

Mladi za napredek Maribora 2014

31. srečanje

# **AUDIO STRIP**

Raziskovalno področje: Oblikovanje

Inovacijski predlog



Maribor, februar 2014

Mladi za napredek Maribora 2014

31. srečanje

# GC8C6B5'I A 9HBCGH

Raziskovalno področje: Oblikovanje

Inovacijski predlog

0E d | KŠŠÖT ÖP Á 0EÜŠÖP

T ^} d | KÖÖP ÖÁÜÜ

¥[ | aÜÜÖÖP RÖÁ UŠÖZÖÁ ÓŠÖSUXÖP RÖÁT ÖÜÖÜÜ

Maribor, februar 2014

# 1. KAZALO

1. KAZALO .....	3
2. POVZETEK .....	4
3. OPREDELITEV PROBLEMA .....	5
3.1. Kaj je predvidena korist?.....	5
3.2. Bi bile kakšne izgube?.....	6
4. OPIS POSTOPKA.....	7
5. STRIP IN AUDIO STRIP .....	9
6. IZDELAVA AUDIO STRIPA – PROTOTIP (ročni del) .....	11
6.1. Skica.....	11
6.2. Manuskript .....	12
6.3. Črtna risba .....	13
6.4. Računalniška obdelava (Adobe Photoshop).....	14
7. OPIS PROGRAMSKE OPREME.....	15
7.1. Adobe Photoshop .....	15
7.2 Adobe After Effects .....	15
8. IZDELAVA AUDIO STRIPA – PROTOTIP (računalniški del).....	16
8.1. Vstavljanje slik v program (Adobe After Effects) .....	16
8.2. Dodajanje zvoka, zvočnih efektov in glasbe .....	17
8.3. Razvijanje v animacijo .....	18
9. STROŠKI .....	19
10. ZAKLJUČEK.....	20
11. DRUŽBENA ODGOVORNOST .....	21
12. ZAHVALA.....	22
13. VIRI SLIK.....	23

## **2. POVZETEK**

Strip poznamo že zelo dolgo. Branje stripov je edinstven način doživljanje zgodbe, ki ga ne najdemo v nobenem drugem mediju.

Moja ideja je, da bi to doživljanje nadgradil. Povečal bi mu dramatično pripovedovanje zgodbe tako, da bi dodal zvočne efekte, glasbo, in igralce, ki bi protagonistom dajali zvok in življenje.

Ljubitelji stripov si podzavestno predstavljamo kakšen zvok ima določen protagonist. Ob branju si tudi v glavi zamišljamo zvoke različnih efektov.

V nalogi vam bom ta postopek bolje prikazal ter probal približati mojo idejo.

Tehnologija napreduje in s tem tudi stripi. Začel se je pojavljati digitalni strip. To je strip v digitalni obliki in je zdaj zelo priljubljen, saj je veliko cenejša opcija. Vendar je potrebno strip bolje nadgraditi, kjer pa pride v upoštevanje moja ideja – audio strip.

### 3. OPREDELITEV PROBLEMA

Beseda strip je angleškega izvora in pomeni trak, vrvico.

V pomenu, kakršnega poznamo, pa je sled risbe, ki prikazuje neko pripoved, običajno spremljano z minimalnim tekstom, ki povezuje posamezne epizode na slikovnem traku.

Strip je oblika zgodbe v slikah; sestavlja jo zaporedje sličic (pasice). Besedilo je napisano v oblačkih.

Strip je oblika slikovne (grafične) umetnosti za katero so značilni stalni liki, dogajanje je prikazano v okvirčkih, dialog je napisan v oblačkih.

Če želimo strip "pravilno" brati, se moramo naučiti sedem načel branja:

- način kako so liki narisani,
- izraz na obrazu,
- vloga oblačkov,
- črte, ki ponazarjajo gibanje,
- okvirček na dnu okvirja,
- postavitev (okolje),
- dogajanje.

Zelo pomembno je tudi besedilo, ki pojasnjuje dogajanje ali posreduje govor likov. Iz oblike oblačka izvemo, ali oseba govori na glas (oblaček ima repek) ali pa samo razmišlja (k oblačku vodijo mehurčki):

V audio stripu lahko uporabimo večino elementov navadnega stripa; na primer oblačke, sivine, linije za efekte, ubesedene zvočne efekte itd, zato, če smo profesionalni risarji navadnih stripov, se lahko zlahka začnemo ukvarjati tudi z audio stripom.

Prvi strip je izšel leta 1895 in je nosil naslov Yellow Kid. Ta se je pojavil le v časopisu (World) in ne kot knjiga.

Do danes se oblika stripa ni precej spremenila. Res je, da so se ljudje v 20. stoletju začeli profesionalno ukvarjati s stripom in se še danes. Na Japonskem je strip oz. manga način življenja za veliko ljudi in je njihov velik ponos ter del Japonske kulture.

#### 3.1. Kaj je predvidena korist?

Predvidevam, da se bo strip razširil še bolj kot je in da se bo več ljudi začelo z njem ukvarjati.

Odprla bi se tudi nova delovna mesta, saj bi za sestavo audio stripa potrebovali ljudi, ki so spretni z različnimi programi za ustvarjanje filmov ali animacij, sestavljalce za glasbo in

zvočne efekte ter igralce, ki bi svoj unikatni zvok ter igralske veščine uporabljali pri snemanju zvoka za protagoniste in jim dajali življenje.

