Prostorske in tehnične zahteve za izdelavo animiranih filmov

O čem govori to poglavje?

V poglavju Podrobnejši vpogled v stop animacijo smo opisali, da v osnovi obstajata le dve različni vrsti animacije: dvodimenzionalna animacija (2D) in tridimenzionalna animacija (3D).

V tem poglavju želimo razložiti, kako pripraviti prostor in prostorsko opremo za ti obe vrsti animiranega filma. Pogosto za to zadostuje običajno pohištvo ali dodatne deske. Obstajajo pa tudi načini, kako lahko določeno strukturo za animiranje zgradimo sami.

Seveda so za tehnično postavitev pomembne tudi primerne lokacije, zato bomo v tem poglavju obravnavali tudi to.

AnimaVision v akciji – kratki povzetki in napotki

- Razmisli kakšen film želiš ustvariti. animacijo silhuet, kolaž, 3D-film ali morda celo večnivojsko animacijo?
- Razišči katero opremo že imaš in kaj si lahko še izposodiš ali kupiš.
- Pred začetkom projekta si dobro oglej lokacijo, na kateri se bo izvajal projekt!

Kakšno opremo potrebuješ?

Delovni materiali, oprema in orodja so odvisni od vrste animiranega filma. Osnovna oprema vključuje prostor, v katerem lahko nemoteno delate, kamero, način za pritrditev kamere (npr. stativ) in eno ali več luči za osvetlitev.

> *Ko v Animavision poglavjih govorimo o »kameri«, je to lahko fotoaparat, pametni telefon/iPhone, tablica/iPad ali celo spletna kamera. Le če je to ključno za določeno nastavitev, se izrazi kamera, pametni telefon, tablični računalnik ali spletna kamera uporabljajo ločeno.*

Delati je mogoče na tleh ali na mizi, čeprav so izkušnje pokazale, da delo na mizi vodi do boljših rezultatov in je bolj udobno. Delo na tleh je primernejše za zelo mlade udeležence, ki želijo na primer s svojimi igračami ustvariti animirani film.

Podrobnejša razlaga

Lokacije

Pomembno je, da lahko opremo za svoj animirani film postaviš nekam, kjer lahko vse ostane na istem mestu tudi več dni, ne da bi se kar koli spremenilo. Najbolje je, če je prostor zaklenjen in ga ne more uporabljati nihče drug.

Če prostor še vedno uporabljajo drugi, je dobro, če lahko tehnično postavitev in animirane predmete nekje varno shraniš. To je lahko v prostoru v isti sobi ali v drugi sobi, ki se manj pogosto uporablja.

Pri tridimenzionalnih animiranih filmih je še posebej pomembno, da je mogoče prostorsko postavitev, figure in predmete shraniti tako, da med posameznimi fazami projekta ne spreminjajo svojega položaja. To je edini način, da po prekinitvi nadaljuješ tam, kjer si končal/a.

> *Ne glede na to, ali imaš možnost varnega shranjevanja med prekinitvami ali ne, je koristno, da vse fotografije za posamezni prizor dokončaš v istem animacijskem dnevu. Na ta način se težava neželenih premikov v tehnični postavitvi, osvetlitvi ali pri figurah in predmetih sploh ne more pojaviti.*

Dvodimenzionalne like, predmete in ozadja pri animaciji silhuet ali kolaža lahko hraniš tudi v umetniški mapi. Pri tem je pomembno tudi, da posamezni prizor zaključiš v istem animacijskem dnevu, če je to mogoče.

Da bi bile postavitve za animacijo zaščitene pred prepihom in spremembami, ki jih povzročijo drugi ljudje, ki vstopijo v prostor v obdobju med dvema projektnima deloma, je dobro, da postavitve za 3D-animirani film pokriješ z veliko kartonsko škatlo. Izrezane papirnate predmete lahko obtežiš tudi z majhnimi kamni ali drugimi predmeti, da ne bodo mogli spremeniti svojega položaja.

Zatemnitev prostora

Glede na letni čas in oblačnost lahko dnevna svetloba bolj ali manj spremeni svetlobne razmere v prostoru, kar pomeni, da bodo tvoje postavitve osvetljene z različnimi stopnjami svetlosti. Zaradi tega se pozneje v zaporedju slik za film pogosto spreminjata svetloba in senca, kar daje vtis motečega utripanja.

Zato je smiselno, da se prostor čim bolj zatemni. Takrat sončna svetloba nima vpliva na osvetlitev v prostoru, osvetlitev pa lahko v celoti nadzorujete s svetilkami. To omogoča skoraj identično uporabo svetlobe v daljšem časovnem obdobju.

https://www.youtube.com/watch?v=SzMGq2S38dQ[/embedyt]

Video: Utripanje animacije zaradi spremembe dnevne svetlobe

Najbolje je poiskati sobo, ki nima oken ali jo lahko popolnoma zatemniš z zavesami ali žaluzijami. Okna lahko prekriješ tudi s kartonom ali temno tkanino. Vrata naj ostanejo zaprta, če je le mogoče, saj lahko svetloba vstopa tudi skozi vrata, kar spremeni svetlost fotografij pri dnevni svetlobi.



Prostor, ki ga je mogoče zatemniti.

> *Vendar ne skrbi, če prostora ne moreš popolnoma zatemniti, tudi tako lahko dobiš dobre rezultate.*

Tla ali miza

Če bo animacija potekala na tleh, je dobro imeti blazino ali odejo za sedenje.

Animiranje na mizi ima veliko prednosti. V primerjavi z delom na tleh imaš boljši dostop do predmetov pred kamero, poleg tega jih lahko dosežeš z rokami in imaš tudi boljši pregled. Pri delu za mizo moraš imeti stole, na katerih lahko ti in ostali animatorji sedite, in po potrebi stolček, na katerega se lahko postavijo nižji ljudje, da lahko vidijo zaslon dvignjene kamere (zlasti pri animaciji silhuet in kolaža).

Če kamero upravljate z aplikacijo v drugi napravi (računalnik/tablica), nikomur ni treba stati na stolčku. Vendar boste morda potrebovali večjo mizo ali drugo mizo, na katero boste lahko postavili drugo napravo.



Nastavitve za animiranje in druga miza z računalnikom v Wettinu

Če uporabljate mizo, poskrbite, da se ne ziblje, in po potrebi pod nogo mize nekaj podstavite.

> *Ne glede na to, ali animirate na tleh ali na mizi, se izogibajte tekanju po sobi, saj lahko nastane prepih, ki povzroči premikanje papirja ali majhnih lahkih predmetov, kot so figurice!*

Napajanje

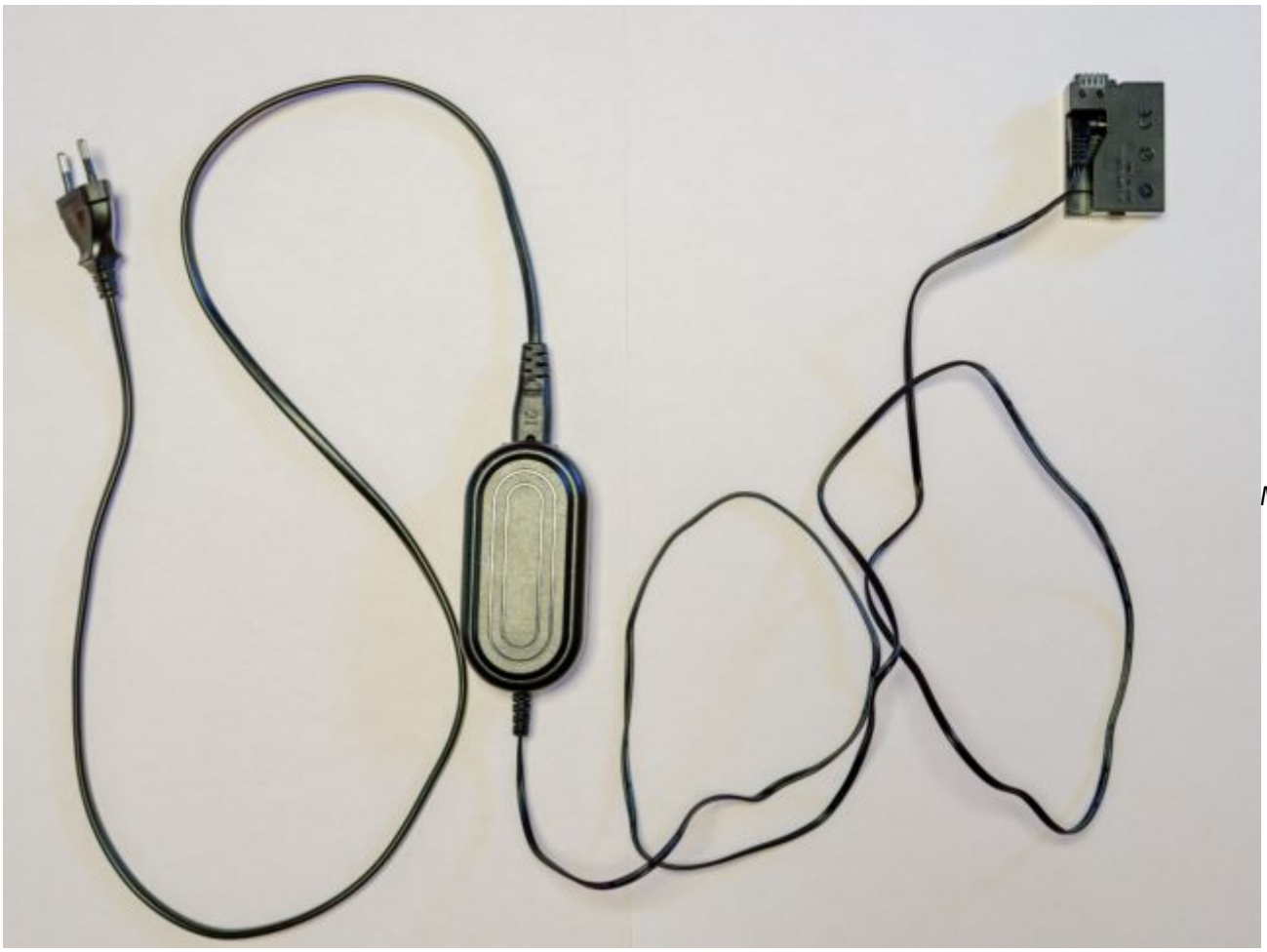
Za razsvetljavo v sobi ali drugo opremo, kot so fotoaparati ali računalniki, boste seveda potrebovali elektriko in po potrebi podaljške ali kabelske bobne.

> *Pozor: Kabelski bobni morajo biti vedno popolnoma odviti, sicer se lahko močno segrejejo in pregoreva varovalka! Kable, ki ležijo na tleh, morate tudi prelepiti z lepilnim trakom, da se nihče ne bo spotaknil ob njih!*

Fotoaparate/pametne/tablične računalnike lahko napajate z baterijami ali pa neposredno priključite napajalnik ali polnilnik.

> *Za življenjsko dobo baterij, pametnih telefonov in tabličnih računalnikov ni dobro, če jih nenehno polnite. Najbolje je, da jih vedno napolnite do približno 90 %, nato pa pustite, da raven baterije pade na 20 %.*

Nekateri fotoaparati nimajo priključka za napajanje. Pri nekaterih modelih pa je na voljo tako imenovana maketa baterije. To lahko uporabite namesto baterije in fotoaparat nato prejema energijo neposredno iz vtičnice.



Make ta baterije

Osvetlitev

Za osvetlitev lahko uporabite navadne namizne svetilke ali posebne filmske svetilke. Za tridimenzionalne animirane filme je še posebej koristno, če imate več svetilk, da dobro osvetljujete prizor in zmanjšate sence.

Sence lahko uporabite tudi namerno, če izdelujete animirani prizor, ki se odvija na prostem. V resničnih razmerah bi sonce prav tako metalo senco – in to samo eno senco!

> *Poskrbite tudi, da kamera, svetilke ali celo vi sami med izdelavo animiranega filma ne boste metali neželjene sence!*

Podrobnejše informacije o osvetljevanju najdete v poglavju o osnovah osvetljevanja!

Internet

Morda boste želeli imeti tudi dostop do interneta, da boste lahko prenesli glasbo ali zvoke (npr. z odprtokodne platforme freesound.org). Seveda je možno, da glasbo in zvoke ustvarite sami.

Dostop do interneta preko omrežja LAN ali WLAN žal ni na voljo povsod. Če tarifa vašega ponudnika pametnega telefona to omogoča, lahko s pametnim telefonom vzpostavite dostopno točko in internet uporabljate na svoji tablični ali prenosni napravi. Če imate sredstva, lahko kupite tudi mobilni usmerjevalnik, ki je na voljo pri različnih ponudnikih. Pri nekaterih ponudnikih je treba plačevati mesečno pristojbino za obdobje pogodbe, ki traja eno ali dve leti. Pri drugih lahko plačujete po dnevih ali mesecih.

> *Najbolje je, da se dogovorite za določena časovna obdobja, ko želite uporabljati internet. Med animiranjem vas lahko odvrne od vašega dela!*

Tehnična priprava

Postavitev 2D-animacije

Priprava za 2D-animacijo je načeloma vedno enaka. Kamera je postavljena vzporedno s površino (lahko je to miza ali tla), objektiv pa je usmerjen navzdol.

Najprej morate določiti, kako velika naj bo površina, ki jo želite posneti. Za osnovo lahko na primer uporabite list papirja formata A3. Vogale in robove tega papirja prilepite na mizo. Zdaj lahko vzamete fotoaparat v roke in preverite, koliko razdalje navzgor potrebujete, da bo na zaslonu viden celoten list.

Višina stojala za pametni telefon, tablični računalnik ali spletno kamero

Če uporabljate pametni telefon, tablični računalnik ali spletno kamero, pri preskušanju oddaljenosti kamere od podlage ne smete povečati slike (zoomirati).

Višina stativa za fotoaparat

Če imate fotoaparat z objektivom s fiksno goriščno razdaljo, lahko razdaljo do osnovne površine določite na podlagi dela slike na zaslonu, tako kot pri pametnem telefonu, tabličnem računalniku ali spletni kameri.

Vendar je pomembno, da pravilno izberete goriščno razdaljo objektiva. Od nje je namreč odvisna najmanjša razdalja objektiva ali senzorja fotoaparata (tako imenovana najbližja razdalja ostrenja) do fotografiranega predmeta. Majhne goriščne razdalje med 15 in 50 mm (širokokotni objektiv in standardni objektiv), so primernejše za produkcijo animiranih filmov.

> *Specifikacije goriščne razdalje se nanašajo na fotoaparate polnega formata (35 mm tipalo). Pri manjših tipalih, kot sta APD-C ali MFT, so lahko goriščne razdalje tudi do približno dvakrat večje kot pri fotoaparatih polnega formata.*

Goriščne razdalje, daljše od 50 mm (teleobjektiv), so precej neprimerne. Pri goriščni razdalji 70 mm, na primer, mora biti podlaga ali predmet oddaljen približno 1,4 m od senzorja fotoaparata. To pa pomeni, da bi moral biti objektiv nameščen zelo visoko (pri 2D-animaciji) ali zelo daleč od predmeta, ki ga je treba fotografirati (3D)!

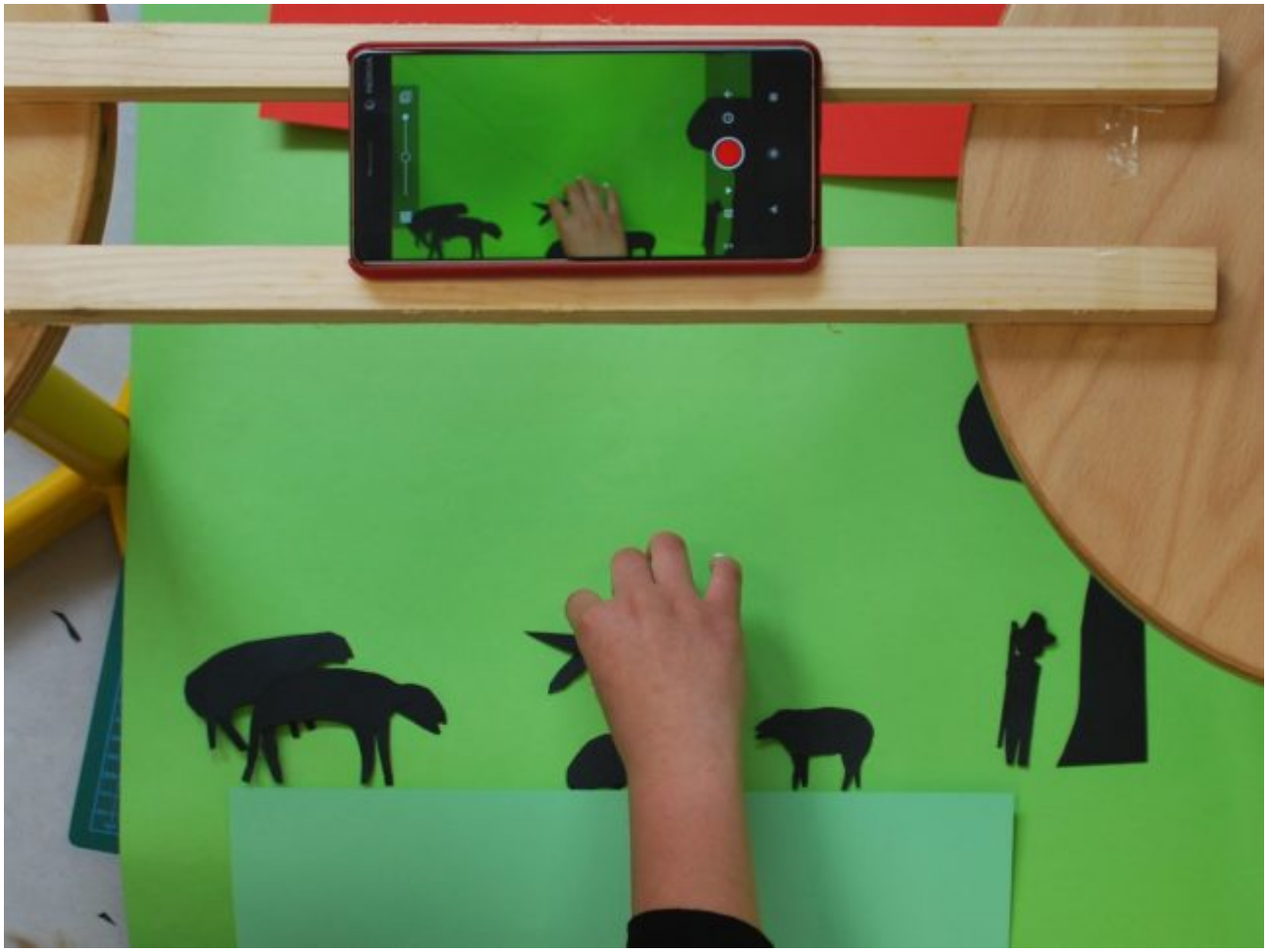
Makroobjektivi imajo zelo majhno globinsko ostrino, ki znaša le nekaj milimetrov. Dokler so vsi predmeti na isti ravnini, kot je običajno pri 2D-animaciji, to ni težava. Vendar pa niso primerni za 3D-animirani film, saj je tu potrebna večja globinska ostrina.

Najmanjšo razdaljo ostrenja lahko običajno najdete neposredno na objektivu. Pri starejših objektivih se običajno nahaja na obroču za ostrenje (najmanjša vrednost, npr. 0,3 m ali 1 ft). Pri novejših objektivih pogosto ni vrednosti na obroču za ostrenje, temveč je na strani objektiva natisnjen podatek o celotnem razponu globinske ostrine. Če na objektivu ne najdete najbližje razdalje ostrenja, jo lahko poiščete tudi na internetu (poiščite: »closest focusing distance« ali »min focus« + model objektiva).

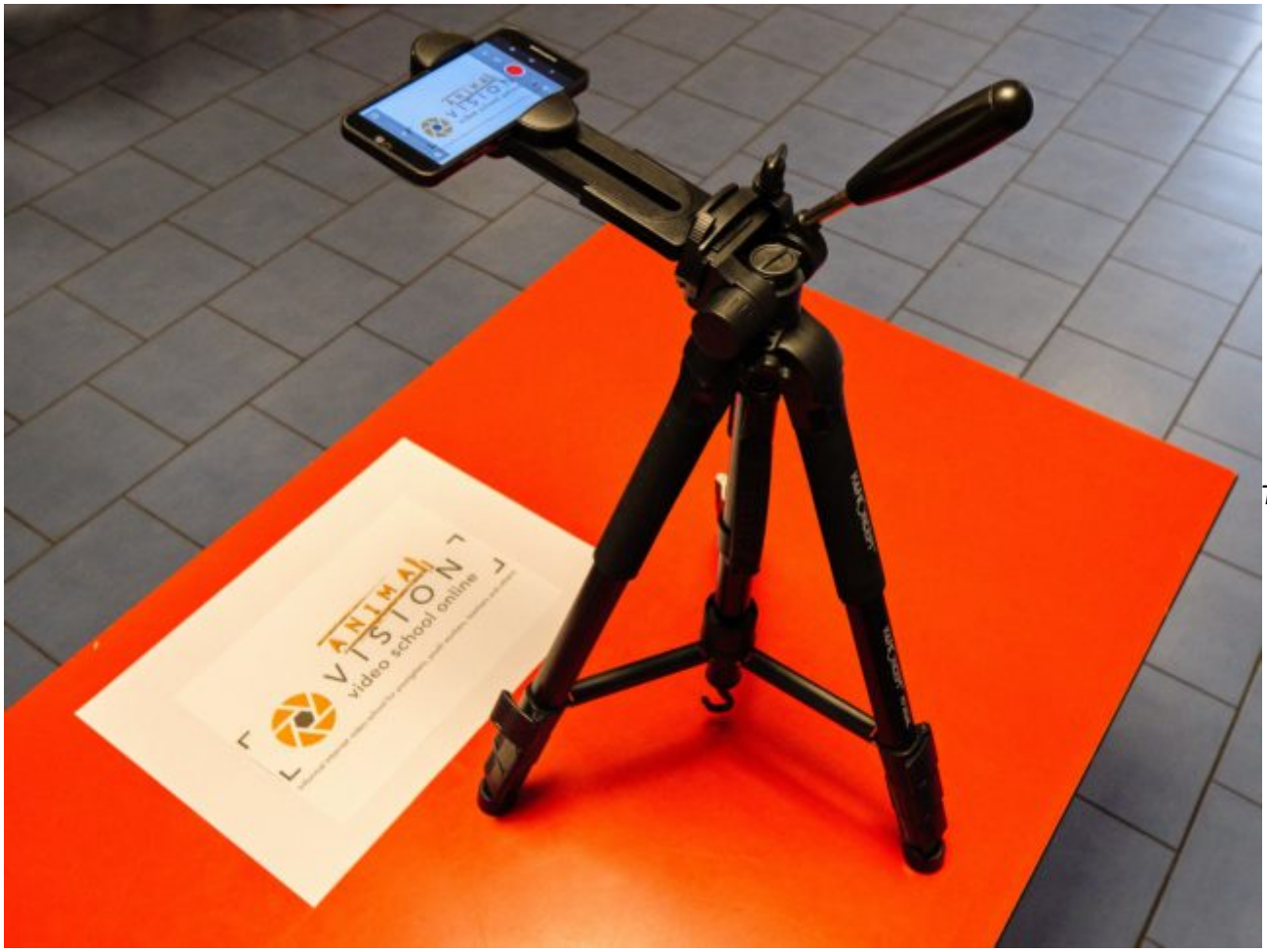
Postavitve za 2D-animacijo

Tukaj si lahko ogledate več primerov nastavitev, ki jih lahko spreminjate glede na uporabljeno tehniko.

Spodaj si lahko ogledate preprosto postavitev. Pri postavitvi luči poskrbite, da stolčki in letvice ne mečejo senc. Na letvah lahko označite položaj, da boste lahko pametni telefon ali tablični računalnik po prekinitvi postavili nazaj v isti položaj. Da pametni telefon ali tablični računalnik ne bi zdrsnil, ga lahko na plošče prilepite tudi z lepilnim trakom.

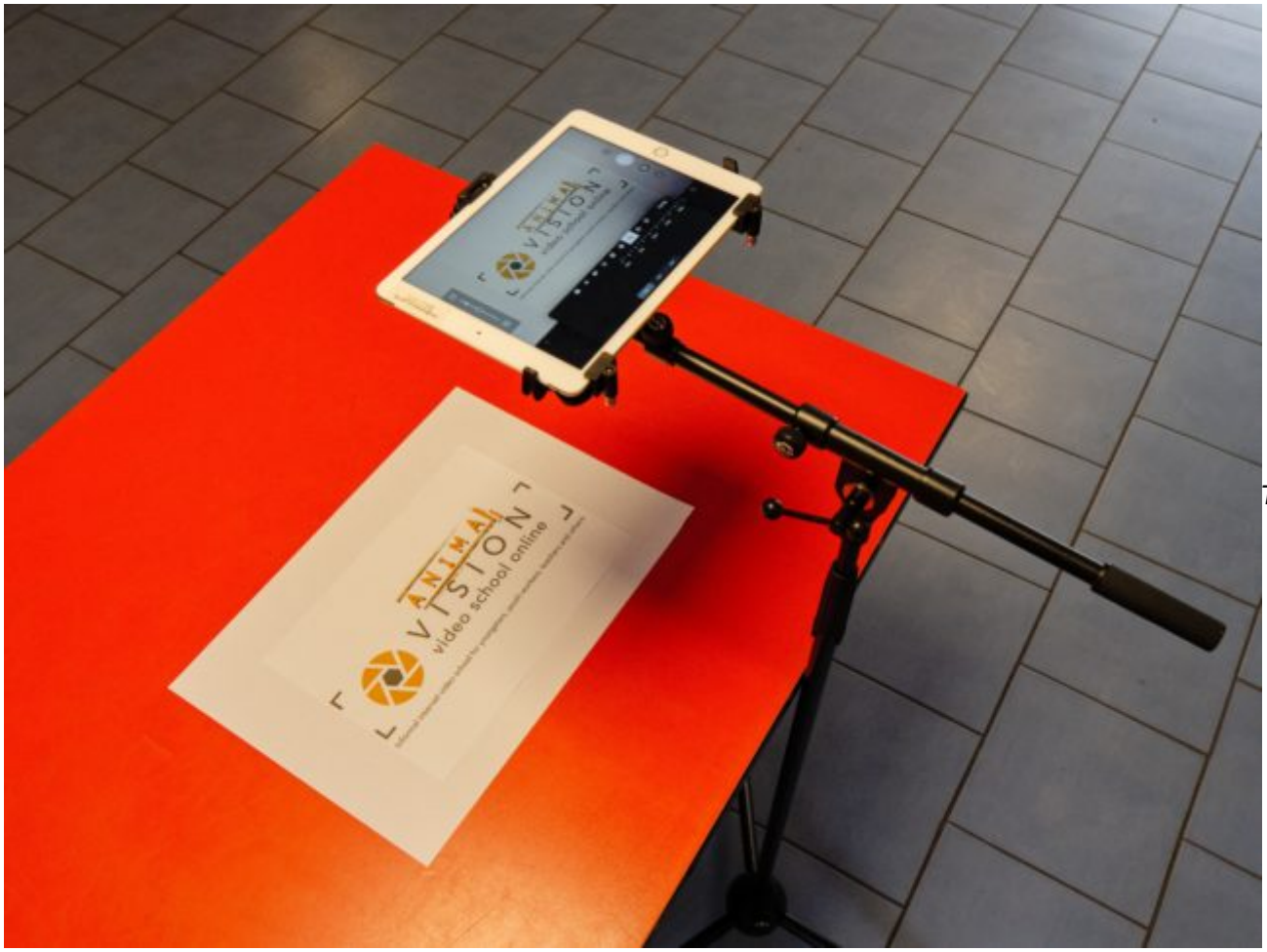


Preprosta postavitev z deščicami nameščenimi na stol levo in desno



Tipičn

a postavitev s pametnim telefonom na stativu, list papirja na mizi



Tipičn a postavitev s pametnim telefonom na stojalu za mikrofon

Za običajne fotografske in filmske stative ter stojala za mikrofone so na voljo poceni nosilci, na katere lahko pritrdite pametne telefone in tablične računalnike.

> *Bodite pozorni na to, kje na pametnem telefonu ali tabličnem računalniku se nahaja leča fotoaparata, da ga nosilec ne zakriva. Pri vseh vrstah fotoaparatov poskrbite, da vtičnica za polnjenje ali vtičnica za napajalno enoto ni pokrita, tako da jih lahko polnite, medtem ko jih uporabljate.*


ANIMAL
VISION
video school online



Tipičn a nastavitev s fotoaparatom na običajnem stativu

Običajni stativi otežujejo popoln nagib fotoaparata navzdol. Zato fotoaparat nikoli ni popolnoma vzporeden s tlemi. Vendar to ni opazno, če ima stativ zadosten kot nagiba. Prepričajte se, da je fotoaparat nagnjen navzdol med dvema nogama in da na sliki ni nobene noge stativa.



Tipična nastavitev s fotoaparatom na stativu, povezanim s prenosnim računalnikom.

