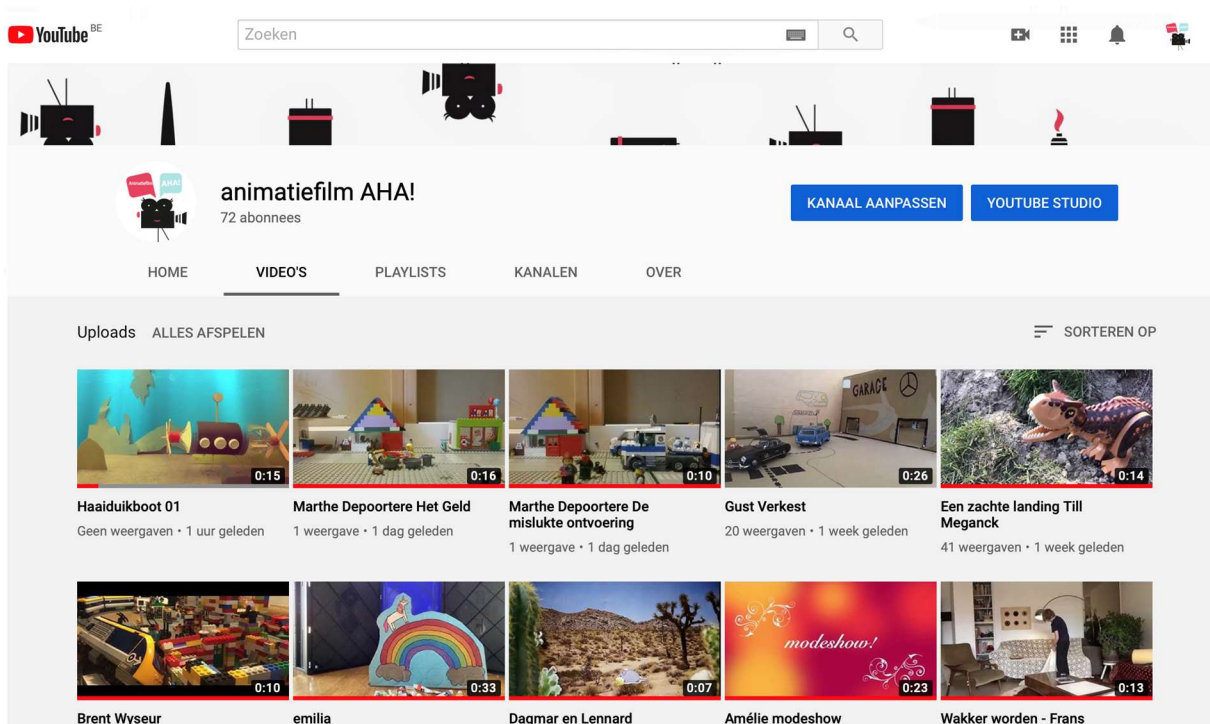


Dag ouders van die lieve leerlingen animatiefilm,
Dag leerlingen animatiefilm,

Eerst en vooral heel erg bedankt voor de verschillende inzendingen van de thuis gemaakte filmpjes. Het doet me deugd te zien dat de animatiefilmkriebels er nog zijn.

Alle doorgestuurde filmpjes kunnen jullie trouwens bekijken via ons kanaal op youtube.

