

Stop-motion

Animatie



# INHOUDSOPGAVE

- \* stop-motion animatie stappenplan
- \* script
- \* storyboard
- \* stop-motion variaties
- \* camera-opstelling
- \* decor
- \* monteren



# STOP-MOTION ANIMATIE

Bij het maken van een stop-motion animatie heb je veel geduld nodig. Hoe kleiner de bewegingen tussen de foto's hoe vloeiender de animatie zal worden.

①

je schrijft een verhaal.

De animatie moet precies 1 minuut duren, dus bedenk goed hoeveel je in 1 minuut kan laten zien.

②

Als het verhaal klaar is, maak je een storyboard. Daarin teken je globaal per scene wat je later gaat animeren. Schrijf er ook bij hoe lang een scene duurt, dan weet je hoeveel foto's je moet maken voor die scene.

③

Als je storyboard klaar is, bedenk je welke techniek je gaat gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld gaan tekenen, uitgeknipte foto's gebruiken, klei, lego, etc.

④

Taakverdeling:

- wie maakt de foto's?
- wie verschuift de objecten?
- wie houdt in de gaten dat er volgens het storyboard gewerkt wordt?

⑤

Een animatie heeft minimaal 12 frames per seconde. Dat betekent 12 foto's per seconde. Voor 1 minuut animatie heb je dus 720 foto's nodig!

⑥

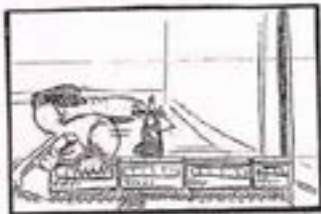
Als alle foto's gemaakt zijn, ga je de animatie monteren in windows moviemaker. Daarin kun je ook de muziek eronder zetten.



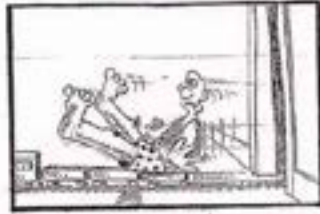


# STORYBOARD

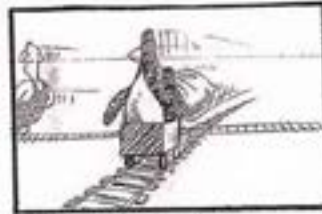
Een storyboard is een heel belangrijk onderdeel bij het maken van een animatie, omdat hieruit precies duidelijk wordt hoe iets in beeld moet worden gebracht. Bij het maken van een storyboard kun je de volgorde van het script aanhouden. Bij de tekeningen zet je om welke scene het gaat en welk shot. Hieronder een kopie van een storyboard zoals deze bij het maken van de film van Wallace & Gromit gebruikt.



Sc 65, Shot 3, INT. DINING ROOM, NIGHT.  
GROMIT GRASPS THROAT TRACK,  
PENDING BRAG TO CHASE THE BIRD FROM...



Sc 65, Shot 3 continued,  
WALLACE TIES TO LEAD PENDING...



Sc 65, Shot 3 continued,  
...NOT PENDING TENDERS IN DISMAYERS.



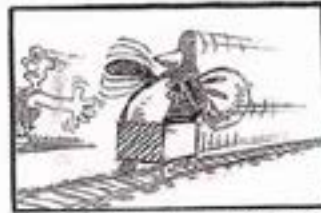
Sc 65, Shot 4, INT. DINING ROOM, NIGHT.  
WALLACE HAS GRASPED THE MACHINE  
TRACKING SHOT.



Sc 65, Shot 5, INT. DINING ROOM, NIGHT.  
GROMIT'S TRAIN CHANGES ANIMATED TO COME  
UP PARALLEL TO PENDING'S TRACK.  
GROMIT KIPS OUT OF TRACK AND DROPS  
THE BIRD. TRACKING WITH PENDING.



Sc 65, Shot 6, INT. DINING ROOM, NIGHT.  
PENDING TIES, TRACKING STEP IN HIS  
TRACK. (GROMIT HEARD IN RETURN)  
TRACKING SHOT.