Razširila bi se tudi priljubljenost stripa med bralci. Pridobili bi nove ljubitelje stripa.

Pogovarjal sem se s prijatelji ter kolegi in ugotovil, da bi večina radi izkusili ta edinstven način "branja" stripov.

### **3.2. Bi bile kakšne izgube?**

Da.

Moja zamisel še zdaleč ni najbolj popolna in tudi ta bi imela določene izgube.

Na vsaki strani stripa so slikice v okvirčkih, ki so med seboj različnih oblike. Če imajo določene robove narisane postrani pomeni, da se dogaja nekakšna akcijska scena. S takšnim okvirčkom to lažje prikažemo. Ker pa bi bil audio strip možen le na računalniku ali pa na televiziji in bi se en okvirček pojavil kot ena slika, velika za cel ekran, teh robov ne bi bilo več, vendar pa bi to nadomestili z zvočnimi ter drugimi efekti.

Izgubili bi tudi na branju. Kljub temu, da bi bil dialog še vedno napisan v oblačkih, ga ne bi bilo potrebno prebrati, saj bi bil dialog posnet in bi ga mogli le slišati.

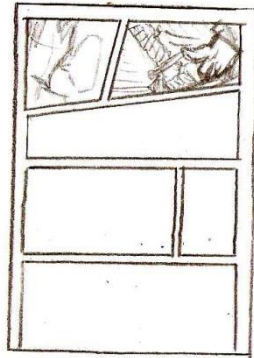
Vse skupaj je precej komplicirano in težko za razumeti brez slikovnih primerov, zato vam bom na naslednjih straneh to bolje razložil.

## 4. OPIS POSTOPKA

Za lažjo predstavitev sem se odločil, da bom najprej opisal postopek izdelave takšnega stripa.

**1-** Potrebno je imeti dobro zgodbo in veščine, kako jo najbolje predstaviti skozi risbe. Imeti moramo risarsko znanje ali pa nekoga najeti.

**2 -** Narisati moramo vse sličice skozi katere bomo predstavljali zgodbo. Ampak, ker je to audio strip se tega lotimo malce drugače. Namesto, da rišemo vsako dejanje v okvirčke različnih oblik, zdaj vsako dejanje rišemo v okvirček, ki je kvadratne oblike, oblike podobne računalniškemu ekranu.



Slika 1: Standardni način risanja



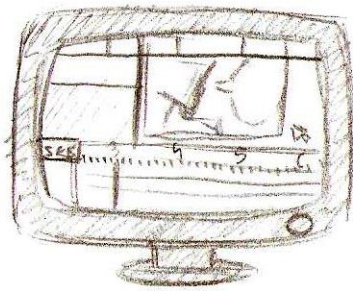
Slika 2: Način risanja za audio strip

**3 -** Posneti moramo ves dialog, ki ga zasledimo v stripu.



Slika 3: Snemanje zvoka za portagoniste

4 - Vse skupaj računalniško sestaviti ter obdelati.



**Slika 4: Računalniška obdelava**

Med postopkom lahko pride tudi do kakšnih dodatnih postopkov, kot so sestava zvočnih efektov in glasbe, ki pa so pomemben del audio stripa.

Postopek morda ni dolg v številu, vendar pa je veliko bolj zahteven in porabi več časa kot navaden strip. Risati moramo večje risbe ter posneti ves zvok. Pri vsem tem si moramo vzeti čas, saj hočemo kvalitetno delo.

Upam, da se bo audio strip začel ustvarjati kot profesionalno delo in ne le doma.



## 5. STRIP IN AUDIO STRIP

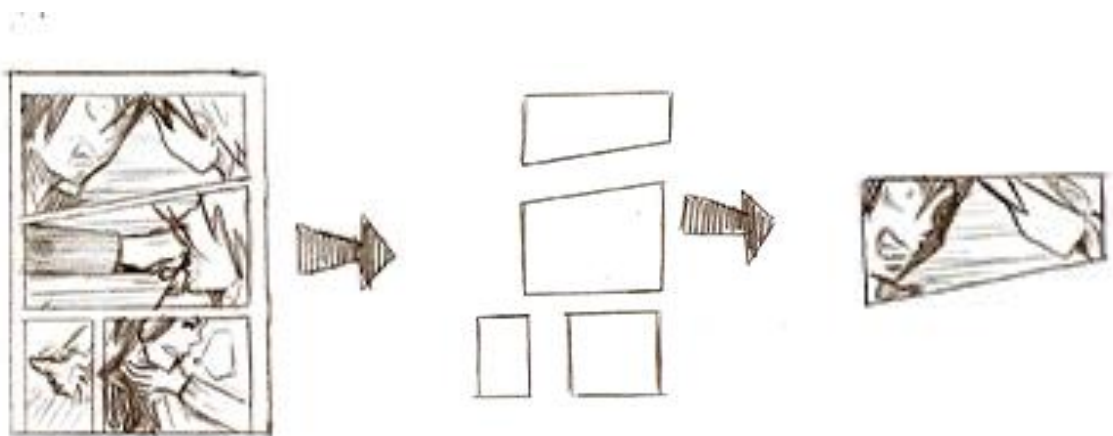
Strip je oblika zgodbe v sličicah, ki si sledijo v določenem zaporedju.

