

RAMUTĖS SKUČAITĖS 90-MEČIUI SKIRTO PJESIŲ ANIMAVIMO KONKURSO NUOSTATAI

Animacija – tai spartus kintančių vaizdo epizodų rodymas, sukuriant judėjimo iliuziją, kuri gali būti kuriama ir vaizduojama daugybe metodų.

Animacijos kūrimas – viena smagiausių kūrybinių veiklų! Galite priversti judėti bet kokią idėją!

Yra programėlių, kurios suteikia galimybę kurti animacinius veikėjus, istorijas, piešinius ir kt.

Animuokite personažus su šiomis nemokamomis programomis:

Mobilios programėlės:

Piešimas:

FlipaClip - Cartoon Animation (Android, iPhone, iPad)
PicsArt Animator - GIF & Video (Android, iPhone, iPad)
StickDraw - Animation Maker (Android)
Animoto Video Maker (iPhone, iPad)
Motionbook (iOS)
Pixel studio (iOS, Mac)

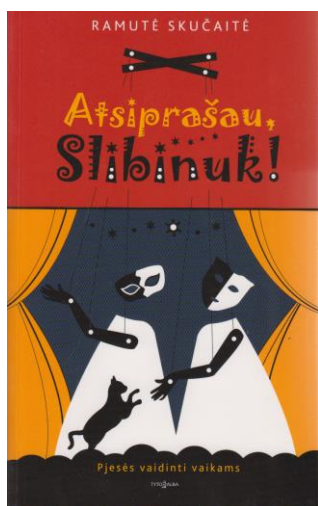
Sustabdyto kadro:

Stop Motion Studio (Android, iPhone, iPad)
GIFMob (Android, iPhone)
LookSee Animator (Android)

Kompiuterinės programos:

Pencil2D animation (Windows, Mac)
Blender (Windows, Mac)
Synfig Studio (Windows)
Animotica (Windows)

O kad nereikėtų daug galvoti apie siužetą, siekdami įprasinti ir populiarinti reikšmingus lietuvių vaikų literatūros kūrinius, nusprendėme pasinaudoti šiemet garbingą 90-metį švenčiančios poetės R. Skučaitės pjesių motyvais. Nušausite tris zuikius: perskaitysite knygą „Atsiprašau, slibinuk!“, susipažinsite su rečiau skaitomu literatūros žanru – pjesė ir išbandysite jėgas kuriant animaciją!



„[...] kalba pati knyga savo penkiomis pjesėmis – lyg pasakomis, lyg ne, kuriose kantriai ir nekantriai laukia nemažas būrelis veikėjų – gerų ir nelabai...[...] jiems visiems reikia gyvo žodžio, **judesio**, supratimo. Tada jie atgis. Tik pagalvokit – atgis ir gyvens!“ (R. Skučaitė)

Konkurso tikslas: skatinti mokinių iniciatyvumą, kūrybiškumą, domėjimąsi lietuvių literatūros rūšimis ir žanrais, išmėginti įvairius gebėjimus, plačiau susipažinti su animacija, jos galimybėmis, kuo plačiau pritaikyti šiuolaikines informacines technologijas.

Dalyviai: 4–9 klasių moksleiviai, animacijos būreliai.

Animacija: kuriama perskaičius R. Skučaitės „Atsiprašau, slibinuk!“ knygoje esančias pjeses, pasitelkiant įvairias kompiuterines programėles.

Reikalavimai:

- kūrybiniai darbai atsiunčiami kartu su dalyvio duomenimis, nurodytais tituliniam filme kadre: 1. konkurso pavadinimas; 2. dalyvio(-ių) vardas(-ai), pavardė(-ės); 3. mokyklos pavadinimas; 4. klasė; 5. kūrinio pavadinimas.
- Filmuko trukmė: **1–4 min.**
- Filme gali būti naudojami piešiniai, fotografijos, užrašai, muzikos įrašai ir kt. elementai.
- Filmą neturi atrodyti kaip nuotraukų ar filmuotos medžiagos peržiūra.
- Paskutiniame kadre rekomenduojama pristatyti kūrėjo(-ų) nuotrauką ir nurodyti panaudotos informacijos šaltinius.
- Sukurtas animacijas rekomenduojama išsaugoti („export“, „render“, „render as“) vienu iš šių formatų: .mp4, .avi, .wmv, .mpg, .mkv. Jei yra garsas, jis turėtų būti išsaugojamas kaip automatinis garso formatas.

Vertinimo kriterijai:

1. Tinkamai animacinėmis priemonėmis atskleista pasirinktos pjesės ar jos ištraukos mintis.
2. Meistriškumas – įtaigumas, veikėjų charakteringumas, fono užpildymas, įgarsinimas, muzikinis apipavidalinimas (neprivalomas).

Konkursą vertins komisija ir žiūrovai. Sukurti animaciniai filmukai bus patalpinti į muziejaus svetainę ir Facebooko puslapį, geriausieji, išrinkti kompetentingos vertinimo komisijos – apdovanoti diplomais, knygomis, MLLM dovanėlėmis.

Organizavimas: darbų lauksime iki 2021 m. gruodžio 04 d., laimėtojus paskelbsime gruodžio 16 dieną.

Registruotis: elektroniniu paštu daiva.sarkauskaite@mairioniomuziejus.lt ar telefonu (837) 206488 (teirautis: Daiva arba Vilma).

Rengėjai: Vaikų literatūros muziejus, Maironio lietuvių literatūros muziejaus padalinys K. Donelaičio 13, Kaunas