Sc 65, Shot 7, INT. DINING ROOM, NIGHT.  
BEHIND PENDING TRACK TO SOME AND  
WALLACE HAS GRASP MACHINE.  
TRACKING SHOT.



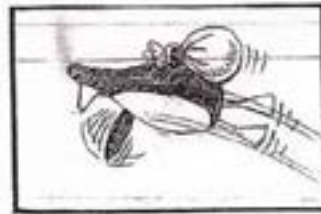
Sc 65, Shot 7, CONTINUED.  
PENDING FOOT COMES DOWN ON THE TRACK.  
PENDING ONE'S FLIGHT.



Sc 66, Shot 1, INT. KITCHEN, NIGHT.  
WALLACE AGREES UP TO GROMIT PENDING.  
TRACKING SHOT



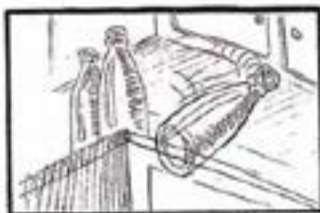
Sc 66, Shot 2, INT. KITCHEN, NIGHT.  
GROMIT AGREES PENDING.  
TRACKING SHOT.



PENDING SLIPS THROUGH THE BIRD.  
TRACKING SHOT.



Sc 66, Shot 4, INT. KITCHEN, NIGHT.  
GROMIT SHAKES HIS KITCHEN AND GROMIT.  
TRACK THEN STOP.



Sc 66, Shot 5, INT. KITCHEN, NIGHT.  
THE COOK CHASES A BOTTLE TO TRAP  
ALL THE GROMIT.



Sc 66, Shot 6, INT. KITCHEN, NIGHT.  
PENDING DECIDES TO TRY TO... AND  
WALLACE.



Sc 66, Shot 7, INT. KITCHEN, NIGHT.  
BOTTLE LANDS IN GROMIT LAP...



Sc 66, Shot 7 continued.  
...PERFECTLY RETURNED TO CATCH THE  
PENDING AND THE BOTTLE.  
"WALLACE GROMIT LAP!"



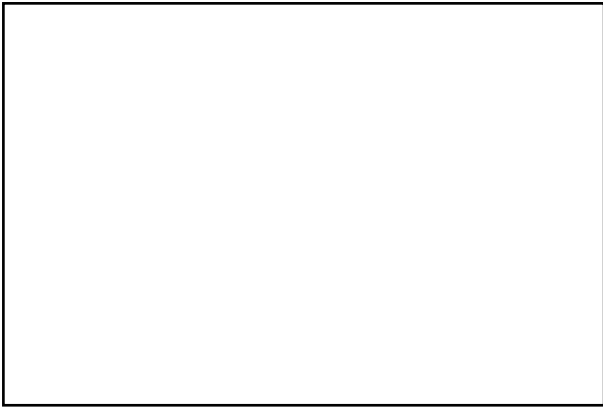
Sc 66, Shot 8, INT. KITCHEN, NIGHT.  
WALLACE SLIPS INTO FRAME:  
"WELL DONE! WE DID IT!"

Nick Park: "This sequence in *The Wrong Trousers* was the first one we storyboarded. Even before we started writing the script, I storyboarded this whole

sequence - and we stuck with it. Sometimes scenes change a lot, either when we shoot or in the cutting room, or they may be dropped entirely, but we managed to

keep this one. It was edited down quite a lot, but the essence of the storyboard is still there."

