

Animaties maken



Een zoëtroop

bewegende beelden

De afgelopen tijd hebben we foto's gemaakt. We gaan ons deze middag ons bezig houden met het maken van bewegende beelden.

Eerst een proefje om duidelijk te maken hoe je nu bewegende beelden met stilstaande foto's kunt maken.

Je krijgt een zoëtroop te zien. Het was in de negentiende eeuw populair speelgoed.

- 1 Leg uit waardoor een bewegend beeld ontstaat.

.....
.....



Eén van de eerste versies van Mickey Mouse. Hoofdpersoon van een van de eerste tekenfilms.

Je krijgt een paar fragmenten uit animatiefilms te zien, die op verschillende manieren zijn gemaakt.

- 2 Hoe hebben de makers van de filmpjes er voor gezorgd dat het lijkt dat alles beweegt?

.....
.....
.....



Finding Nemo is helemaal met de computer gemaakt.

verschillende soorten animaties

De eerste animatiefilmpjes waren tekenfilms, zoals bijvoorbeeld de filmpjes van Walt Disney (Loony Tunes met Micky Mouse). Hierbij werd gebruik gemaakt van tekeningen die op transparante vellen werden gemaakt. Zo hoefde je telkens alleen de dingen te tekenen die bewogen. De achtergrond hoefde je dan niet telkens opnieuw te maken. Je kunt ook animaties maken met klei, zoals bijvoorbeeld bij Wallace and Grommit. Het leuke is dat je daarbij echte figuurtjes kunt maken die in de ruimte staan (een tekenfilm is altijd plat). Sinds een aantal jaar kun je ook met de computer animaties maken. Je tekent dan met de computer. Je kunt alles zelfs driedimensionaal maken. Een film als Toy Story en Finding Nemo is helemaal met de computer gemaakt. Omdat je met de computer werkt kun je ook echte filmopnames mengen met animatie (Jurasic Park).



Wallace and Grommit is een beroemde kleianimatie.



wat ga je doen?

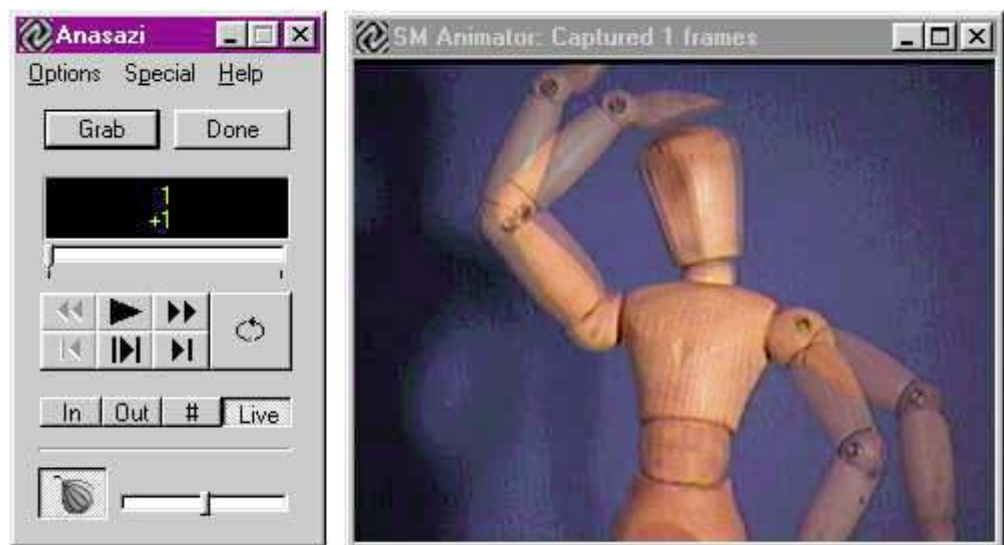
Je gaat deze middag in tweetallen een animatiefilmpje maken met behulp van de webcam en de computer. Dit gaat via een aantal stappen:

- Je gaat eerst een kort proeffilmpje maken, zodat je weet hoe alles werkt.
- Daarna ga je de hoofdrolspeler(s) maken uit klei of papier of iets anders.
- Je tekent vervolgens een storyboard, waarin je het verhaaltje laat zien.
- Uiteindelijk ga je daarmee je echte filmpje maken.

