Werken met movie maker

Inleiding

Zelf met je klas een animatiefilmpje maken is helemaal niet zo moeilijk als je denkt. Zoals je weet bestaat film eigenlijk uit allemaal losse plaatjes die zo snel in elkaar overvloeien dat we het registreren als bewegend beeld.
Stop motion is een hele simpele, oorspronkelijke methode om vanuit losse beelden een film op te bouwen. Je bepaalt zelf hoeveel beelden je wilt gebruiken, hoe snel je de beelden op elkaar wilt laten volgen. Stop motion is het in beweging brengen van statische objecten, bv. speelgoed, papieren objecten, kleipoppetjes,... .

Denk na over hoe je je boodschap goed via stop-motion zou kunnen animeren. Je kunt niet alleen met mensen of tekeningen werken, maar ook met dingen. Denk maar eens aan een pen die zelf gaat schrijven, een legohuis dat zichzelf bouwt of een blok klei die langzaam verandert in een poppetje dat avonturen gaat beleven.

We maken gebruik van Windows Movie Maker, een gratis pakket bij windowscomputers. Als je het programma ooit al geopend hebt vind je dit terug bij "alle programma's.
Zoniet vind je dit terug bij "C:\Program Files\WindowsLive\ Photo Gallery".

INHOUD

Enkele begrippen om een filmpje te maken/bewaren	p.3
Enkele technieken	p.3
Benodigdheden	p.4
Beelden maken en inladen in de computer	p.5
Beelden monteren in windows movie maker	p.5
Muziek monteren onder filmbestanden	p.7
Overgangen en effecten toevoegen	p.8
Ondertitels toevoegen	p.8
Je film opslaan	p.8

Enkele begrippen om een filmpje te maken/bewaren

Animatie	De illusie van beweging door het na elkaar afspelen van verschillende stilstaande beelden, zogenaamde **frames**
Animatiefilm	Een film die gemaakt wordt zonder levende acteurs, maar met, in plaats daarvan, getekende figuren (tekenfilm), of levenloze materie (zoals kleifiguurtjes, playmobilmannetjes,...) die worden gefilmd in de enkelbeeldtechniek. Dat wil zeggen dat de beelden één voor één worden opgenomen. Bij het achter elkaar plaatsen van de beelden in een film geven deze dan de illusie van beweging.
Audio	geluid/muziek
avi	Computerformaat voor filmpjes
Claymation	Stop-motionfilm met kleifiguurtjes
Frame	Eén beeld uit een film
Frames per seconde	Aantal beelden dat per seconde getoond wordt. Bij film worden doorgaans 24 beelden per seconde getoond. Animatiefilmpjes beginnen vanaf 8 beelden per seconde.
mp3	Computerformaat voor audio (lage kwaliteit)
mp4	Computerformaat voor filmpjes
mpg	Computerformaat voor filmpjes
Stop motion film	Een film die gemaakt is door frame per frame te fotograferen en de objecten telkens een klein beetje te verschuiven. Door vervolgens de film af te spelen lijkt het alsof het voorwerp uit zichzelf beweegt.
Video	Bewegende beelden
wav	Computerformaat voor audio (hoge kwaliteit)
wma	Computerformaat voor audio (windows)
wmv	Computerformaat voor filmpjes (windows)

Enkele technieken

Stop motion of animatie kan op verschillende manieren gemaakt worden. Hieronder worden enkele technieken uitgelegd.

cut-out	Figuren uitknippen en per frame fotograferen op een achtergrond.
Getekend	Elk frame tekenen met pen/potlood of op de computer en fotograferen of opslaan.
Objecten	Poppetjes of voorwerpen in verschillende posities fotograferen en laten “bewegen” van het ene naar het andere frame.
Olieverf op glas	Elk frame schilderen op een glasplaat en fotograferen.
Pixillatie	Personen op verschillende posities fotograferen

	en laten “glijden” van het ene frame naar het andere frame.
Plasticine/klei	Plasticine-of kleifiguurtjes fotograferen in verschillende posities en laten “bewegen” van het ene naar het ander frame (claymation).
Whiteboard	Tekeningen op een witbord met stift fotograferen, frame per frame.
Zand	Zandfiguren maken op een glasplaat of op een achtergrond en per frame fotograferen.