Strip je sestavljen iz majhnih okvirčkov, ki so različnih oblik. S temi oblikami dobimo določeno dramatičnost.

Dramatičnost dobimo tudi z oblački različnih oblik in z različnimi efekti, ki so narisani.

Pri audio stripu bi to zamenjali z drugimi efekti, okvirčki bi bili vsi enake oblike, vendar bi pa to nadomestili z zvočnimi efekti, ki bi doživljanje stripa popestrili.

Za lažje razumevanje bom to predstavil slikovno.



Slika 5: Kako je sestavljen navaden strip

Kot sem že povedal, navaden strip je sestavljen iz večih manjših sličic, ki so v svojem okvirčku. Vsak okvirček je različne oblike. V vsakem okvirčku je sličica oz. ilustracija.

Pri audio stripu pa je vse malo drugače. Namesto večih okvirčkov, ki sestavljajo eno stran stripa, je zdaj vsak okvirček zase ter niso več različnih oblik. Vsi okvirčki so enake oblike. V vsakem okvirčku je slika oz. ilustracija. En okvirček je tako velik kot je računalniški ekran.



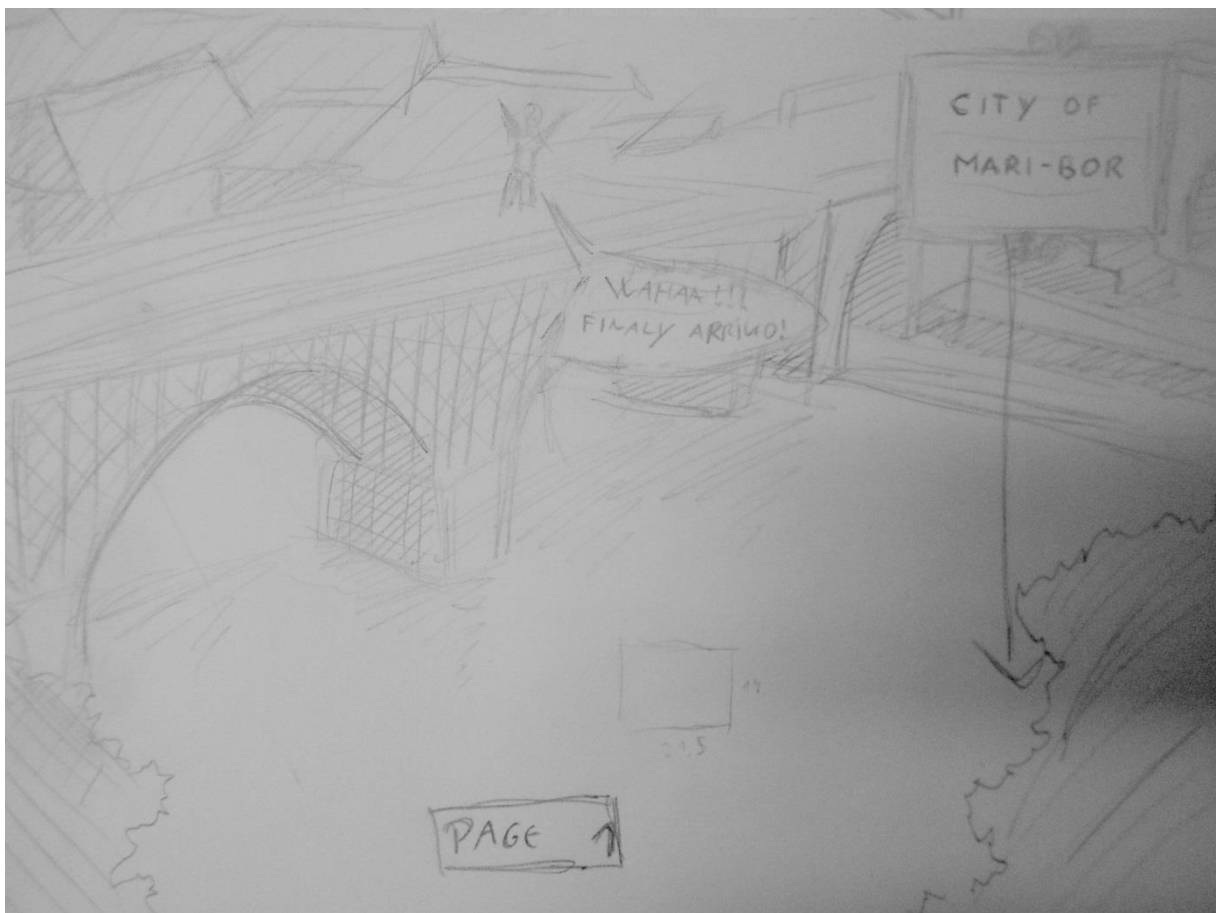
Slika 6:Kako je sestavljen audio strip

## 6. IZDELAVA AUDIO STRIPA – PROTOTIP (ročni del)

Postopek je dokaj preprost. Začemo z skico, nadaljujemo z manuskriptom, oz. rokopisom, temu sledi prevleka s črnim flumastrom ali kakšnim drugim pripomočkom (končna črna risba) ter nazadnje obdelava v računalniku.

