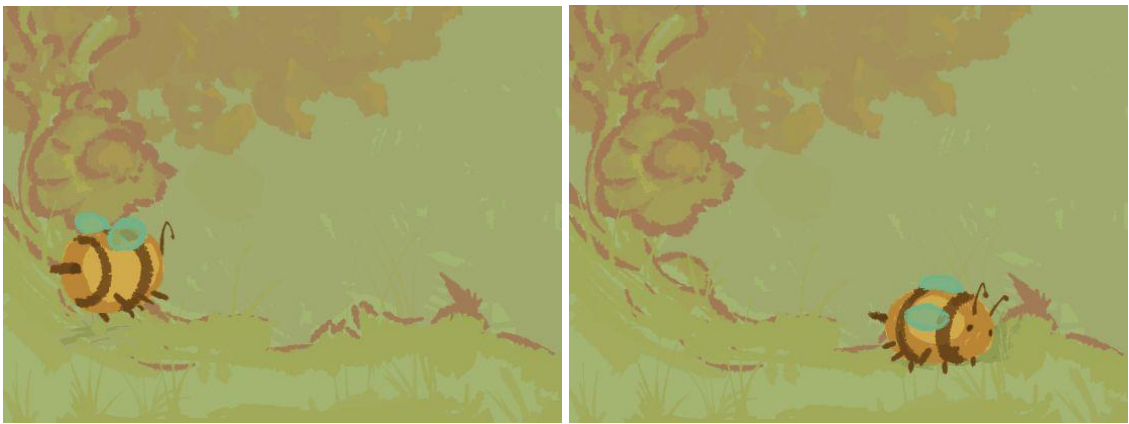


**Elzė Vasarė Petraitytė, 4E klasė, 2022 m.**

Baigiamojo darbo vadovas – Linas Augutis

*Bzz bzz*

Darbo priemonės: piešimo planšetė, apytiksliai dvi eskizų knygos, daug pieštukų bei markerių, labai daug rankos skausmo bei *clip studio paint* programa.



Bitės yra vieni iš svarbiausių pasaulyje maistinių augalų apdulkintojų – kiekvieną dieną pasitikime bitėmis ir kitais apdulkintojais. Tiesą sakant, kas trečias kąsnis, kurį suvalgome, priklauso nuo apdulkinimo. Vis dėlto, bičių populiacijos ir toliau mažėja dėl didelio pesticidų naudojimo ir kitų aplinkos veiksnių, tokių kaip klimato kaita. Negalime pabrėžti, kokios svarbios bitės – ne tik žmonėms, bet ir visai aplinkai.

Šie mieli gyvūnėliai mane visad labai domino todėl nusprendžiau savo animacijos diplominiam darbui pasirinkti būtent šį vabzdį.

Mano diplominis darbo procesas turėjo daug etapų: pirmiausia buvo piešiama labai daug įvairių eskizų pagal idėjas, kaip mano bitutė atrodys bei judės. Pasirinkau porą eskizams skirtų knygų ir kibau į darbą, sukūriau virš 20 skirtingų dizainų. Vėliau eskizavau fonus, idėjas, kaip gali atrodyti fonai, jų nuotaikos ir panašiai, galiausiai nusprendžiau, kad mažiau yra daugiau ir pasirinkau paprastą gamtos foną, kuris nenukreiptų dėmesio nuo bitutės. Kai nusprendžiau visa, ko noriu iš dizaino, piešiau siužetines lentas (angl. *storyboards*) ir, galiausiai, kibau į piešimo planšetę ir piešiau animaciją naudodama programą *opentoonz*, kuri užlūžo ir neatidarė failų, tada teko kipti į kitą programą *adobe animate*, kurios nepavyko suderinti su

kompiuteriu ir galiausiai pavyko surasti programą *clip studio paint*, su kuria ir atlikau savo bitutės animaciją.