https://www.youtube.com/channel/UC283IESWc98JHs-7osfCKAQ?view_as=subscriber



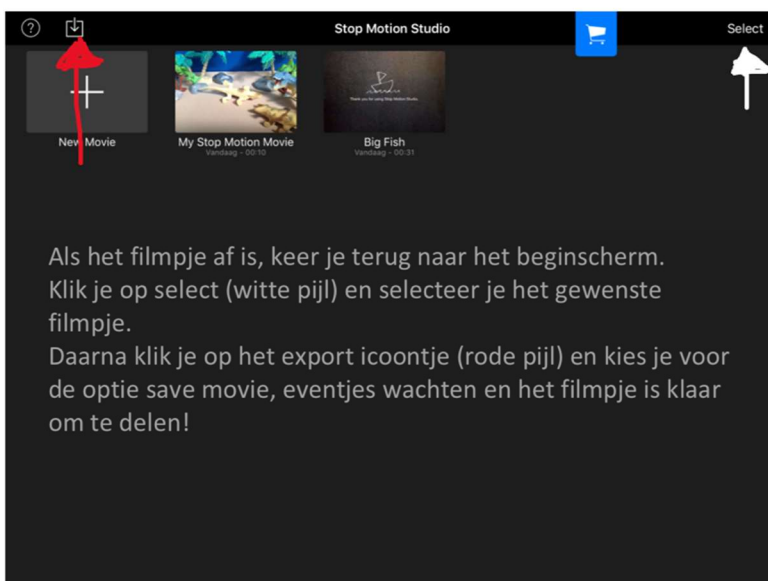
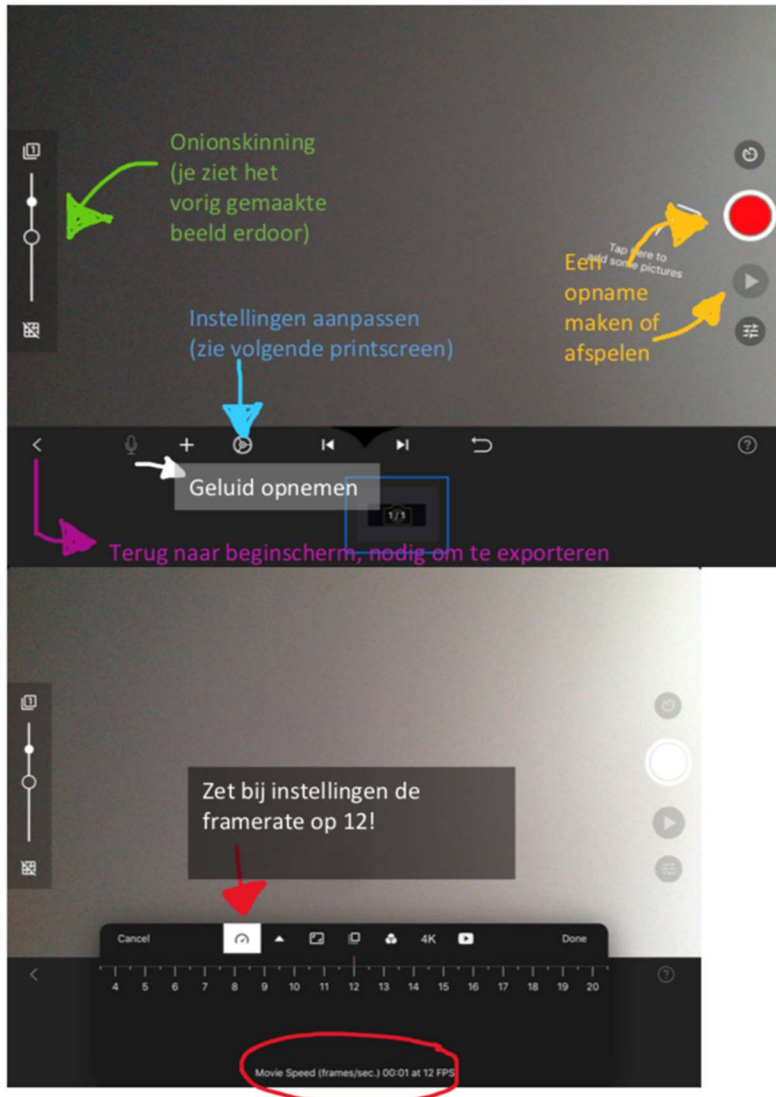
Na het uitproberen en experimenteren om de app Stopmotion beter te leren kennen, kunnen we starten met een volgende opdracht.



Misschien nog een kleine opmerking over het gebruik van de app, het viel mij op dat vele filmpjes wat schokkering waren door de niet aangepaste framerate (hoeveel foto's per seconde) naar 12 foto's per seconde. Daarom zet ik hieronder nog eens hoe je dit aanpast in de instellingen van de app en voor diegenen die de app nog niet installeerden, zet ik ook de beknopte handleiding hieronder.

De app zelf

Eigenlijk is de app 'stopmotion studio' heel eenvoudig in gebruik. Je kan er filmpjes opnemen en geluiden inspreken. Enkele printscreens om mensen met een digifobie te helpen.



Opdracht: Ode aan Panamarenko



Wie is Panamarenko?

<https://www.youtube.com/watch?v=eZKjosMv0Ac>



Het filmpje leert ons dat Panamarenko meer was dan een kunstenaar, hij voelde zich uitvinder en zo maakte hij de meest fantastische voertuigen/machines. Enkele voorbeelden.



Probeer bij iedere kunstwerk te verzinnen wat het is en waarvoor het dient, achterhaal je zijn inspiratiebron?

Kort samengevat maken we een filmpje met een eigen uitgevonden voertuig/machine mét bewegende elementen (zoals propellers, wielen, grijpklauwen, kranen, rupsbanden, ...) . Als voorbeeld heb ik samen met mijn kindjes, Aster en Bernd, ook een eigen voertuig/machine gemaakt en deze dan geanimeerd.

https://www.youtube.com/watch?v=IxIs_DsSm7c

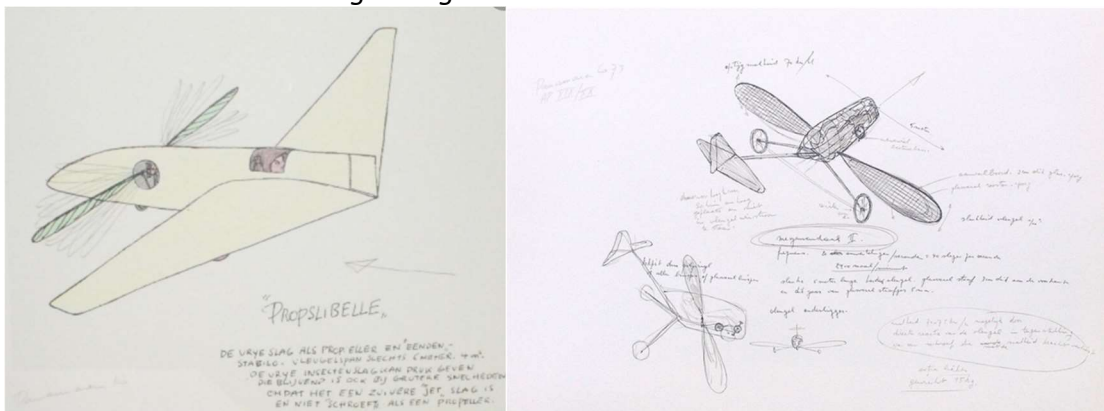


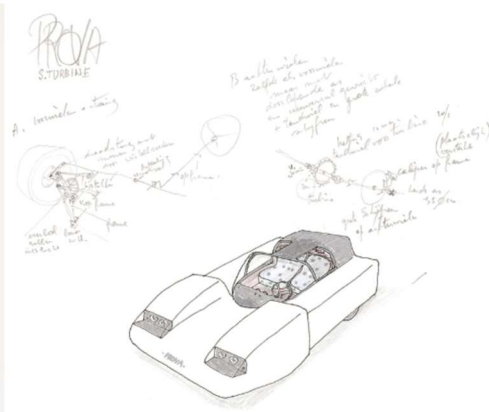
Hoe maak je het?

Stap 1: Ontwerpen en onderzoeken

Net als Panamarenko gaan we eerst op onderzoek, je denkt na over welk voertuig/machine je wil maken. Dit doe je best op papier, schets en ontwerp in je schetsboek van de academie.

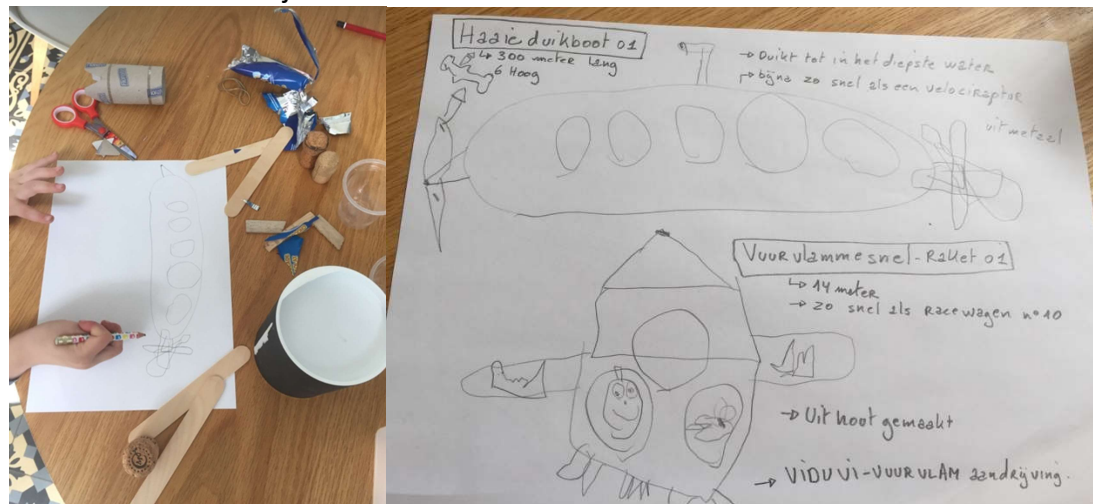
Hieronder en op de volgende pagina zie je enkele tekeningen van Panamarenko, bemerk je naast schetsen van voertuigen nog iets?





Bij je ontwerpjes mogen zeker de naam van je tuig niet ontbreken, ook extra informatie over de grootte, aandrijving, stuwkrachten met een wetenschappelijke naam, oplijsting van materiaal, rekensommetjes, enz. mogen op je ontwerp niet ontbreken. Fantaseer er maar op los. Verzameld afvalmateriaal om te knutselen erbij nemen kan een hulp zijn om op een idee te komen

Een voorbeeld van mijn zoon



Stap 2: Maken van het tuig

Neem je ontwerp bij de hand en ga op zoek naar materiaal die je kan gebruiken om je eigen tuig te maken. Tip: Vertrek vanuit een stevige basis, bv. een lege petfles, een kartonnen rol, een stuk hout.

Je bent volledig vrij hoe je het maakt. Knip, plak, timmer, snij er maar op los! Onthoud wel dat er elementen moeten kunnen bewegen in het filmpje.

Stap 3: Het animeren van je tuig

Maak een decor/omgeving. Jullie zijn volledig vrij in hoe je dit aanpakt. Zorg wel dat je decor niet te hard opvalt, het belangrijkste is je voertuig/machine.

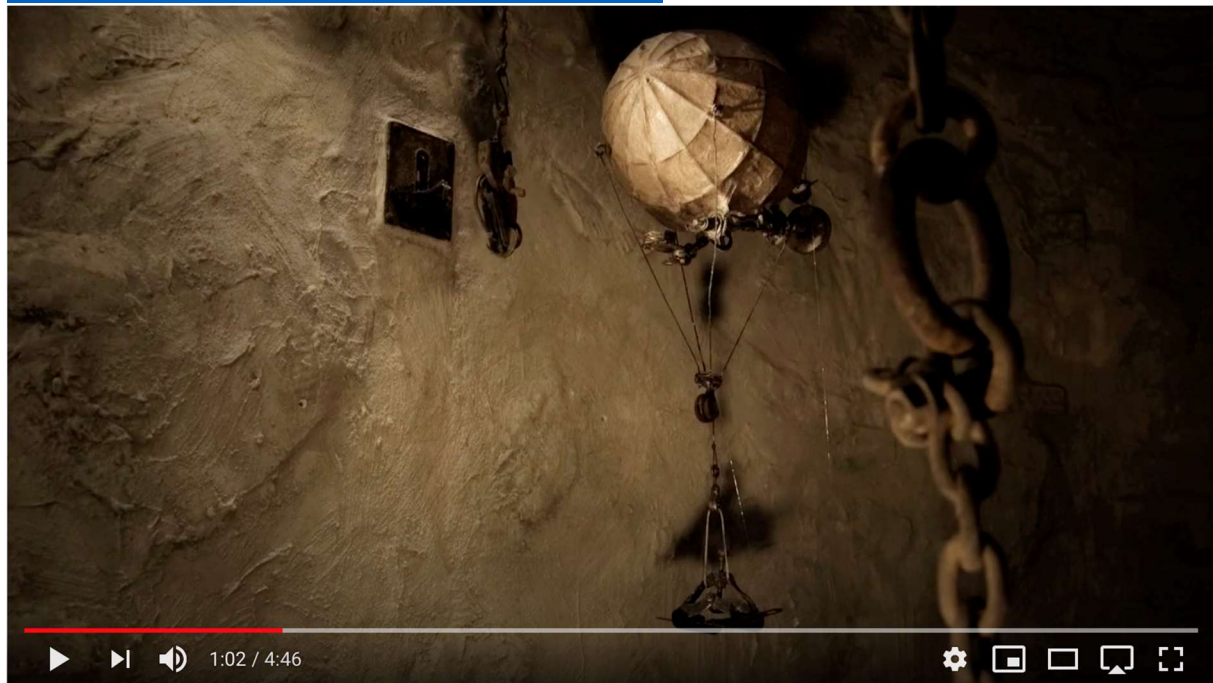
Maak een korte animatie waarin je jouw tuig laat doen waarvoor het dient.

Om het op zijn Engels te zeggen: less is more, keep it simple!

Ter afsluiting; nog een filmpje

Eentje die heel hard aanleunt bij de opdracht, 'Laundromat IK' een film van Jeroen Swyngedouw.

https://www.youtube.com/watch?v=Ot-n_SvDT6c



Veel succes!!!!

Hou jullie goed en gezond!

Groeten,
Meester Ruben