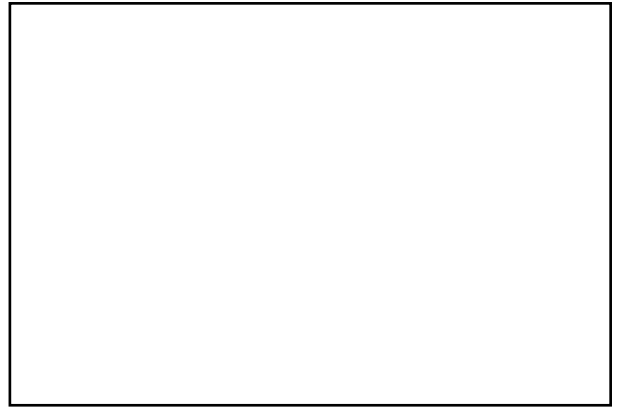
# STORYBOARD



---

---

---



---

---

---



---

---

---



---

---

---



---

---

---

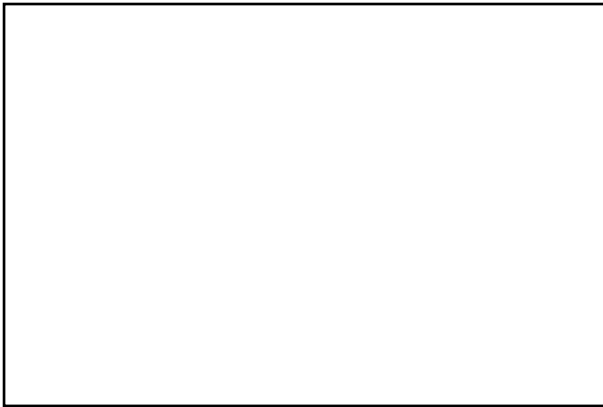


---

---

---

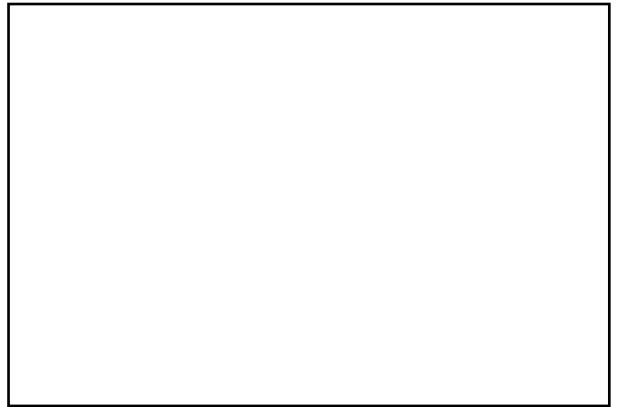
# STORYBOARD



---

---

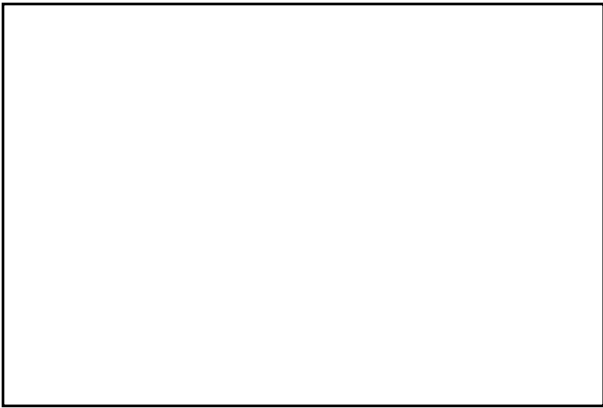
---



---

---

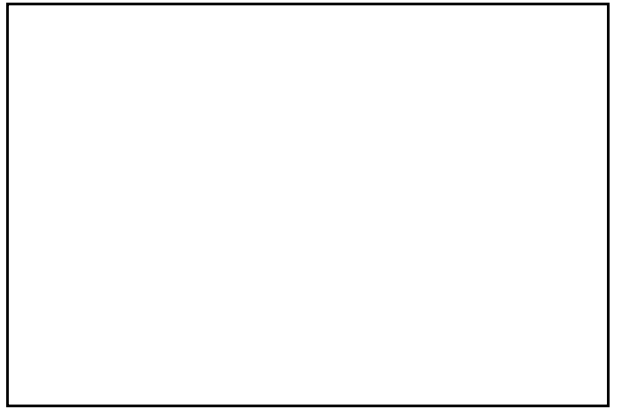
---



---

---

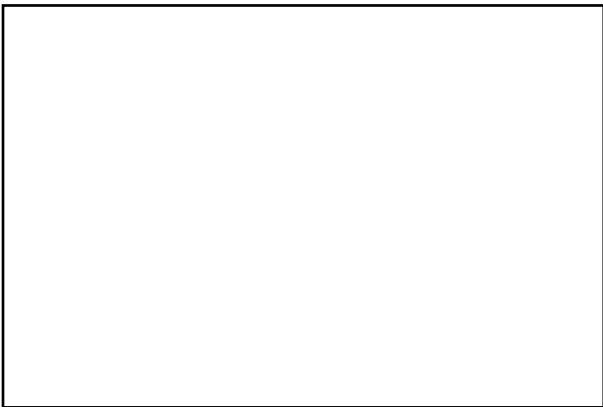