Telkens nadat je klaar bent met een onderdeel roep je de docent. Pas als deze het gezien heeft kun je doorgaan met het volgende onderdeel.

probeersel

Start de computer op, sluit de webcam aan en start het programma Anasazi. Je ziet dan het onderstaande scherm:



Als alles in orde is zie je het beeld van de webcam op het scherm.

- Pak een voorwerp (plakstift, puntenslijper) uit je etui. Leg het op tafel en richt de webcam er op.
- Stel de webcam scherp.
- Druk op het knopje GRAB. Het programma maakt dan een foto.
- Verplaats het voorwerp een klein beetje. Druk weer op GRAB (je kunt ook op de return-toets drukken).
- Doe dit een keer of twintig: voorwerp een beetje verplaatsen en foto maken. Door op de knop linksonder te drukken laat je blijf je de laatste foto door het nieuwe beeld zien. Dat kan makkelijk zijn, omdat je dan weet hoeveel je alles verplaatst.
- Speel dan af door op de te drukken.
- Je kunt het filmpje bewaren door op DONE te drukken. Bewaar het in je map "documenten". Geef het een makkelijk herkenbare naam.
- Maak ook een kort filmpje met een stukje plasticine klei.
- Ga om ideeën op te doen zo nu en dan bij andere groepjes kijken.

Beantwoord de volgende vragen:

3 Hoe kun je er voor zorgen dat iets langzaam of juist snel beweegt?

.....
.....

4 Hoe zou je een bolletje kunnen maken dat steeds kleiner wordt?

.....
.....

5 Bedenk nog twee dingen die je op deze manier kunt laten bewegen.

.....
.....

de acteurs en omgeving

- Bedenk wat je gaat laten bewegen. Het kan van klei zijn, het kunnen echte voorwerpen zijn of knipsels van papier. Je moet met knipsels wel vanaf de bovenkant filmen. Zet daarvoor je cameraatje vast in een statief.
- Als je met klei gaat werken bedenk dat de hoofdrolspelers heel simpel te boetseren moeten zijn.
- Je kunt van papier en knipsels een klein decortje maken. Je kunt ook een grote foto uit een boek of een tijdschrift gebruiken als achtergrond. Als je dan van bovenaf filmt kun je de figuurtjes gewoon op de foto leggen.

storyboard

- Als je hebt gekozen voor welke techniek je gaat gebruiken ga je het verhaal bedenken dat je gaat filmen. Maak daarvoor een storyboard. Dat is een soort stripverhaal waarin je laat zien wat het verhaal gaat worden.
- Maak een schatting van de lengte van de film (het aantal seconden) die je gaat maken en bereken hoeveel beeldjes je nodig hebt. Bedenk daarbij dat dit animatieprogramma tien beeldjes per seconde laat zien (een bioscoopfilm werkt met vierentwintig beeldjes per seconde). Vraag je dus ernstig af of de film niet lang duurt. Een minuut film kost bij tien beeldjes per seconde al zeshonderd beeldjes. Bij een animatie die je met fotootjes maakt is het waarschijnlijk wel te doen.