### 6.1. Skica

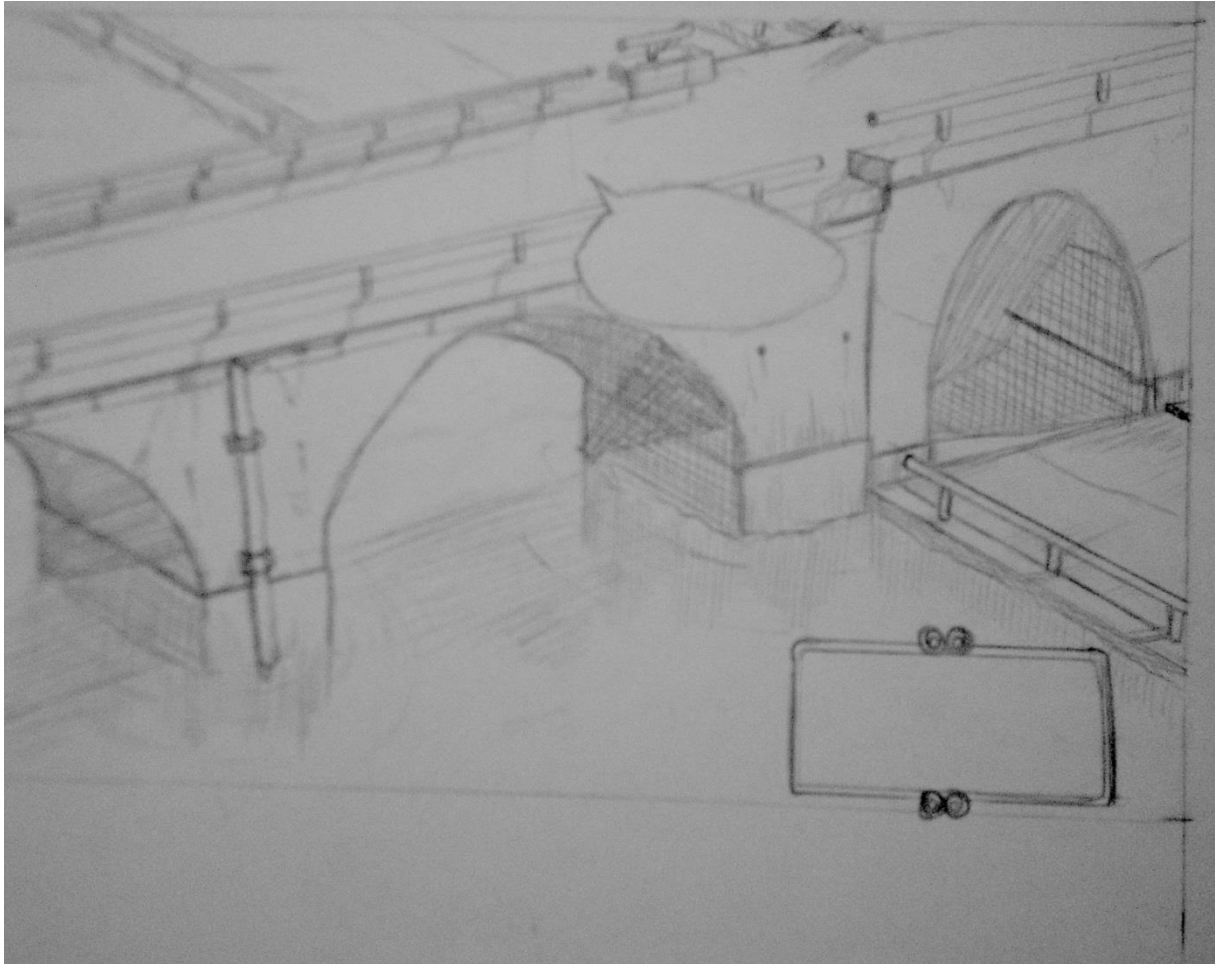
To je skica prve scene oz. prvega okvirčka. Tu se osredotočimo le na postavitev karakterjev, govornih balončkov ter ostalih elementov na formatu.