---



---

---

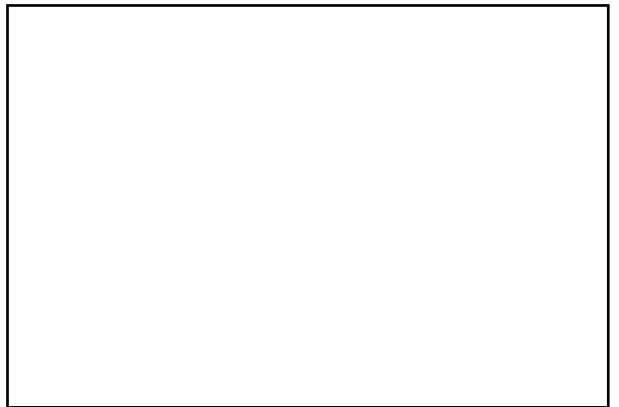
---



---

---

---

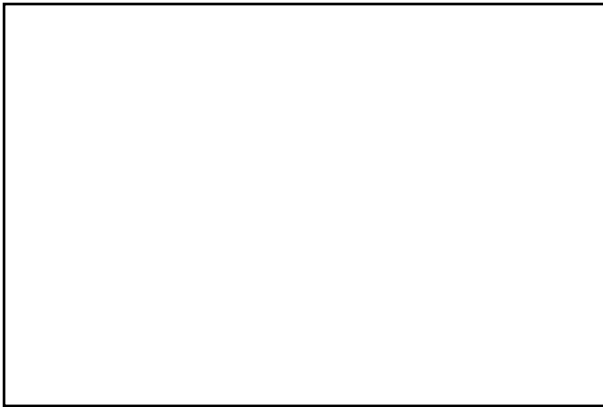


---

---

---

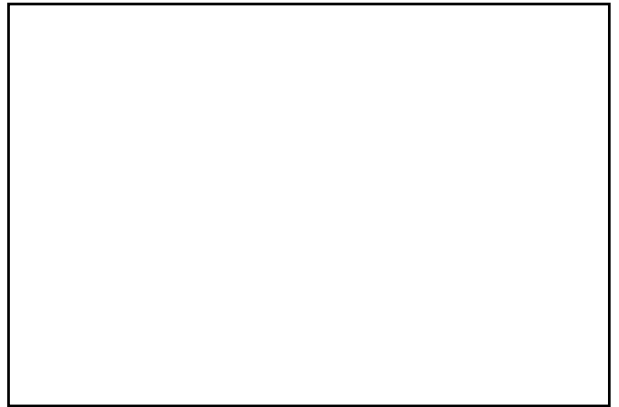
# STORYBOARD



---

---

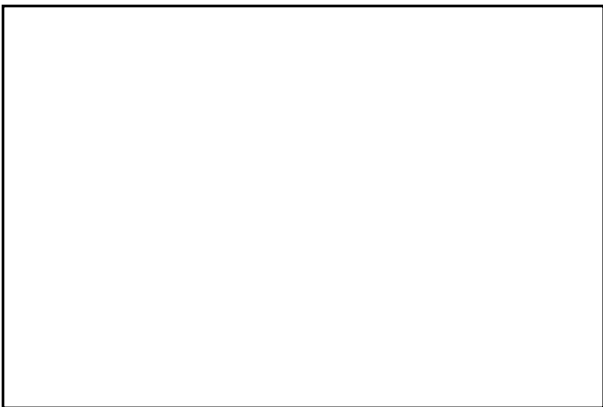
---



---

---

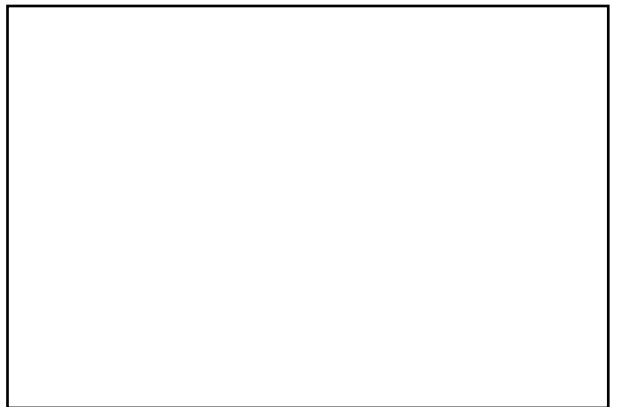
---



---

---

---



---

---

---



---

---

---



---

---

---



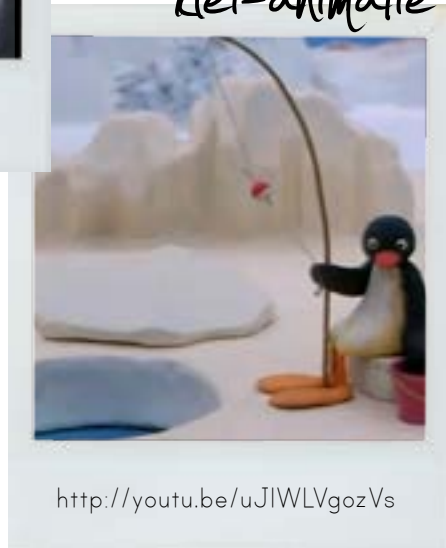
# STOP-MOTION VARIATIES

Stop-motion is een animatietechniek waarin nogal wat verschillende dingen mogelijk zijn. Of je nou gebruik maakt van tekeningen, klei of je werkt met echte personen, het principe blijft hetzelfde. Een reeks foto's met steeds een klein verschil zorgt ervoor dat objecten gaan bewegen. Hieronder een aantal voorbeelden van de verschillende technieken.

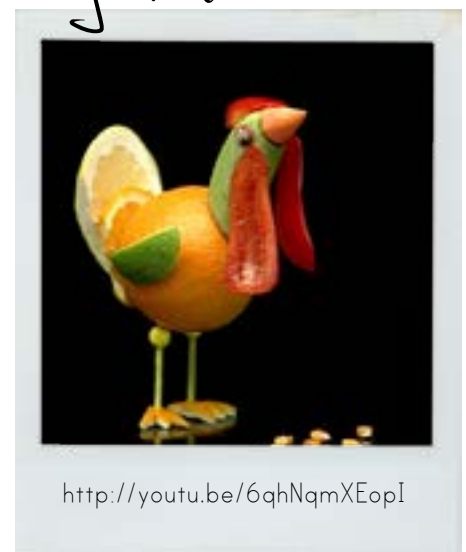
tekeningen



Klei-animatie



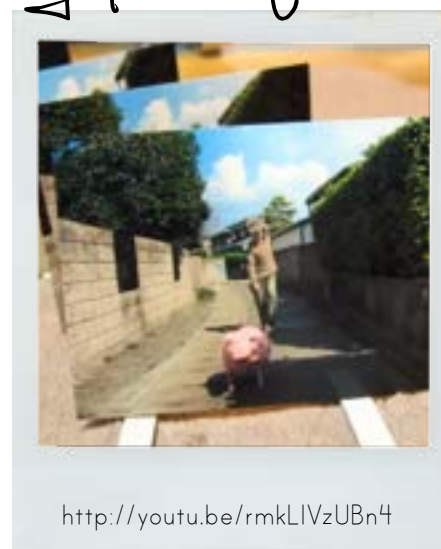
objecten



mensen



uitgeprintte foto's



# CAMERA-OPSTELLINGEN

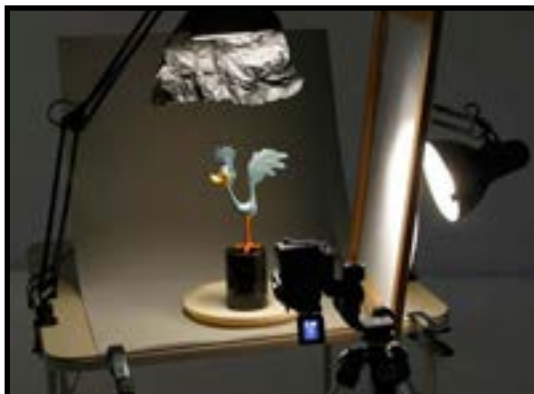
Stop-motion animatie maakt dingen mogelijk die in werkelijkheid niet kunnen. Zo kun je mensen laten vliegen of op de kop tegen het plafond laten lopen. Objecten kunnen bewegen en zelfs praten. Hoe geloofwaardig je dit laat overkomen, hangt af van de camera-opstelling.

Wanneer je er voor kiest om gebruik te maken van tekeningen, kun je het beste gebruik maken van een cameraopstelling zoals hieronder. Belangrijk hierbij zijn de beide lampen aan de zijkant, deze zorgen ervoor dat het vel papier goed belicht is, waardoor de animatie duidelijk zichtbaar is.



Door van bovenaf te filmen/fotograferen lijkt het alsof het meisje op de afbeelding hiernaast door de lucht vliegt.

Zoals op alle voorbeelden te zien is, is belichting erg belangrijk. Dit geldt ook voor de achtergrond. Hieronder is de achtergrond vrij kaal. Daar kun je voor kiezen als het object dat je filmt veel kleur bevat of dat de omgeving in het verhaal er niet toe doet. Het is wel een stuk lastiger om een interessant filmpje te maken met een lege achtergrond.



# DECOR

De meeste animaties worden opgenomen in een decor. Dit decor kan levensgroot zijn, maar vaak zijn het maquettes.



Het decor wordt gemaakt in een kartonnen doos. Op deze manier is het makkelijk te verplaatsen en kun je de belichting beter controleren.