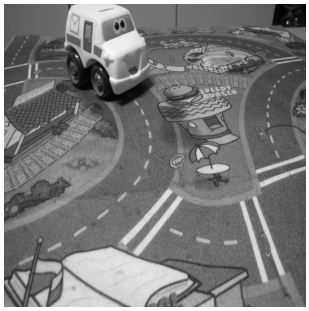
Benodigdheden

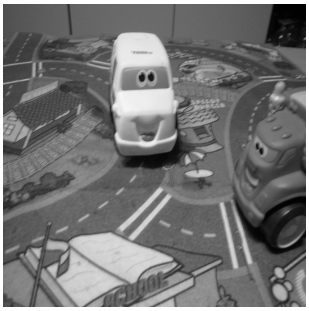
- digitale camera
- (bureau)lamp
- kabel of kaartlezer om de foto's over te brengen naar de pc
- stevige ondergrond (of statief voor camera)
- materiaal voor decor, achtergrond: tekenpapier, stiften, poppetjes, plasticine, speelgoed, visdraad, buddies, pritt,...

Aan de slag!

Beelden maken en inladen in de computer

Zorg eerst voor een idee en maak een kort script voor je filmpje.
Plaats de camera op een stabiele, vaste plaats (of monteer op een statief), ontwerp je filmset. Je kan kiezen voor een vaste positie van de camera en je laat de objecten daaronder of daarvoor telkens een beetje bewegen, of je kan een "roadmovie" maken door een bepaald voorwerp te volgen met je camera op de weg die het aflegt.



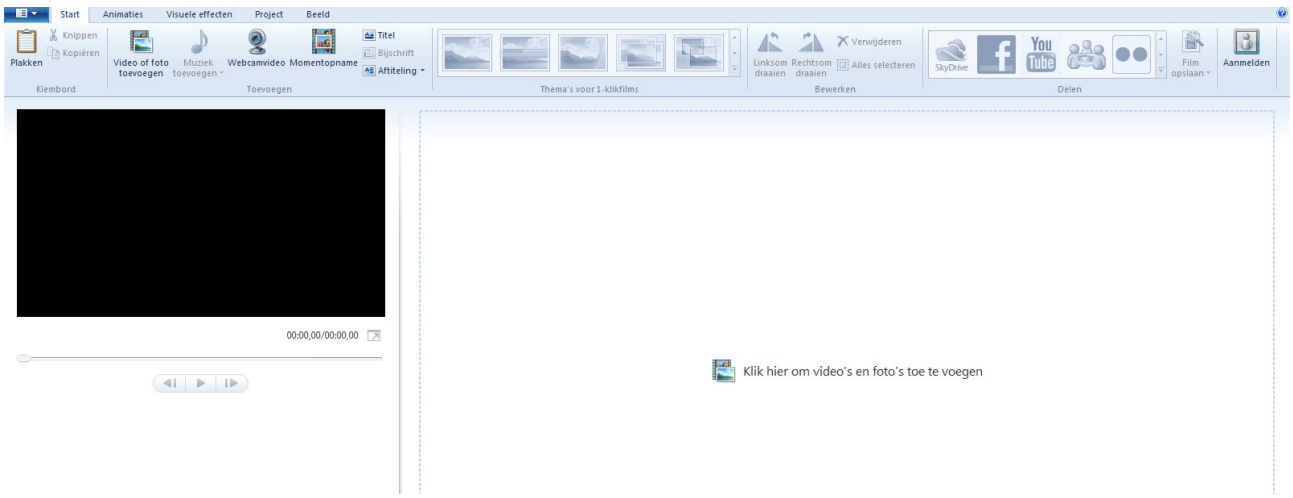


Fotografeer alle beelden die je wil gebruiken. Wijzig telkens een klein stapje, een klein detail aan de opstelling. Laat de camera altijd op dezelfde plaats staan of zorg voor logische bewegingen (met de objecten mee).
Bewaar de foto's op de computer, maak een vaste map om je foto's in te bewaren, dat is belangrijk om alle foto's bij elkaar te hebben tijdens het monteren. Nadien mag je ze niet meer van plaats veranderen, anders ben je je locatie kwijt en speelt het filmpje niet meer af.

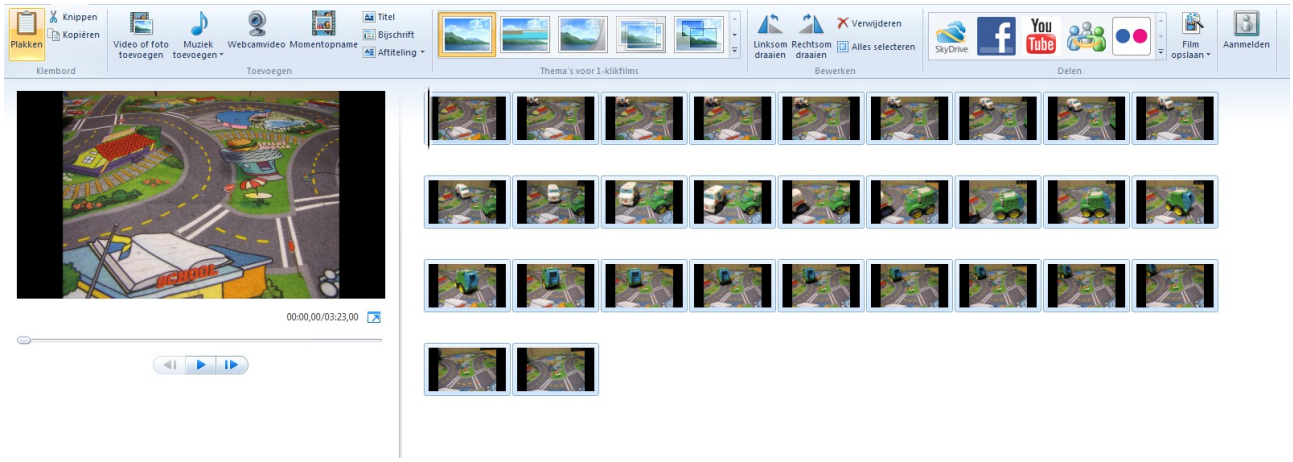
Beelden monteren in windows movie maker

OPGELET: tijdens het monteren geen enkele foto van locatie veranderen!!!!

Open windows movie maker, het beginscherm ziet er zo uit:



Laad nu alle beelden in dit programma. Dat doe je door te klikken op "video of foto toevoegen" te klikken, en klik de locatie aan waar je foto's bewaard zijn. Selecteer alle foto's die je wilt gebruiken en klik op "openen".



Nu staan alle foto's uit je collectie in je werkscherm. Normaal staan de foto's in de juiste volgorde, maar je kan nog altijd de volgorde veranderen door foto's te verslepen naar een andere plaats.
Nu moeten we gaan bepalen hoe lang elke foto getoond moet worden. Standaard is dit 7 seconden per foto ingesteld, dit is veel te lang. Je kan onmiddellijk alle foto's in je werkscherm selecteren en dan ga je naar "bewerken"

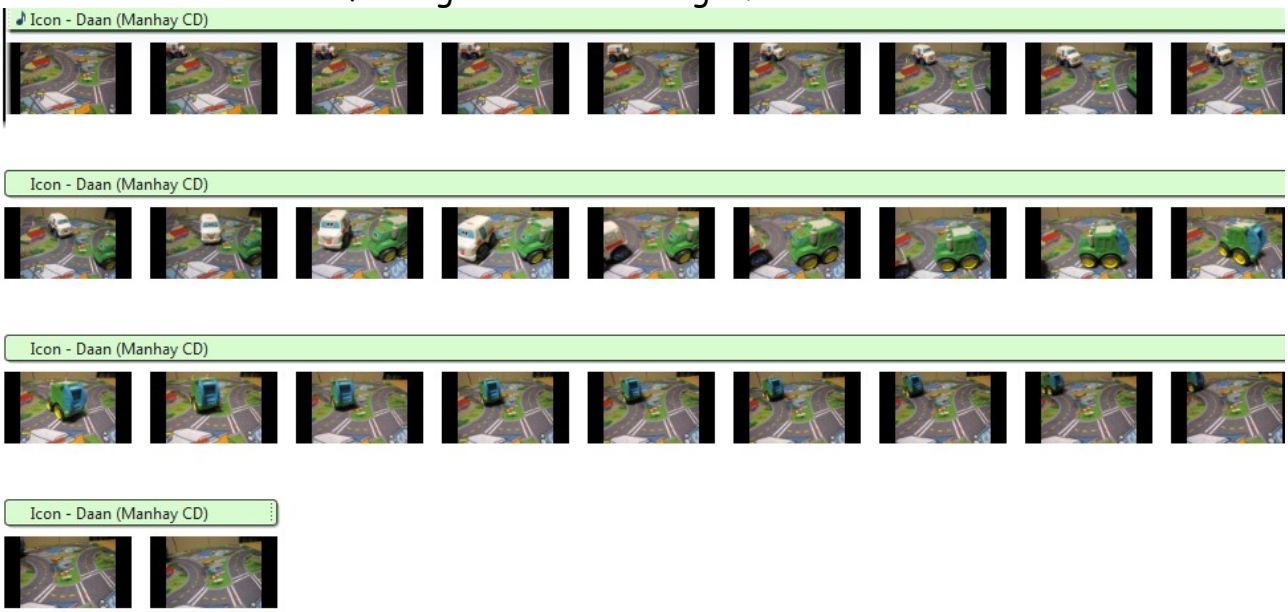
en vul je het aantal seconden in bij "weergaveduur aanpassen"
Als je kiest voor de minimumspeelduur van 0,125 seconden, krijg je 8 frames per seconde. Dat is vrij snel, je kan evengoed 0,5 sec kiezen. Bij het aanpassen van de speelduur bekijk je al eens je filmpje, zo kan je het best inschatten of je de tijd nog moet aanpassen. De eenvoudigste vorm van een animatiefilm is klaar! Je kan het hierbij laten, of je kan nog extra's eraan toevoegen.