Mano diplominis darbas nebus tik pati animacija, tačiau tai bus tam tikras pristatymas, nes aplinkui ekraną bus ant sienos iškabinti išplėsti dizainai iš mano eskizų knygutės. Jie bus sukabinti tam tikru koliažą primenančiu būdu. Šie dizainai ryškės link to, ką pasirinkau galutinei animacijai artėjant link ekrano tam, kad būtų galima matyti ne tik rezultatą, bet dešimtis ar galimai net daugiau eskizų, idėjų ir minčių. Mano animacija bus tik keletos sekundžių ilgio, nes ji sukurta taip, kad sukūsi vos ne kaip nesibaigiantis ratas. Kai pradėjau darbą, supratau, jog mano valandos darbo atrodo visiškai pradingusios, nes daugiausiai animacijos yra atliekama prieš pačią animaciją. Mano bitutė vardu *Bzz bzz* padės sutelkti dėmesio į būtent šią pradingusią animacijos darbų pusę.:)

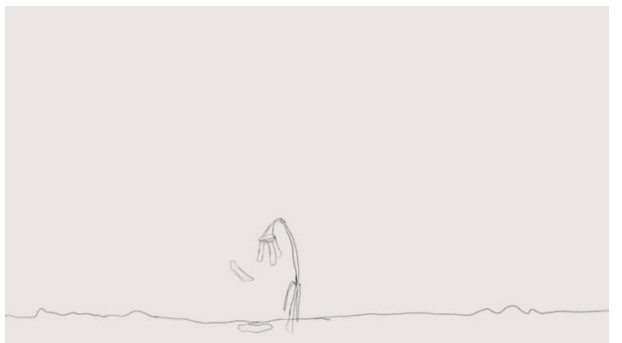
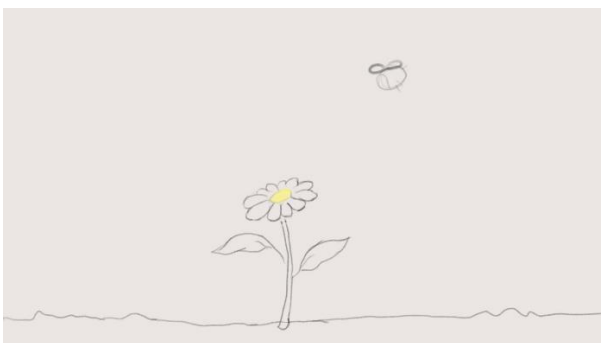
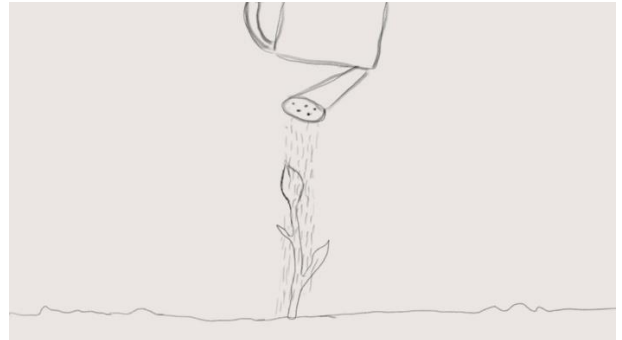
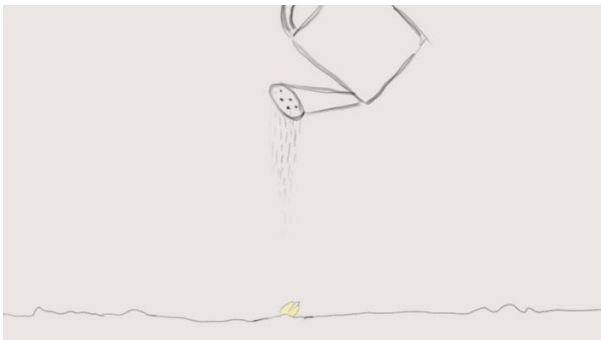
**Emilija Dučinskė, 4E klasė, 2022 m.**