Slika 7: Skica

## 6.2. Manuskript

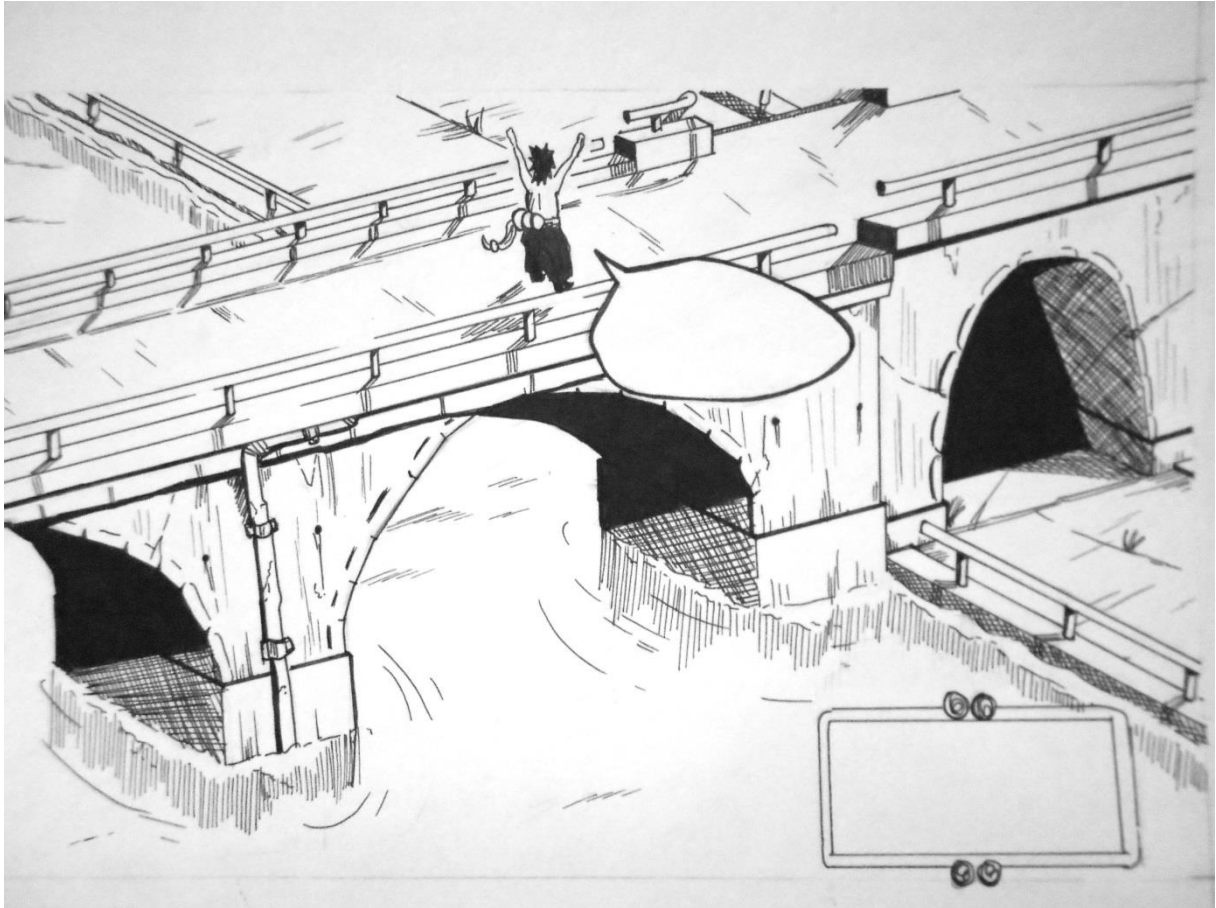
Manuskript je lepša, čistejša, jasnejša ter natančnejša risba scene oz. okvirčka. Pri tem koraku si vzamemo čas, saj bomo črte ojačali s črnilom.



Slika 8: Manuskript / rokopis

### 6.3. Črtna risba

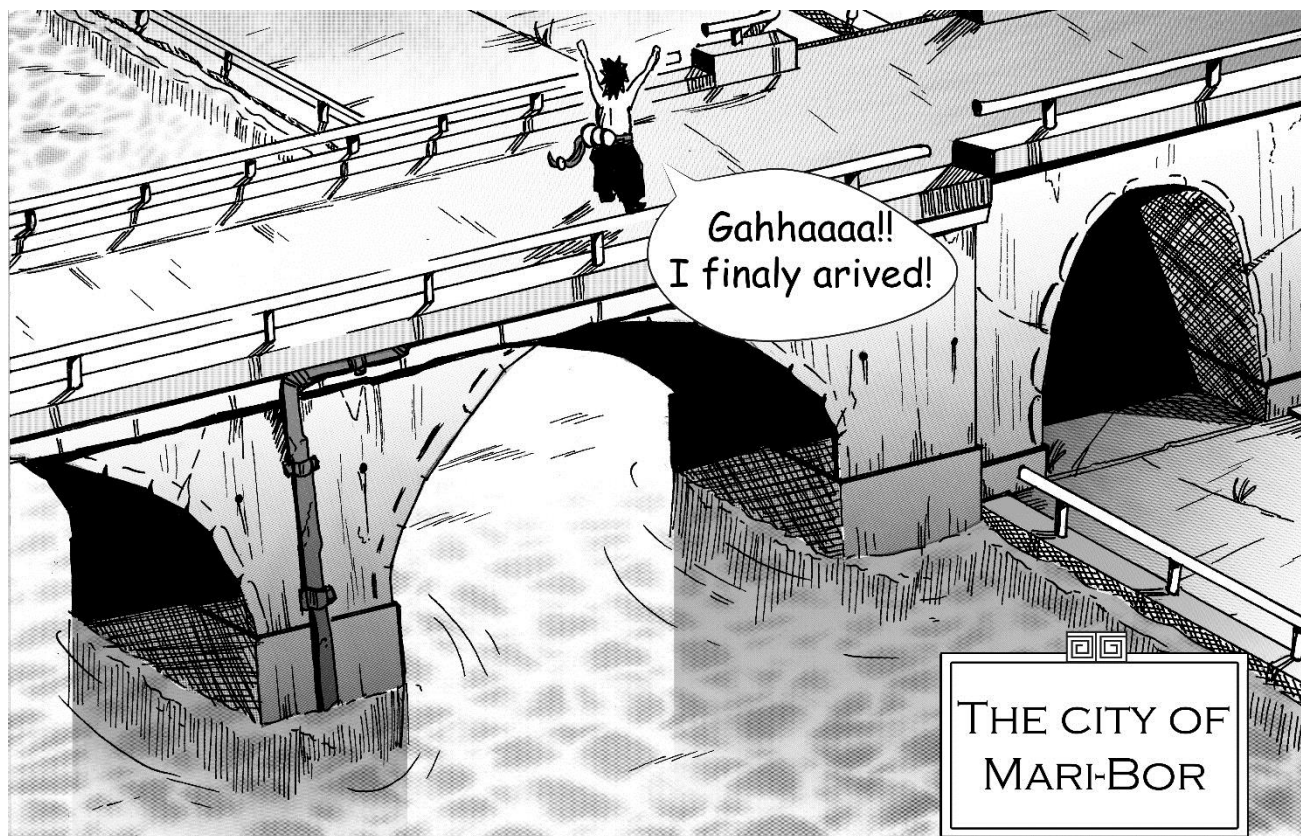
Kljub temu, da je to končna črtna risba, še zmeraj nismo konec. Dodati moramo še sivine. To lahko naredimo ročno ali pa z računalnikom.



Slika 9: Črtna risba

#### 6.4. Računalniška obdelava (Adobe Photoshop)

Moja izbira za zadnji korak je računalnik, saj se pri tem koraku lahko malo poigramo s sivinami. Za obdelavo uporabljam program Adobe Photoshop.



Slika 10: Končna risba

## 7. OPIS PROGRAMSKE OPREME

### 7.1. Adobe Photoshop



Slika 11: Adobe Photoshop ikona

vir: ([http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe\\_Photoshop\\_CS6\\_icon.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe_Photoshop_CS6_icon.png))

Adobe Photoshop je profesionalni program, ki se uporablja po celem svetu. Po večini ga uporabljamo grafični oblikovalci za oblikovanje ter obdelavo fotografij ter ustvarjanje dizajnov vendar ga lahko uporabljamo tudi kot pripomoček za obdelavo stripa. Program ima veliko opcij. Kot že rečeno, je profesionalna programska oprema in če se odločimo za grafično oblikovanje, spada pod prioritete.

Res je, da je dober program in zelo koristen, je pa tudi zelo drag. Je plačljiv in nas lahko veliko stane, zato moramo biti pripravljeni tudi na to, da imamo dosti denarja.

### 7.2 Adobe After Effects



Slika 12: Adobe After Effects ikona

vir: ([http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Adobe\\_After\\_Effects\\_CS6\\_Icon.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Adobe_After_Effects_CS6_Icon.png))

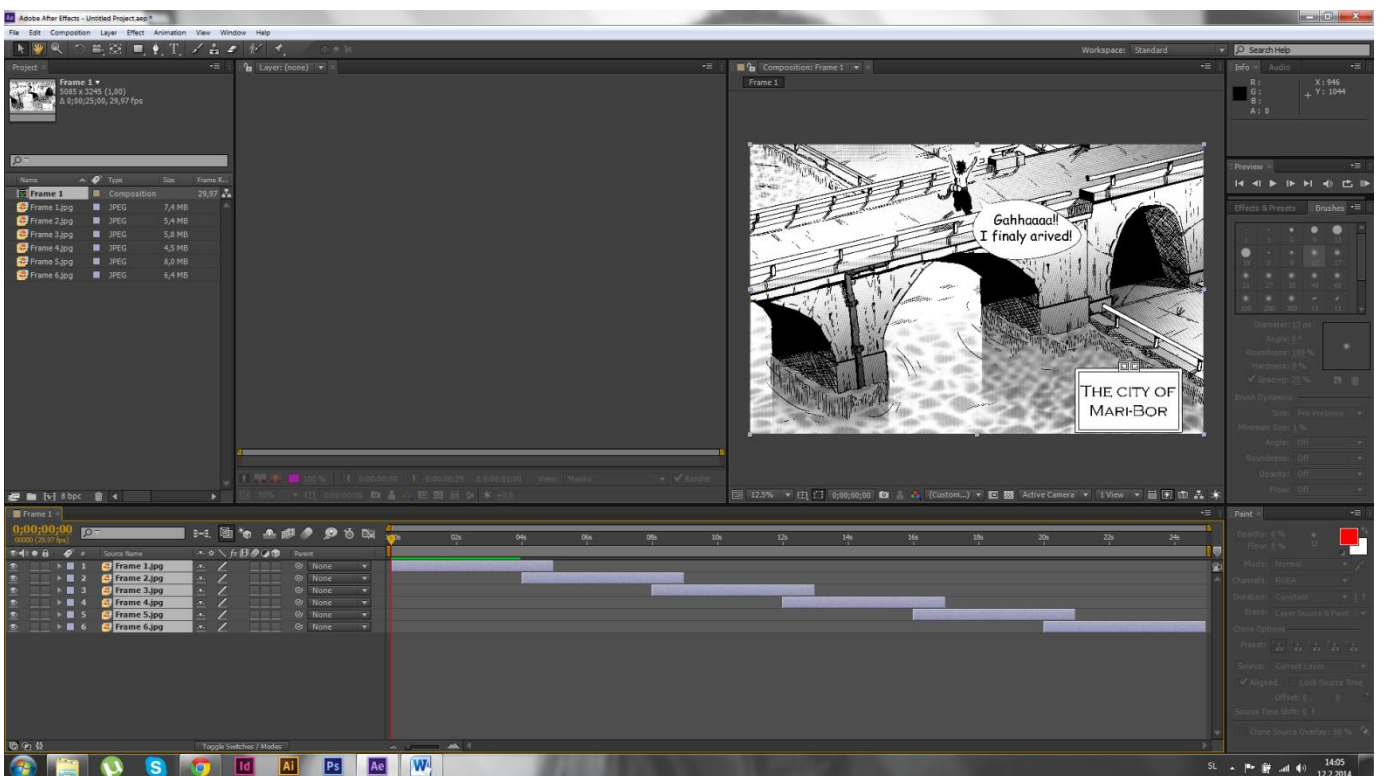
Adobe After Effect je profesionalni program za delanje animacij ter obdelovanje filmov. S tem programom lahko zlahka sestavimo animacijo skozi katero bomo predstavljali strip. Kljub temu, da imamo samo slike, je to še vedno animacija in tudi ta animacija potrebuje svoj čas. Več kot znamo v temu programu boljši bo naš audio strip. Tudi ta program je plačljiv.

## 8. IZDELAVA AUDIO STRIPA – PROTOTIP (računalniški del)

Ko končamo z ročnim delom (risanje), nadaljujemo izdelavo z računalniškim delom. Sem spada sestava audio stripa v animacijo, da ga lahko predvajamo kot film

### 8.1. Vstavljanje slik v program (Adobe After Effects)

Najprej v program vstavimo slike in jih porazdelimo po časovnici.

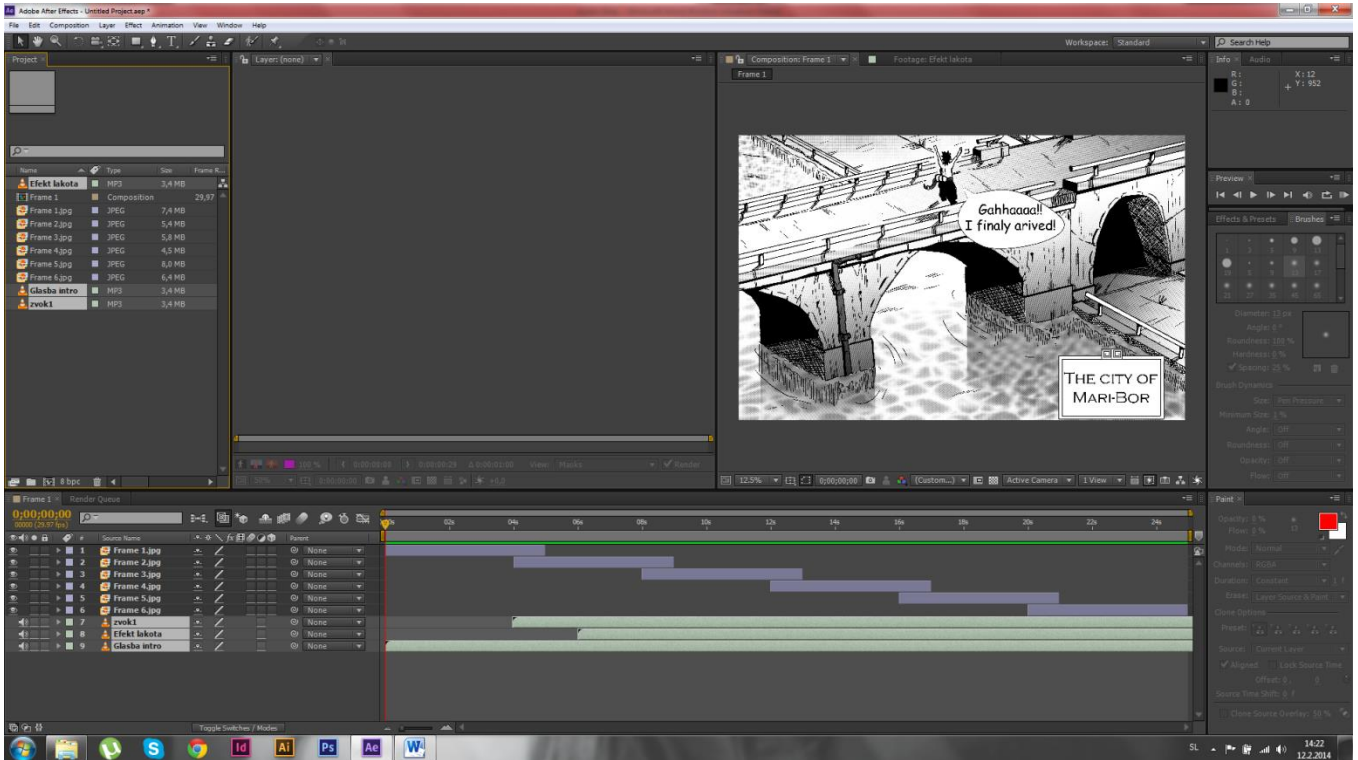


Slika 13: Vstavljanje slik

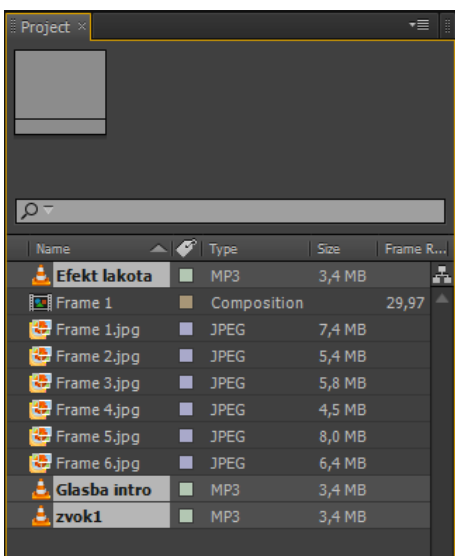


## 8.2. Dodajanje zvoka, zvočnih efektov in glasbe

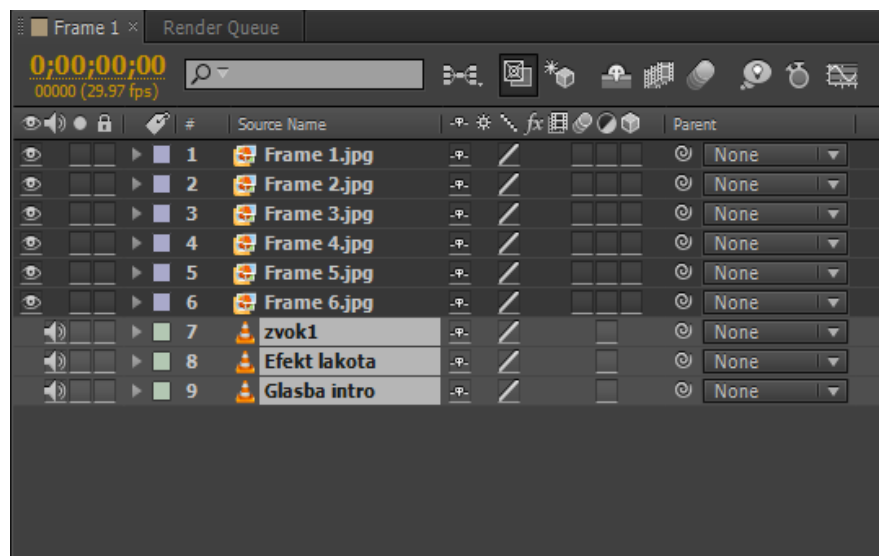
Nato dodamo zvok ter druge zvočne datoteke in izpolnimo audio strip. Brez tega koraka ni audio stripa.



Slika 14: Dodajanje zvoka in ostalih glasbenih datotek



Slika 15: Pogled na projektni deski



Slika 16: Pogled na urejevalni deski

### **8.3. Razvijanje v animacijo**

Na koncu vse skupaj razvijemo v animacijo. Čas kako dolgo to traja je odvisen od dolžine in velikosti animacije. Razvijanje še drugače rečemo »renderiranje«. To je spreminjanje datoteke v datoteko, ki jo lahko odpremo medijskem programu.

## 9. STROŠKI

Stroški niso previsoki niso pa najnižji. Če upoštevamo, da smo si zgodbo izmislili sami, narisali sami in sami skupaj sestavili nas vse to ni prišlo tako veliko, vendar pa moramo v vse to všteti dejstvo, da moramo nekomu plačati za igranje, izdelovanje glasbe in zvočnih efektov ter plačati plačljive programe. Audio strip definitivno zahteva več denarja kot pa navaden strip.

Zadeva ni bila pretirano draga, vendar pa je izdelek amaterski in neprimerljiv s takim, ki bi ga naredili profesionalci.