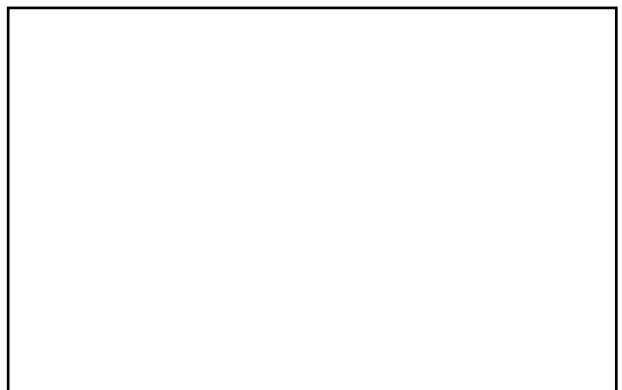
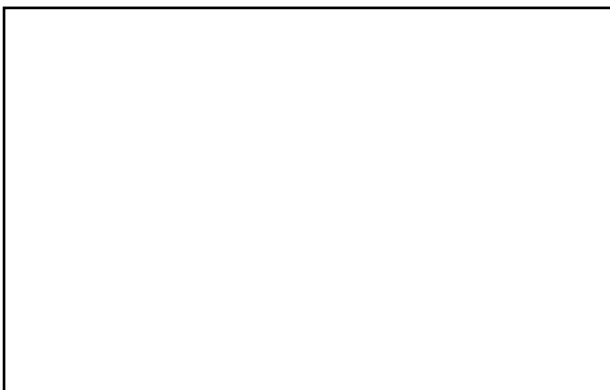
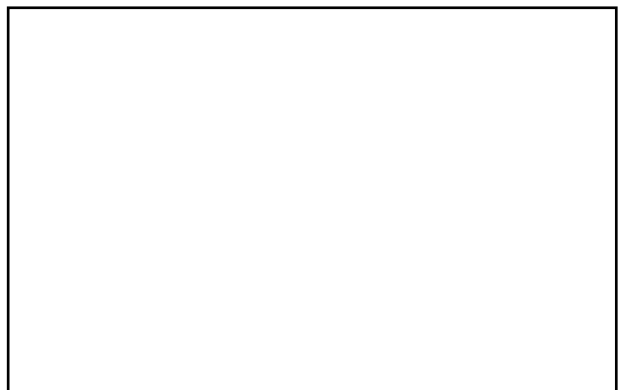
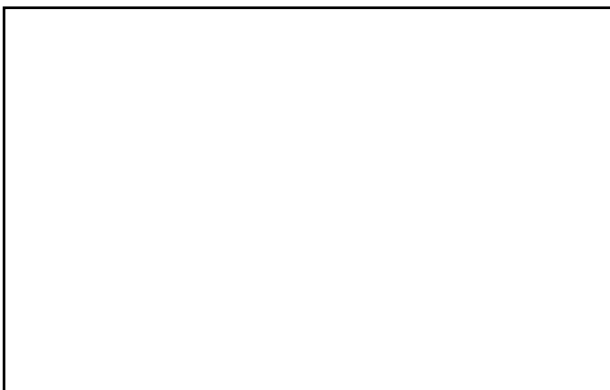
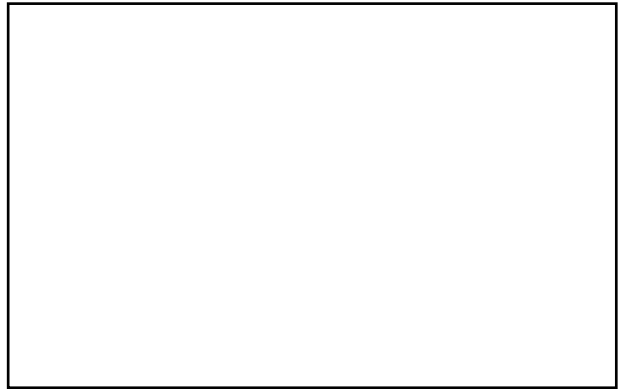
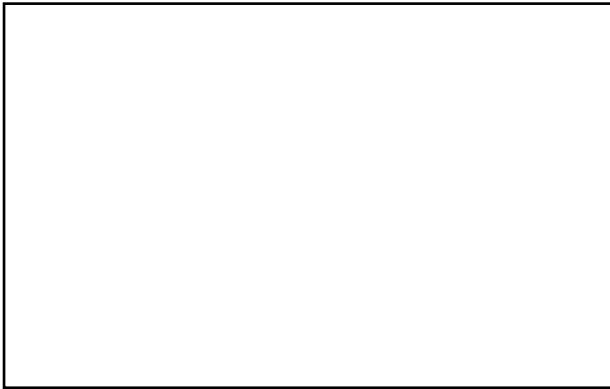


Voorbeeld van een storyboard

Afhankelijk van de tijd die het jullie kost om een goed resultaat te bereiken gaan we volgende week verder met het maken van animaties. Aan het einde van deze middag of die van over een week laat je je resultaat aan de andere groepjes zien. Aan het einde van het blok wordt alles ook vertoond aan alle andere belangstellenden.

Veel plezier!

STORYBOARD van en



Project Animaties BENODIGDHEDEN

- filmboekjes
- zoëtroop
- 10 setjes plasticine
- tijdschriften
- 10 vellen wit karton
- gekleurd karton, van elke kleur twee vellen
- tekenpapier
- knutselpullen: scharen, lijm, plakband
- rommel: ijzerdraadjes, schroeven, stukjes hout, knikkers, kralen
- microscooplampjes
- 10 webcamera's
- 10 PC's
- Animatiesoftware Anasazi of MonkeyJam, gratis te downloaden

NB: alles testen!