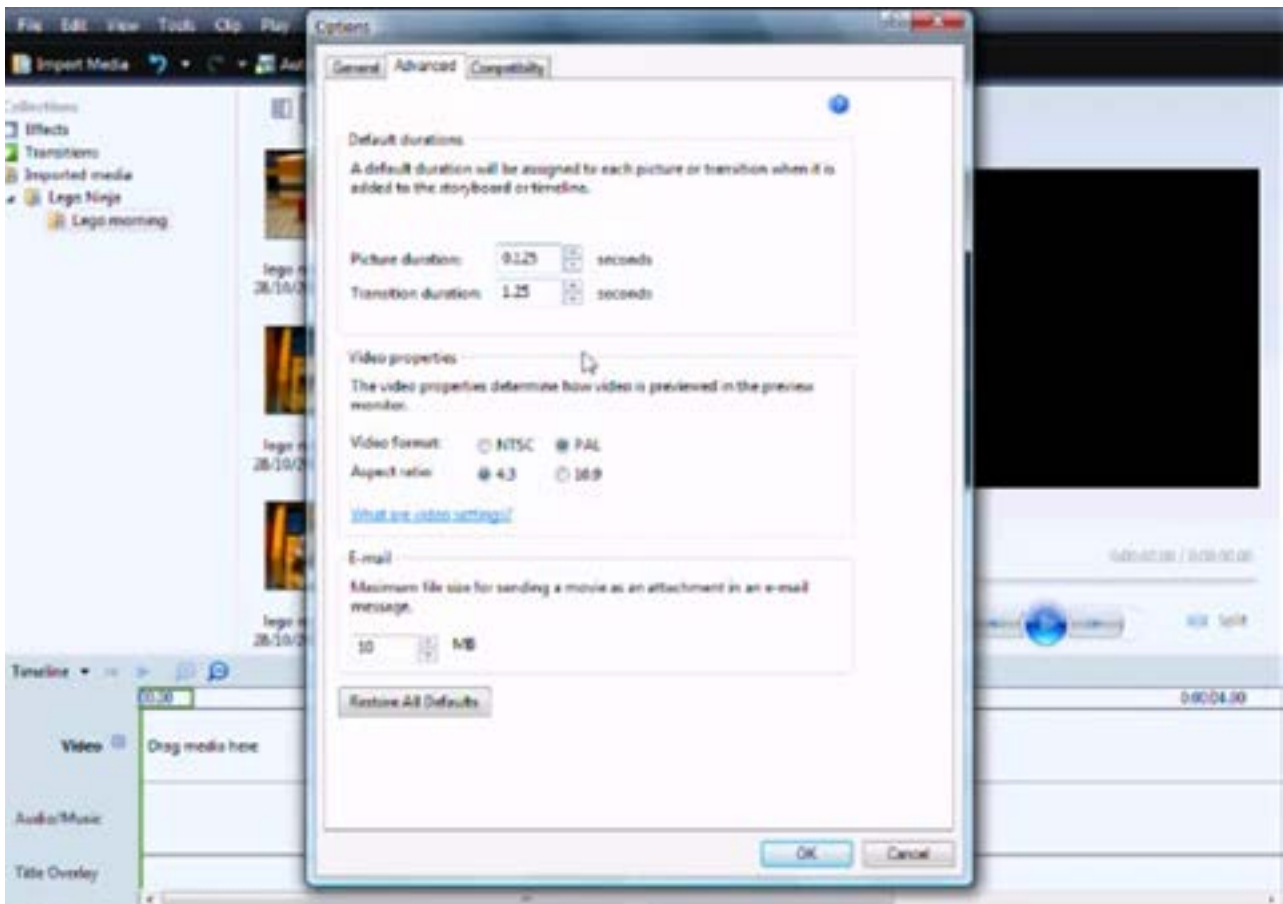
Hoe eenvoudig het er ook uitziet, door een omgeving voor de karakters te maken, is je animatie gelijk een stuk interessanter om naar te kijken.

# MONTEREN

Nadat alle foto's zijn ingeladen, kunnen deze op de timeline gesleept worden. Maar niet voordat de tijdsduur van de foto's is ingesteld. Hiermee kun je de snelheid van de animatie bepalen. Door alle foto's te selecteren kun je de eigenschappen aanpassen. Zie onderstaande afbeelding.

tools - options - advanced - picture duration

vul hier 0,16 sec in. Als alle foto's achter elkaar staan, verdubbelen we de snelheid en komen we uit op ongeveer 12 frames per seconde.

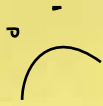




# MONTEREN

Als de beelden eenmaal in de juiste volgorde staan met de juiste snelheid, kun je geluid toevoegen. Dit kan muziek zijn, maar ook gesproken tekst, ingesproken geluidjes, overige geluiden als voetstappen, glasgerinkel, etc.

Als je muziek wilt gebruiken, kies dan liever voor een nummer wat niet zo bekend is. Anders heb je kans dat mensen lekker naar het muziekje gaan luisteren in plaats van kijken naar de animatie



Vergeet de  
titel niet!  
(en aftiteling)