Baigiamojo darbo vadovas – Linas Augutis

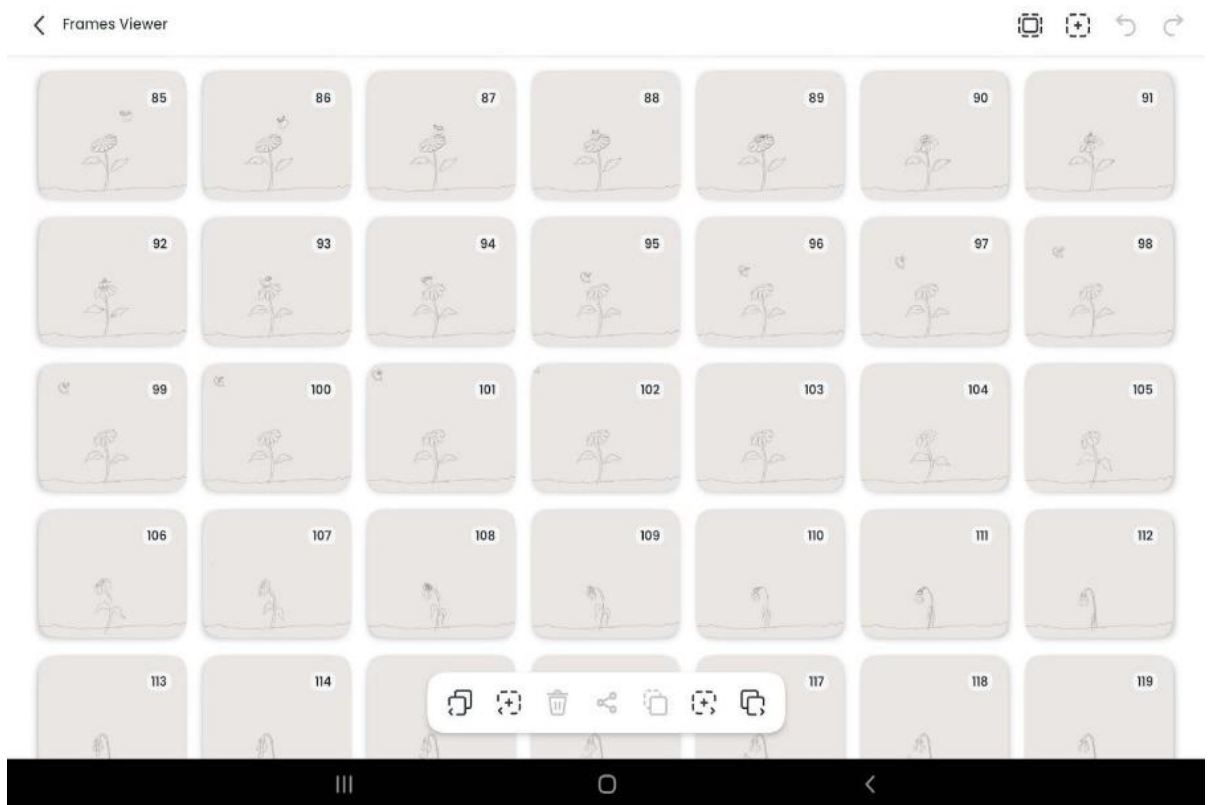
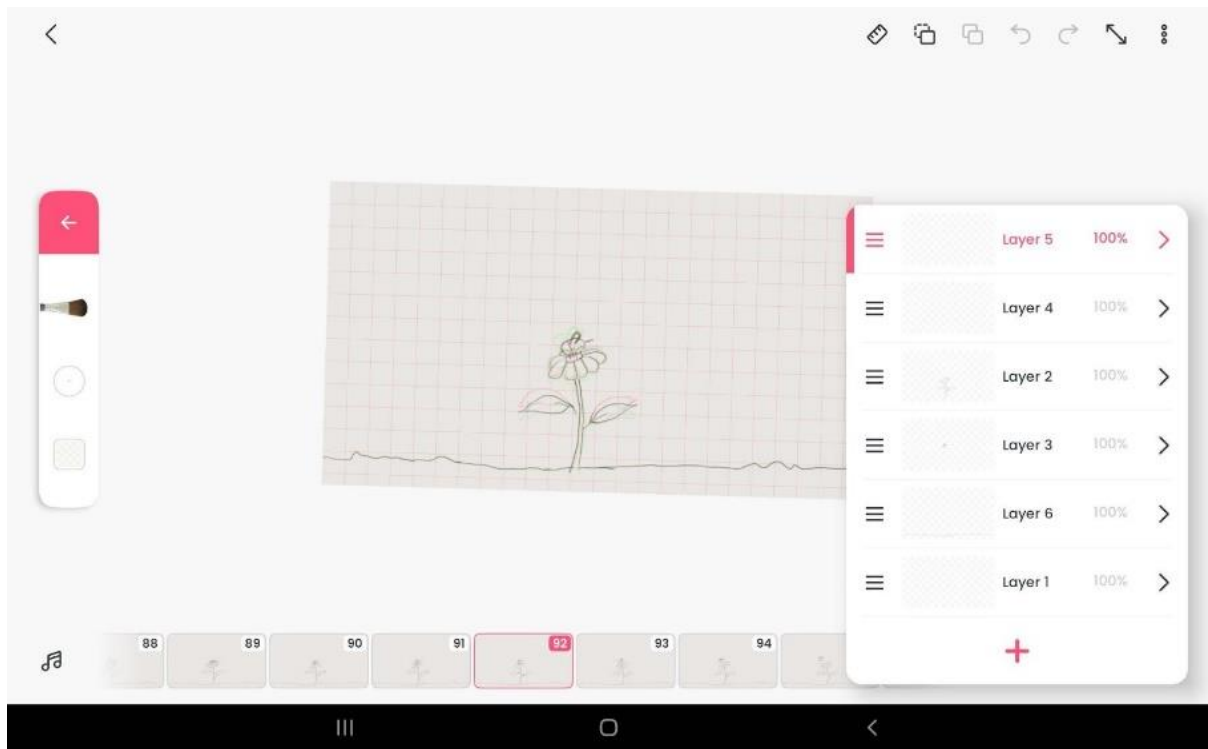
*Pokyčiai*, 2022, 30 sekundžių video, grafinė planšetė