## 10. ZAKLJUČEK

Izdelava audio stripa vsekakor ni bila lahka. Včasih sem delal pozno v noč, a se mi zdi, da se je na koncu vse to poplačalo.

Upam, da se bo v prihodnosti audio strip začel uveljavljati in upam, da se bodo ljudje profesionalno ukvarjali z njim. Izdelek je meni všeč kljub temu, da ima veliko napak in primankljajev. Res je morda amatersko delo, vendar pa je nekaj, kar ima potencial spremeniti svet stripa za zmeraj.

Hotel sem poudariti še eno pomembno stvar, audio strip je zelo podoben »motion comicu«, vendar ni ista stvar. »Motion comic« še bolj odstrani elemente stripa, audio strip jih le malo popestri.

Hvala, da ste si vzeli čas za branje mojega inovacijskega predloga in upam, da vam je bila moja ideja všeč.

## **11. DRUŽBENA ODGOVORNOST**

Inovacijski predlog ne žali ali posmehuje kateregakoli drugega izdelka. Ne zlorablja nobenih ljudi, podjetij, podatkov ali kaj podobnega. Nima in ne namerava imeti kakršenkoli slab vpliv na ljudi, podjetja, organizacije in druge člene, je le vzpodbuda napredovanja stripa. Njegov namen je povečati zanimanje za branje, kakor tudi izdelovanje stripov, pa naj bo to audio strip ali navaden tradicionalni strip.

## **12. ZAHVALA**

Zahvalil bi se svojemu mentorju ter razredniku za svoje nasvete, pomoč ter podpori pri izdelavi tega inovacijskega predloga. Hvala.

### **13. VIRI SLIK**

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe\\_Photoshop\\_CS6\\_icon.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe_Photoshop_CS6_icon.png)

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Adobe\\_After\\_Effects\\_CS6\\_Icon.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Adobe_After_Effects_CS6_Icon.png)