S stativom fotoaparata z nosilcem lahko snemate natančno vzporedno s tlemi. Če je fotoaparat nekoliko težji, bo morda treba nosilec in stativ stabilizirati z utežjo. To lahko storite tako, da na primer vzamete torbo za fotoaparat, kot je na sliki, in vanjo položite nekaj težkega.

> *Če uporabljate fotoaparat z baterijami, poskrbite, da lahko, če je le mogoče, baterijo zamenjate, ne da bi morali fotoaparat sneti s stativa ali odstraniti ploščo stativa.*



Tipična postavitev s spletno kamero

Prednost spletne kamere je, da jo je razmeroma enostavno trdno pritrditi na stativ ali drug nosilec, slikovni del pa je vedno viden na velikem monitorju računalnika, ki je povezan z njo.

Postavitve za 3D-animacijo

Perspektive in velikosti posnetkov, ki jih lahko uporabimo pri tridimenzionalni stop animaciji, so primerljive s tistimi pri pravem filmu.

Vendar je pri snemanju filma z resničnimi ljudmi kamera pogosto postavljena v višini oči. Ker so naše figure pogosto manjše od same kamere, to ni vedno mogoče. Prav tako je pri tridimenzionalni stop animaciji težko doseči spodnji rakurz (kamera je nižje od objekta snemanja), saj je kamera prevelika, da bi jo lahko postavili pod figuro, ali pa je najmanjša razdalja objektiva do predmeta prevelika, da bi dobili kakovosten rezultat.

Ena od prednosti animiranega filma v primerjavi s pravim filmom je, da za pogled od zgoraj ne potrebujemo žerjava ali drona.

Za večino možnosti je priročen fotografski stativ, ki ga lahko prosto premikamo po prizorišču animiranega filma. S prilagajanjem višine stativa lahko ustvarimo različne perspektive. Pogled s ptičje perspektive je mogoč tudi s stativom, podobno kot pri 2D-animaciji.

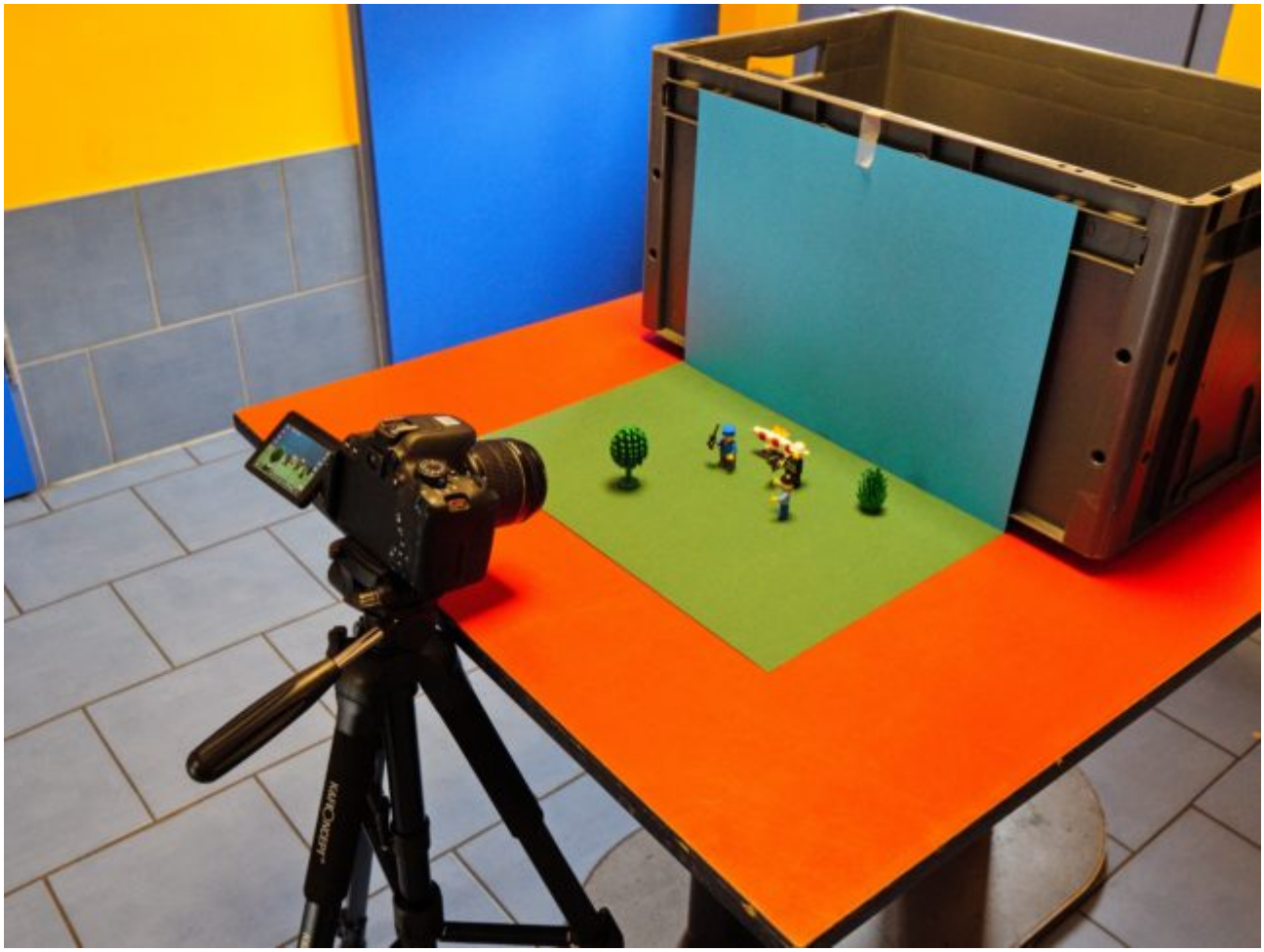
Kot smo že pokazali pri razlagi postavitev za 2D-animacijo, lahko pametni telefon/iPhone, tablični računalnik/iPad pritrdite tudi na stojalo za fotoaparat ali mikrofon. Za to so na voljo posebna držala.

Včasih imajo spletne kamere tudi navoj, s katerim jih lahko z adapterjem pritrdite na ploščico fotografskega stativa ali na mikrofonsko stojalo.

Če spletna kamera nima navoja, jo lahko pritrdite tudi na običajen stativ s pomočjo objemke, ki je običajno na voljo, ali z lepilnim trakom.

> *Ni pomembno, da je vaša tehnična postavitev videti lepo. Včasih na primer potrebujete veliko lepilnega traku. Pomembno je, da so nastavitve trdne in varne ter da lahko z njimi udobno delate in dosegate dobre rezultate!*

Primeri nastavitev za 3D- animacijo



Fotografski stativ s fotoaparatom



Mini stativ na ravni mizi s tabličnim računalnikom



Fotog

rafski stativ s tabličnim računalnikom

Animacijska škatla za 2D- in 3D-animacijo

Druga oblika nastavitve je tako imenovana animacijska škatla, s katero je zelo priročno delati tako za dvodimenzionalno kot tridimenzionalno animacijo.

Načeloma je animacijska škatla le velika lesena škatla, katere sprednja in zadnja stran sta lahko odprti, odvisno od konstrukcije in zahtev.

Za 2D-animacijo ima animacijska škatla na vrhu luknjo za namestitev kamere z objektivom, usmerjenim navzdol.

Enostavno različico animacijske škatle – predvsem za 2D animacijo – lahko izdelate iz prozorne plastične škatle z dimenzijami od približno 20 x 50 cm. Navodila za to najdete na koncu tega poglavja.



Anim acijska škatla

Če je prostor dobro osvetljen ali če škatlo osvetlite s svetilko, boste dobili enakomerno osvetlitev površine, po kateri premikate figure in predmete.

Da bi lahko uporabili večjo površino ali prostor, lahko tudi sami izdelate večje animacijske škatle. Navodila za izdelavo animacijske škatle najdete na koncu poglavja v razdelku Sorodne teme in zunanji viri.



Ta animacijska škatla ima že dobro osvetlitev, ki zelo enakomerno osvetljuje osnovno območje. (Evangelisches Medienhaus GmbH).

Če s tako veliko animacijsko škatlo izdelujete tridimenzionalni animirani film, lahko zadnjo stran zaprete tudi z desko. Na to zadnjo steno lahko nato pritrdite različna ozadja. Kamera je nameščena na stativu pred škatlo ali v njej, kot je običajno pri tridimenzionalnih animiranih filmih.

Obstaja tudi možnost, da veliko animacijsko škatlo sestavite iz mize. Navodila za to najdete v razdelku Sorodne teme in zunanji viri na koncu poglavja.

Pogoste napake

Poleg napak, ki jih lahko najdete že v poglavju Podrobnejši vpogled v stop animacijo, tukaj navajamo še nekaj napak.

Na splošno velja, da lahko vse tehnične napake, ki jih lahko gledalec zazna med gledanjem filma, motijo njegovo pozornost ali celo prekinejo iluzijo animacije, zato se jim je treba izogibati.

Na nekaterih slikah je še vedno mogoče videti roke, ki premikajo figure ali predmete.

Kamera ali stativ ali ljudje v prostoru mečejo senco, ki jo je mogoče videti na posameznih slikah.
Del fotografije je večji od ozadja in viden je okvir.

Sorodne teme in zunanji viri

O različnih tehnikah animacije se lahko poučite v poglavju Načela animacije.

Kako nastaviti in upravljati kamero, se lahko naučite v poglavju: Nastavitve in delovanje kamere.

Če želite spoznati dodatne možnosti za estetsko dovršeno animacijo, obiščite: Napredno delo s kamero.

Potrebni materiali za ozadja, predmete in like so razloženi v poglavjih Osnove ustvarjanja likov, predmetov in ozadij, Izdelava likov, predmetov in ozadij v 2D in Izdelava likov, predmetov in ozadij v 3D.

Navodila za izdelavo majhne animacijske škatle s prozorno škatlo (samo v nemščini):
https://medienkompass.de/trickfilmbox-selber-bauen-anleitung/

Navodila za izdelavo velike animacijske škatle (samo v nemščini):
https://www.filmothek-nrw.de/fileadmin/user_upload/publikationen/Leitfaden_LfM.pdf

Navodila za izdelavo velike animacijske škatle iz mize (samo v nemščini):
https://www.lmsaar.de/wp-content/uploads/2014/06/Tricktisch_Bauanleitung.pdf

Video: navodila za izdelavo večnivojske animacijske mize

Video: Animirani film izdelan na večnivojski animacijski mizi (Tess Martin)

Metodologija

Poleg nasvetov iz poglavja Podrobnejši vpogled v stop animacijo navajamo tudi naslednje nasvete, ki temeljijo na naših dosedanjih izkušnjah.

1. Jasna pravila vedenja določite že na začetku projekta in ne šele takrat, ko se pojavi problematično vedenje. V prostoru, v katerem snemamo animirani film, na primer, ne smemo teči po prostoru, saj sicer figure in predmeti hitro spremenijo svoj položaj. Pogosto se uporablja draga tehnologija in žarnice se lahko močno segrejejo, kar od udeležencev zahteva dodatno pozornost. Razmislite tudi o pravilih za uporabo zasebnih pametnih telefonov. Če njihovo uporabo dovolite, se udeleženci pogosto zamotijo z aplikacijami za sporočanje ali igrami. Zato lahko na primer določite, da je uporaba pametnih telefonov dovoljena le med odmori. Če so pametni telefoni ali tablični računalniki potrebni za izdelavo animiranih filmov po načelu »prinesi svojo napravo«, jasno navedite, da se lahko uporabljajo le aplikacije za izdelavo animiranih filmov.
2. Ko se odločite za eno obliko animacije, npr. 2D-animacijo, se lahko zgodi, da udeleženci rečejo, da bi raje uporabili drugo obliko, npr. 3D-animacijo. To željo vzemite resno in se z udeleženci pogovorite, zakaj je bila sprejeta odločitev za določeno tehniko. Vendar ostanite dosledni pri izbiri tehnike.
3. Ker je med udeleženci morda prišlo do nejasnosti glede oblik animiranega filma,želimo še enkrat pojasniti: z dvodimenzionalnim animiranim filmom v Animavision priročniku ne mislimo na risani animirani film ali tako

imenovano animirano risanko, pri kateri so posamezne podobe vsakič znova narisane. Ko v Animavision priročniku govorimo o animiranem filmu, imamo v mislih animirani film, ustvarjen iz različnih materialov. Ti filmi se razlikujejo od animiranih filmov, ki so bili bodisi narisani ali ustvarjeni s programsko opremo za animacijo samo v računalniku!

Primeri digitalno animiranih risank, ki niso vključene v program Animavision!

4. Prednost pristopa »Prinesi svojo napravo« je, da lahko udeleženci ustvarjajo animirane filme z lastno kamero tudi kasneje po koncu projekta (danes se običajno uporablja pametni telefon ali tablični računalnik). Če je to cilj, bi bilo v idealnem primeru treba udeležencem vsaj začasno dati na voljo tudi vse druge potrebne tehnične zahteve, kot so stativ, osvetlitev ali aplikacije, za ustvarjalno dejavnost doma. Ker otroci in mladi iz prikrajšanih okolij včasih nimajo ustreznega telefona ali fotoaparata, poskrbite, da jim boste lahko zagotovili napravo za izvedbo projekta. Izogibajte se tudi temu, da bi na skupnem srečanju spraševali, kdo ima pametni telefon ali tablični računalnik, saj to lahko vodi v posmehovanje med otroki in mladimi. Potrebo po tehnologiji pojasnite udeležencem ali njihovimi staršem v individualnih pogovorih ali prek prijavnega obrazca!
5. Kakovost filmov je odvisna tudi od starosti, motivacije, motoričnih sposobnosti in koncentracije udeležencev. Tudi te dejavnike je treba upoštevati pri načrtovanju. V ospredju mora biti veselje do ustvarjalnega dela in ne kakovost filma. Vendar to ne pomeni, da ne moremo opozoriti na možnosti za izboljšave in spodbuditi mladih k doseganju boljših rezultatov.
6. Zlasti pri produkciji animiranih filmov, ki od udeležencev zahteva veliko discipline in koncentracije, je pomembno, da so odmori pogosti in da se udeležencem omogoči telesna vadba z aktivnimi igrami. To je še toliko bolj pomembno pri izvajanju projekta animiranega filma po pouku. Učenci so običajno vse dopoldne mirno sedeli za mizo, zato potrebujejo gibanje po pouku. Na začetku vsake učne ure zagotovite jasno časovno strukturo, da bodo udeleženci pripravljeni, da bo priložnost za gibanje in tudi za glasnost.
7. Zagotavljanje pijače in hrane mora biti stvar, ki se v (izvenšolski) kulturni vzgoji jemlje resno in ima dodaten motivacijski učinek.
8. Pomembna je jasna razdelitev nalog v skupini. Vendar pa poskrbite, da razdelitev nalog ne privede do faz, v katerih udeleženci nimajo ničesar za početi. Vsi udeleženci lahko na primer sodelujejo v fazi ustvarjanja predmetov, figur in ozadij. Pri fotografiranju se lahko člani ekipe na primer menjavajo za vsako srečanje ali posamezni prizor. Medtem ko en del skupine fotografira, lahko drugi del skupine že izbere zvoke, glasbo ali dialoge ali jih posname sam. Tudi priprava naslova in napisov, bodisi kot vstavljeno besedilo bodisi kot animacija, zahteva nekaj časa in jo je treba pripraviti vnaprej.

> *Oblika razdelitve nalog je odvisna od vašega pedagoškega cilja in motivacije udeležencev: Če vam je pomembno, da udeleženci pridobijo čim več različnih kompetenc, morajo vsi udeleženci sodelovati v vseh korakih procesa. Vendar lahko to tudi zmanjša motivacijo udeležencev.*
>
> *Bolj motivirajoče je, če naloge razdelimo glede na motivacijo in nadarjenost udeležencev, s čimer se krepijo tudi obstoječe kompetence.*
>
> *Ne glede na izbiro pristopa morate poskrbeti, da se naloge ne razdelijo na podlagi žal še vedno prevladujočih stereotipov o vlogah, na primer: »Dekleta so boljša v risanju, fantje se bolje spoznajo na tehnologijo!*

9. Če je mogoče, filme zadnji dan projekta ali kmalu po koncu projekta naložite na video platformo in udeležencem pošljite povezavo do njihovega filma. Zelo pomembno je, da imajo udeleženci možnost, da film pokažejo prijateljem in družini osebno ali ga delijo prek Messengerja in družabnih omrežij.

10. Spodbuda za dobro kakovost je lahko tudi glasovanje za najboljši film na družbenih medijih ali sodelovanje na filmskem natečaju. Podeli se lahko tudi nagrada, na primer izlet v kino. Pri vseh vrstah tekmovanj je treba vedno poskrbeti, da bodo rezultati »udeležencev, ki so izgubili«, pri vas kot učitelju še vedno dovolj cenjeni. To lahko na primer dosežete tako, da organizirate zaključno predstavitev na način, da lahko dosežke vseh udeležencev cenite tako vi kot učitelj kot tudi drugi udeleženci in sorodniki.

Terminologija

animacija silhuete, večnivojska animacijska miza, tridimenzionalni animirani film, napajalnik, polnilec, LAN, WLAN, mobilni usmerjevalnik, baterijski napajalnik, fiksna goriščna razdalja, najbližja razdalja ostrenja, standardni objektiv, širokokotni objektiv, teleobjektiv, makroobjektiv, območje globinske ostrine, stojalo za mikrofon, stojalo z objemko, nagibni kot, trik box, prinesi svojo napravo