Šiame animaciniame filmuke aš norėjau parodyti pokyčius, gyvenimo ratą, pradžią ir pabaigą ir kas tai įtakoja. Filmukas rodo, kaip kinta sėkla, ją pradeda laistyti, jinai auga. Kai užauga, ją aplanko bitė ir palieka ją, kai pradeda vysti. Ant pat galo, kai ji jau beveik visiškai nuvytusi, jos nepastebi ir užmina, užbaigdami ją.

Iš pradžių turėjau truputį kitokią mintį ir visiškai kitą istoriją, bet supratau, kad negalėsiu įvykdyti, ko norėjau, todėl dariau pokyčius. Pirmoje animacijoje aš norėjau parodyti, kaip žmonės keičiasi ir kaip draugystės baigiasi dėl šių pokyčių. Kaip žmonių keliai gali išsiskirti užaugant.



# Darbo procesas

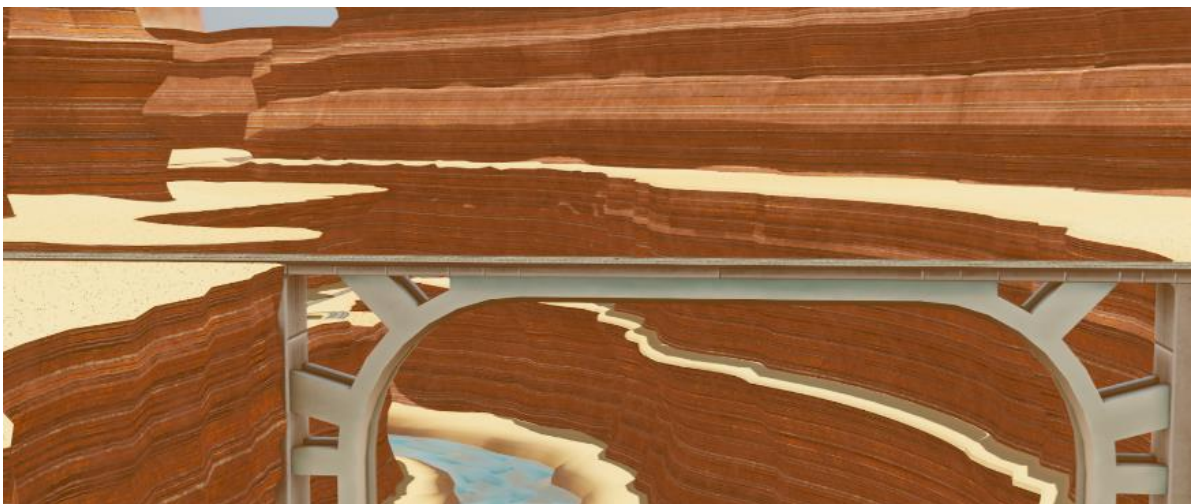


**Laimis Liumparas, 4E klasė, 2022 m.**

Baigiamojo darbo vadovas – Linas Augutis

*Už ribų*, 2022, 2 min. 37 sek. trukmės 3D cgi filmukas

Šiame animacijos projekte norėjau parodyti trumpą istoriją, kaip žaidėjas videožaidime atranda kitokį pasaulį, kuriame jis susiduria su savo šešėlio pavidalu.



Darbo procesas

Animaciniam filmukui sukurti naudoju atviro kodo (angl. *open source*) programas:

