VAN VIDEO NAAR TEKENING

Bijlage - extra opdracht

doel van de oefening

Hoe kan een bewegend digitaal beeld worden vertaald naar handgetekende animatie?

Leerlingen vertrekken vanuit een zelfgemaakte video. Daaruit distilleren ze de belangrijkste beelden en bewegingen. Deze beelden worden vereenvoudigd en opnieuw getekend. Vervolgens laten ze het getekende personage of voorwerp verder bewegen.

MATERIAAL

- Smartphone, tablet of computer
- Papier
- Potlood en gom
- Schaar
- Stop-motion app
- Eenvoudige video-app, bijvoorbeeld iMovie

opdracht

Maak eerst een korte video waarin één duidelijke beweging plaatsvindt.
Denk bijvoorbeeld aan: een persoon die springt, een hand die wuift, een bal die valt, iemand die gaat zitten, een persoon die naar de camera loopt, een voorwerp dat omvalt, een voertuig dat voorbijrijdt...

De video hoeft maar ongeveer 5–8 seconden te duren.
Daarna gebruik je de laatste vier seconden van je video als vertrekpunt voor je tekeningen.

1. Bekijk de video als een reeks beelden

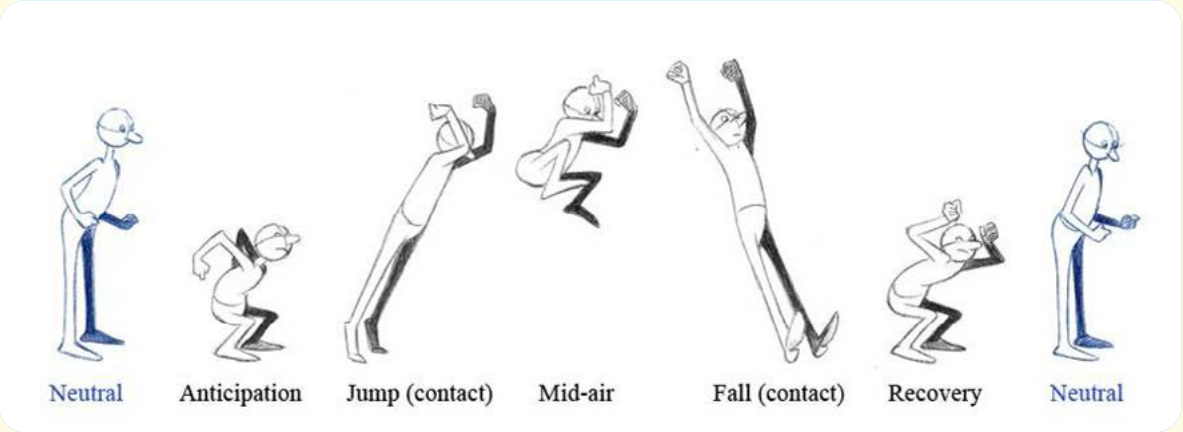
Een video lijkt één vloeiende beweging, maar bestaat eigenlijk uit een lange reeks stilstaande foto's. Bekijk je video verschillende keren en pauzeer regelmatig.

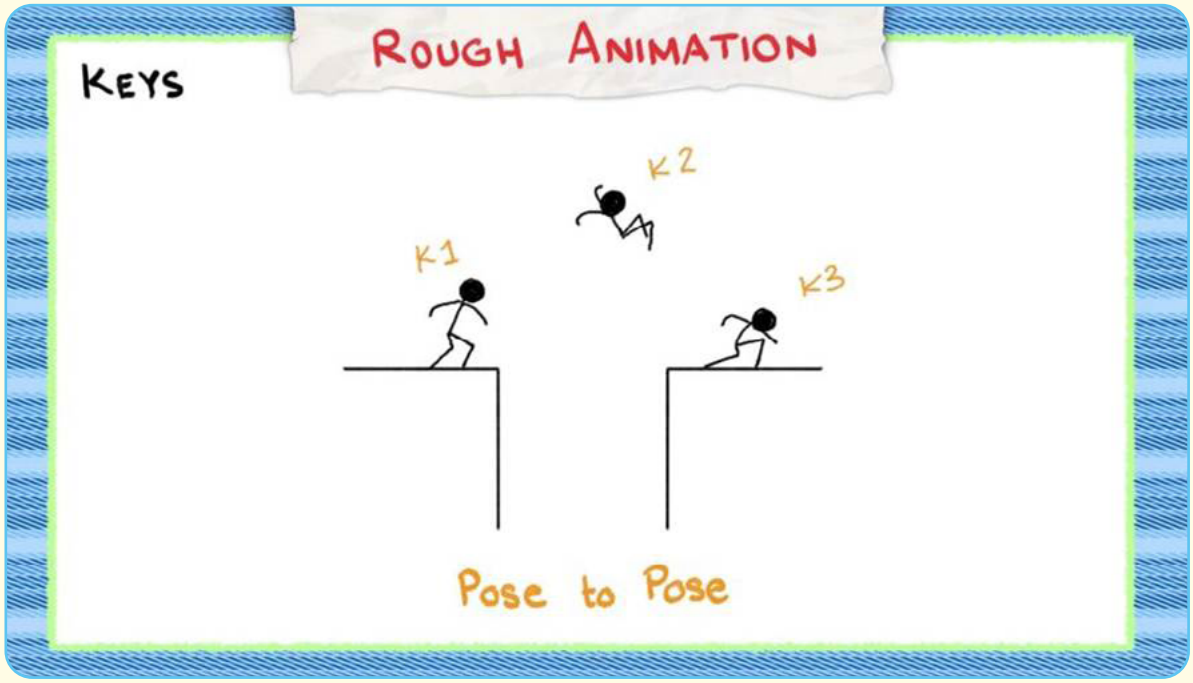
Let daarbij op:
- Waar bevindt het personage of voorwerp zich?
- Wordt het groter of kleiner?
- Beweegt het naar links, rechts, boven of onder?
- Verandert de houding?
- Hoe verandert de afstand tot de camera?
- Welke delen van het lichaam of voorwerp veranderen?

Je zoekt nu naar de beelden die de beweging het beste vertellen.

De video hoeft maar ongeveer 5–8 seconden te duren.
Daarna gebruik je de laatste vier seconden van je video als vertrekpunt voor je tekeningen.

Bijvoorbeeld:
een persoon springt.





Je kunt de beweging vereenvoudigen tot enkele belangrijke posities:
grond – top – grond

2. teken de belangrijkste beelden

Neem de geselecteerde momenten uit je video en teken ze na. Je hoeft de video niet realistisch na te tekenen. Probeer het beeld juist te vereenvoudigen.

Een persoon kan bijvoorbeeld worden opgebouwd uit:
- een cirkel voor het hoofd;
- lijnen voor armen en benen;
- een eenvoudige vorm voor de romp.

Een voertuig kan bestaan uit:
- een rechthoek;
- twee cirkels;
- enkele herkenbare details.

3. maak het bewegende element los

Het personage of voorwerp dat beweegt, moet los van de achtergrond kunnen bewegen. Teken daarom de achtergrond eventueel op een apart blad en het bewegende element op afzonderlijke blaadjes.

Bijvoorbeeld:
Achtergrond: straat
Bewegend element: persoon

4. Van de echte beweging naar een getekende beweging

Nu laat je het getekende personage of voorwerp verder bewegen. Je hoeft de oorspronkelijke video niet meer exact te volgen. Je mag de beweging veranderen of overdrijven.

Bijvoorbeeld:
Een persoon loopt in de video naar rechts. In de animatie kan die persoon:
uit de video stappen → verderlopen → springen → uit beeld verdwijnen.

Hier wordt de oefening echt een animatie-oefening: de leerlingen gebruiken de echte beweging als startpunt, maar maken er daarna een eigen getekende beweging van.

5. Maak de animatie

Fotografeer de verschillende tekeningen één voor één met de stop-motion app.

Zorg ervoor dat:
- de camera zo stil mogelijk blijft;
- de achtergrond steeds op dezelfde plaats ligt;
- het getekende element per beeld een klein stukje verschuift;
- je voldoende beelden maakt voor een vloeiende beweging.

Probeer eerst een eenvoudige beweging met ongeveer 8 - 12 beelden.
Daarna kun je experimenteren met de snelheid.

Weinig beelden = snelle/beweeglijke animatie
Veel beelden = trage/vloeiende animatie

6. Combineer video en animatie

Plaats de oorspronkelijke video en de getekende animatie achter elkaar in een video-app zoals iMovie.

De overgang moet zo worden gemaakt dat het lijkt alsof de beweging uit de echte wereld overgaat in de getekende wereld.

ECHTE PERSOON → GETEKENDE PERSOON → GETEKENDE BEWEGING

De laatste houding van de echte persoon wordt dus het eerste beeld van de getekende animatie.

Voorbeeld van de structuur:
(Filmen) Persoon springt
↓
(Filmen) Persoon landt
↓
(Filmen) Laatste echte houding
↓
(Tekenen) Getekende versie van dezelfde houding
↓
(Tekenen) Getekend personage beweegt verder
↓
(Tekenen) Eigen animatie