Muziek monteren onder filmbestanden

Het is leuk als je animatiefilmpje voorzien is van achtergrondmuziek. In windows movie maker is het heel eenvoudig om een gepast muziekje te monteren. OPGEPAST: selecteer je foto van waar de muziek moet starten.

Klik bovenaan op 'start' en klik op 'muziek toevoegen', ga naar de juiste map en open het lied (het is aan te raden om de muziek in dezelfde map bij de foto's te plaatsen.

Bovenaan krijg je er nu "opties voor muziek" bij. Als je hierop klikt kan je de muziek nog wat aanpassen: in-en uitfaden (zodat het lied niet plots start en eindigt), start-en eindtijd instellen,.... . Je kan altijd de groene muziekbalk verplaatsen om de muziek later te laten starten of vroeger te laten eindigen.



Als je het algemene volume van het liedje wilt veranderen, klik je bovenaan op "muziekvolume" (bij opties voor muziek)

en pas je het volume aan.

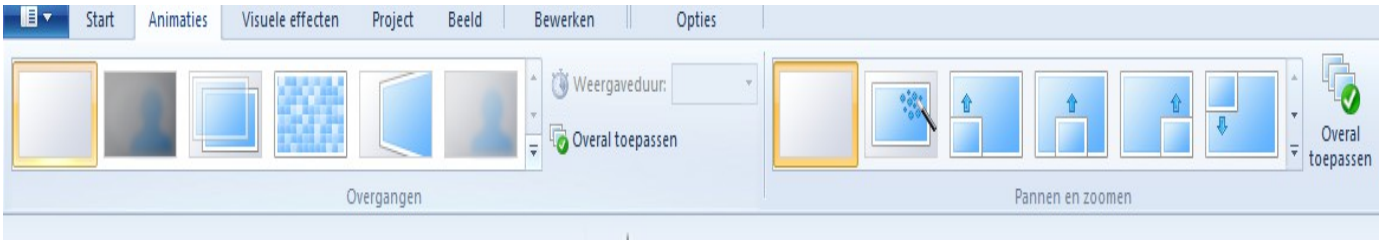
In plaats van muziek kan je via "**audacity**" zelf een tekst ingesproken hebben en dit op dezelfde manier als hierboven aan je filmpje toevoegen. Dit vraagt wel wat werk en oefening om de tekst synchroon te laten lopen met je filmpje.

Voor animatiefilmpjes is het ook leuk om geluiden toe te voegen. Hier zijn enkele links waar je alle mogelijke geluiden kan vinden. Je kan de geluiden downloaden (rechts klikken en opslaan in dezelfde map van je foto's).

www.stonewashed.net , www.grsites.com/archive/sounds , www.videorenovat.be/Linken/Geluid-en-geluideffecten/

Overgangen en effecten toevoegen

Bovenaan bij animaties kan je kiezen voor speciale effecten bij de overgang van foto naar foto.



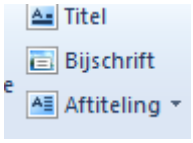
Bij "visuele effecten" kan je de film er oud laten uitzien, sepia, ondersteboven,....

Deze effecten zijn niet nodig, maar hier kan je gerust eens experimenteren.

Ondertitels toevoegen

Je kan een openingstitel maken, tekst toevoegen aan de film en een aftiteling voorzien.

Bij start vind je titel, bijschrift, aftiteling



Je kan hier ook telkens de kleur, duur en effechten aan toevoegen.

Probeer gerust eens wat uit.

Je film opslaan

Om je film op te slaan in windows movie maker, kies je naast start voor:

- project opslaan als: als je nog niet klaar bent en een ander moment wil verder werken aan je animatiefilm
- film opslaan: als je animatiefilm is afgewerkt en je het als een videobestand wilt bewaren.