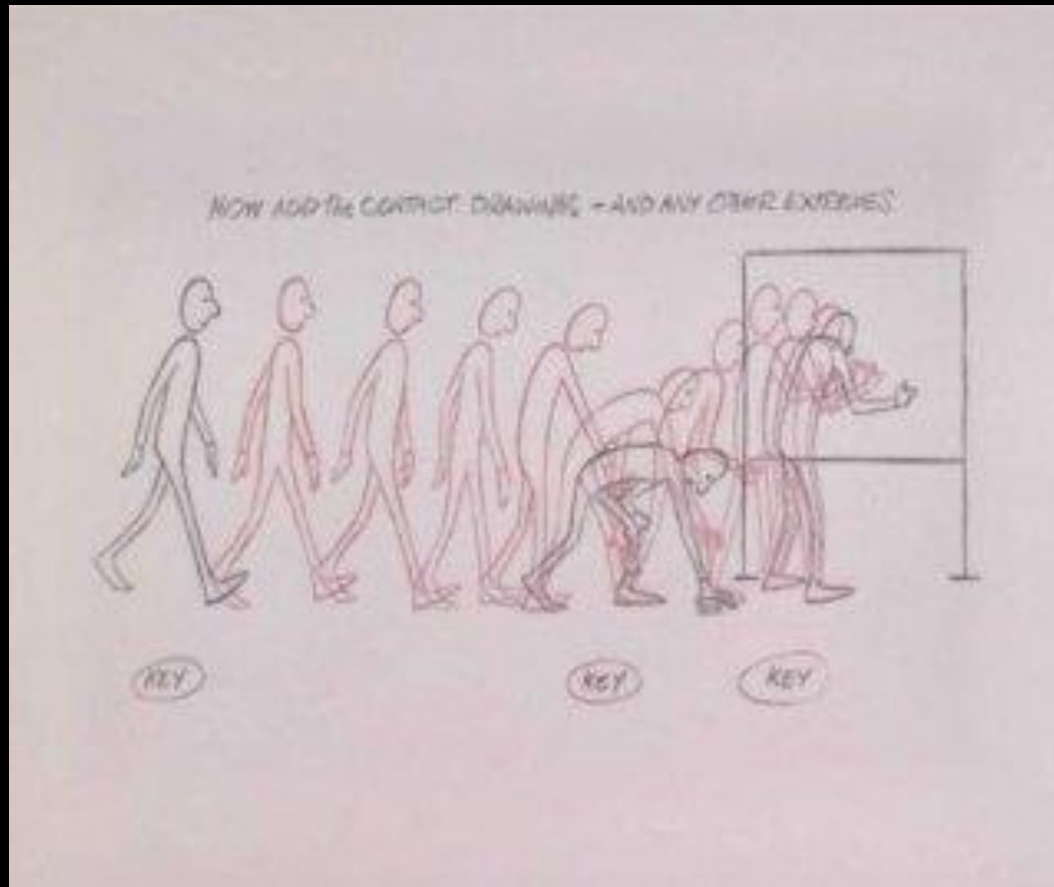


Breakdown = ส่วนที่บอก Line of Action / Spacing / Character



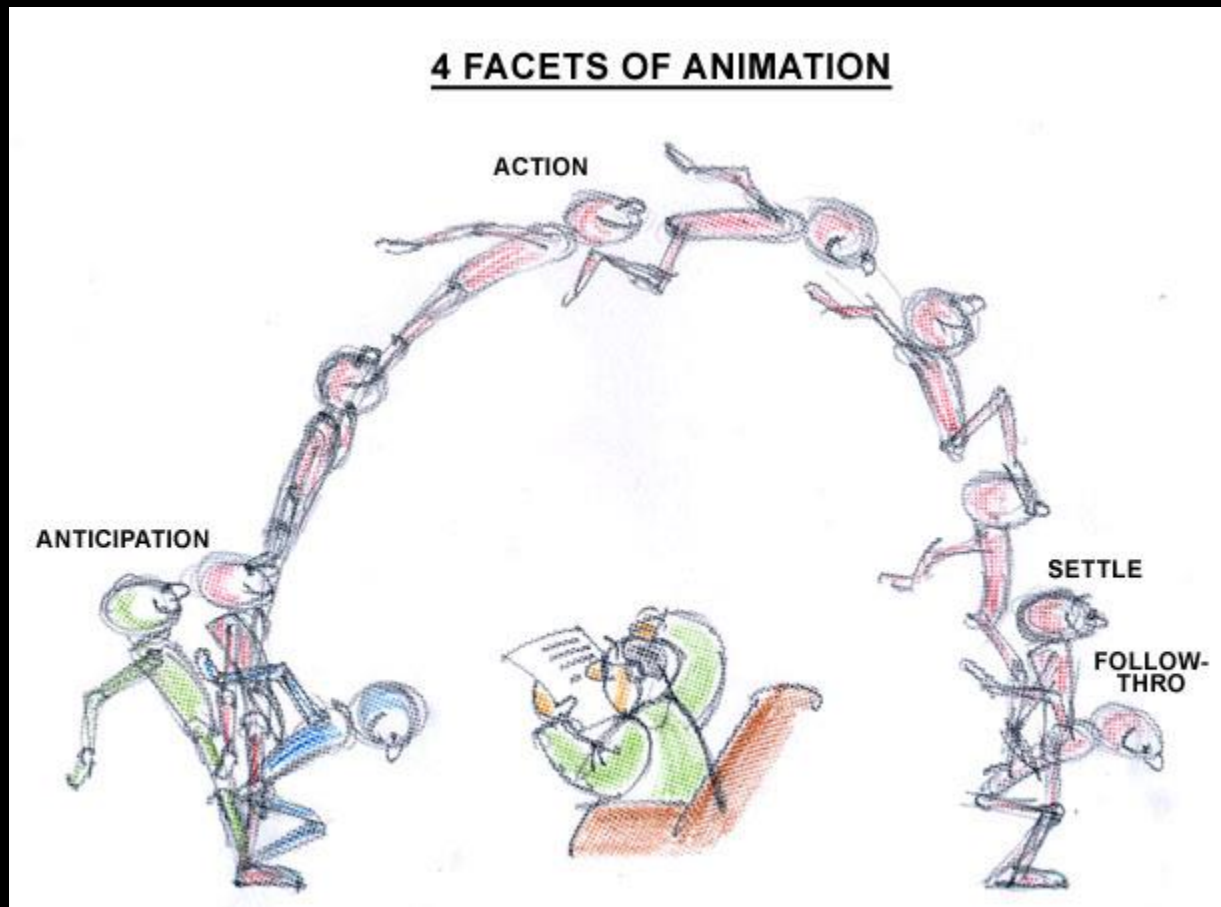
In-Between = 1/๒ sum of the two extreme กับ Break Down

Beat = Change



In Action

- คิดวางแผนให้ **ไว้** เรื่อง ตับ กลาง จม ของแต่ละ Action



Every Shot Has Goal !!

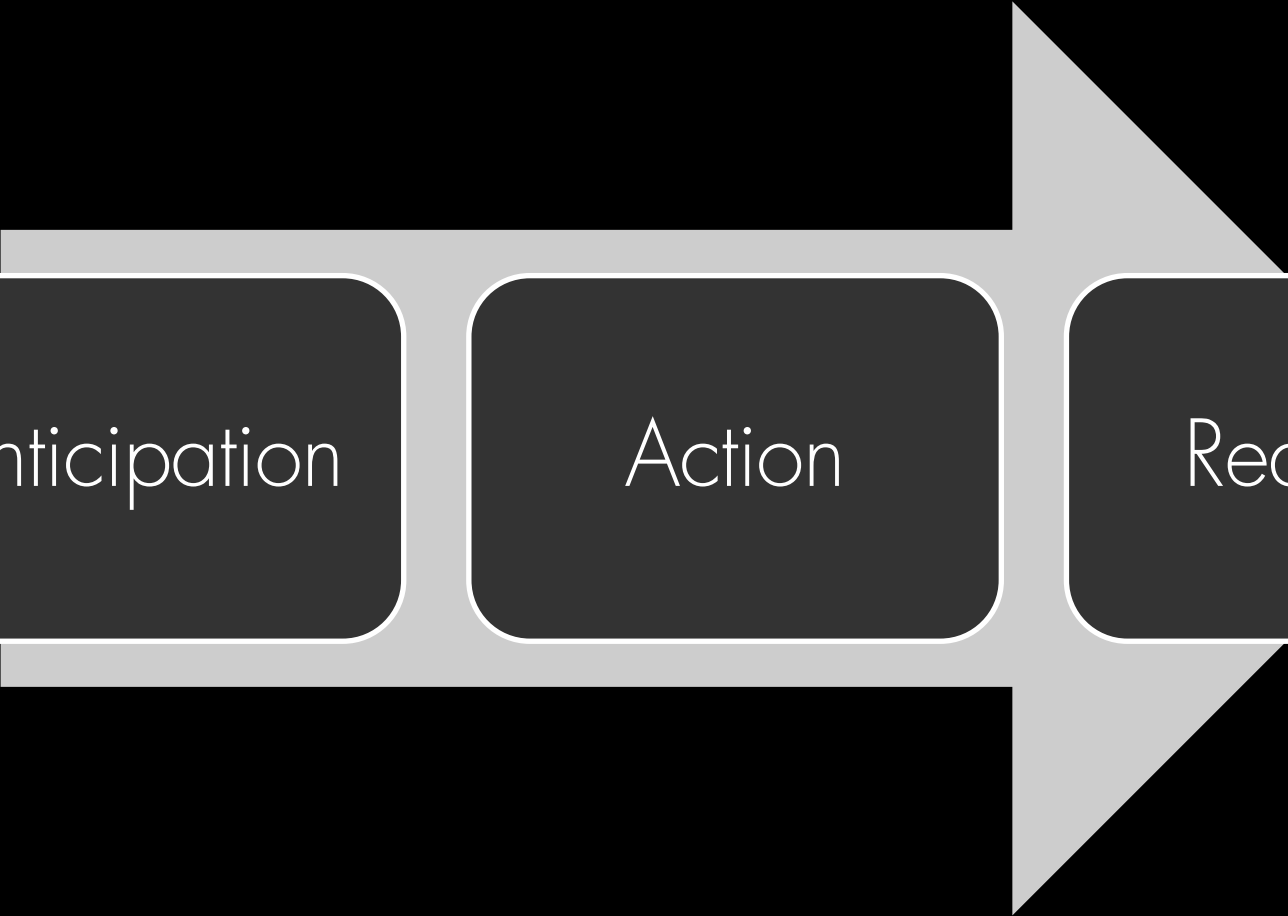


In Action

Anticipation

Action

Reaction



Anticipation

- ทำเตรียมเข้าสู่ Action
- มักจะไปในทิศทางตรงข้ามกับ Action
- เป็นท่าบอกให้คนดูเตรียมตัว
- ยืดนานการเคลื่อนที่ยิ่งเร็ว (เพราะคนดูจะคาดหวัง)



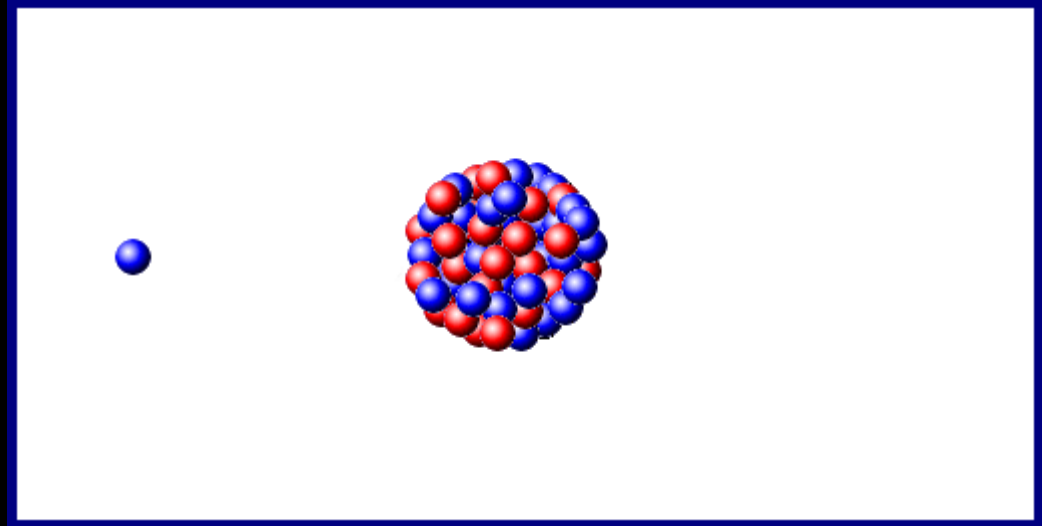
Action

- การกระทำนั้นๆ
- ทำมันให้ชัดที่สุด



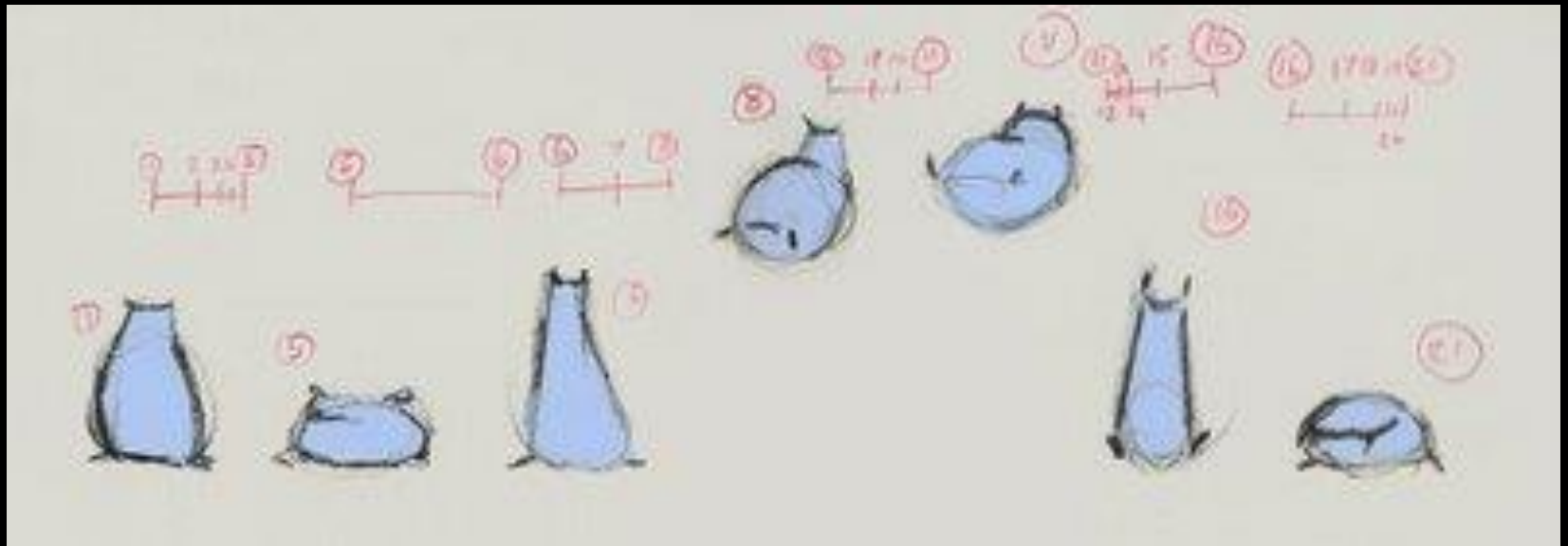
Reaction

- การเคลื่อนไหวหลังจากจบ Action ไปแล้ว
- ทำที่บอกให้รู้ว่าจบแล้ว
- ไปตามแรงของหลักฟิสิกส์
- ยิง Action ไปตรง Reaction ยิงไปตรง



Stage Ahead / Post to Post

- การทำงานanimation มี 2 วิธี
 - Stage Ahead
 - Post to Post



Story Development





The Art
Of The Storyboard

ASIFA-Hollywood
Animation Archive



WILLCOBB.BLOGSPOT.COM

PIXAR

Let's make a movie about toys!
Like, there's an old cowboy figure and he's afraid of getting replaced by a new sci-fi space manne action figure!



A rat aims to be a cook in a noble restaurant so it teams up with a boy who works in the kitchen!



A family of superheroes is fighting a disgruntled ex-fanboy who wants to make everyone in the world into superheroes!

An old man ties hundreds of balloons to his house to make it fly and fulfill his dead wife's wish of visiting South America!



A little robot is cleaning up the abandoned earth when suddenly he is visited by a much more modern, female robot and falls in love with her!



The monsters in children's closets are actually working for a monster corporation that uses screams as a power source!

DREAMWORKS

Uhh, there are talking animals.

And they do things animals normally don't do.

And they all make this face.



Enkant.

