Animasyon yapımında Mekansal ve Teknik gereksinimler

Giriş

Stop-Motion'a Ayrıntılı Giriş bölümünde, temelde yalnızca iki farklı animasyon türü olduğunu açıkladık: iki boyutlu animasyon (2B) ve üç boyutlu animasyon (3B).

Bu bölümde, farklı animasyon film türleri için teknik kurulumun nasıl oluşturulacağını açıklamak istiyoruz. Bunun için genellikle normal mobilyalar veya basit tahtalar yeterlidir. Ancak, belirli düzenleri kendiniz oluşturmanın da yolları vardır.

Tabii ki, teknik kurulum için uygun yerler de önemlidir, bu yüzden bu bölümde bunu da tartışacağız.

AnimaVision *in action*

• Hedef grubunuzla ne yaratmak istiyorsunuz? Lay-up, silüet film, çok düzlemli veya üç boyutlu animasyon filmi?
• Halihazırda hangi donanıma sahipsiniz, başka ne ödünç alabilir veya satın alabilirsiniz?
• Projeden önce proje lokasyonunu araştırın!

Çalışma malzemeleri, ekipman ve aletler

İş materyalleri, ekipman ve aletler, animasyon filminin türüne bağlıdır. Temel ekipman, rahatsız edilmeden çalışabileceğiniz bir oda, bir kamera, kamerayı takmanın bir yolu (örneğin tripod) ve aydınlatma için bir veya daha fazla ışık içerir.

> *AnimaVision'da bir "kamera"dan bahsettiğimizde, bu bir kamera, akıllı telefon/iPhone, tablet/iPad veya hatta bir web kamerası olabilir. Yalnızca özel kurulum için çok önemliyse kamera, akıllı telefon, tablet veya web kamerası terimleri ayrı ayrı kullanılır.*

Yerde veya masada çalışmak mümkündür, ancak deneyimler masada çalışmanın daha iyi sonuçlara yol açtığını ve daha rahat olduğunu göstermiştir. Yerde çalışmak, örneğin oyuncaklarıyla bir animasyon film yapmak isteyen

çok genç katılımcılar için daha uygundur.

Ana bölüm

Konumlar

Animasyon film kurulumunuzu, üretim süreçleri arasında hiçbir şey değişmeden kalabileceği bir yere kurabilmek önemlidir. İdeal olarak, oda kilitlenebilir ve başkaları tarafından kullanılamaz.

Alan hala başkaları tarafından kullanılıyorsa, teknik kurulum ve animasyonlu nesnelerin güvenli bir yerde saklanabilmesi iyidir. Bu, aynı odadaki bir alanda veya daha az kullanılan başka bir odada olabilir. Özellikle üç boyutlu animasyon filmlerinde kurgu, figür ve objelerin proje aşamaları arasındaki aşamalarda konumlarını değiştirmeyecek şekilde depolanabilmesi önemlidir. Bir kesintiden sonra kaldığınız yerden devam etmenin tek yolu budur.

> *Molalarda güvenli bir şekilde saklama seçeneğiniz olsa da olmasa da, bir sahne veya bir sahne içindeki bir ayar için tüm fotoğrafları proje zaman aralığında tamamlamak avantajlıdır. Bu sayede teknik kurulumda, aydınlatmada veya figürlerde ve nesnelerde istenmeyen kaymalar sorunu ilk etapta ortaya çıkmaz.*

Kesme animasyonu için iki boyutlu nesneler ve arka planlar da bir sanat klasöründe tutulabilir. Mümkünse bir sahneyi tek seansta bitirmek de burada önemlidir.

Animasyon kurulumlarını taslaklardan ve belki de iki proje bitiş tarihi arasındaki dönemde odaya giren diğer kişilerin neden olduğu değişikliklerden korumak için, bir 3D animasyon filminin kurulumlarını büyük bir karton kutu ile kaplamak iyi bir fikirdir. Kesilmiş kağıt nesnelerin üzerine, konumlarını değiştiremeyecekleri şekilde küçük taşlar veya başka nesneler de koyabilirsiniz.

Odayı karartmak

Günün saatine ve kalabalıkların miktarına bağlı olarak, gün ışığı odadaki aydınlatma durumunu daha fazla veya daha az değiştirebilir, bu da stop-motion kurulumlarınızın değişen derecelerde parlaklıkla aydınlatılacağı anlamına gelir. Bu, daha sonra film için görüntü dizisinde açık ve koyu arasında sık sık değişikliklere yol açar ve çekici olmayan bir titreme izlenimi verir.

Bu nedenle, odanın mümkün olduğunca karartılması mantıklıdır. Daha sonra gün ışığının odadaki aydınlatmaya etkisi olmaz ve aydınlatma tamamen lambalarınız üzerinden kontrol edilebilir. Bu, ışığın birkaç tarih boyunca neredeyse aynı şekilde kullanılmasına izin verir.

Gün ışığındaki değişiklikler nedeniyle animasyonda titreme.

Penceresiz veya perde veya panjur ile tamamen karartabileceğiniz bir oda bulmak en iyisidir. Pencereleri karton veya koyu kumaşla da kaplayabilirsiniz. Kapı mümkünse kapalı kalmalıdır, çünkü ışık kapıdan da girebilir, bu da fotoğrafların parlaklığını değiştirir.



Karartılan bir oda

> *Ancak odayı tamamen karartma imkanınız yoksa endişelenmeyin. O zaman bile çok iyi sonuçlar elde edebilirsiniz!*

Zemin veya masa

Animasyonunuz yerde yapılacaksa üzerine oturmak için bir minder veya battaniye almanızda fayda var.

Masada animasyon yapmanın birçok avantajı vardır. Yerde çalışmaya kıyasla kameranın önündeki nesnelere daha iyi erişebilir ve onlara ellerinizle ulaşabilir ve daha iyi bir görüşe sahip olabilirsiniz. Masada çalışırken, yükseltilmiş bir kameranın görüntüsünü görebilmek için (özellikle kesme animasyonu yaparken) oturabileceğiniz sandalyeler ve gerekirse daha kısa kişilerin üzerinde durabileceği bir tabureniz olmalıdır.

Kamerayı ikinci bir cihazdaki (bilgisayar/tablet) bir uygulama aracılığıyla kontrol ederseniz, kimsenin bir taburede durması gerekmez. Ancak daha büyük bir masaya veya ikinci cihazı yerleştirebileceğiniz ikinci bir masaya ihtiyacınız olabilir.



Daha fazla alan elde etmek için iki farklı masada animasyon kurulumu ve bilgisayar

Bir masa kullanıyorsanız, sallanmadığından emin olun ve gerekirse masa ayağının altına bir şey koyun.

> *Yerde veya masada animasyon yapıyor olsanız da, odanın içinde koşmaktan kaçınmalısınız çünkü bu, kağıt veya figürler gibi küçük hafif nesnelerin hareket etmesine neden olan bir hava akımı oluşturabilir!*

Güç kaynağı

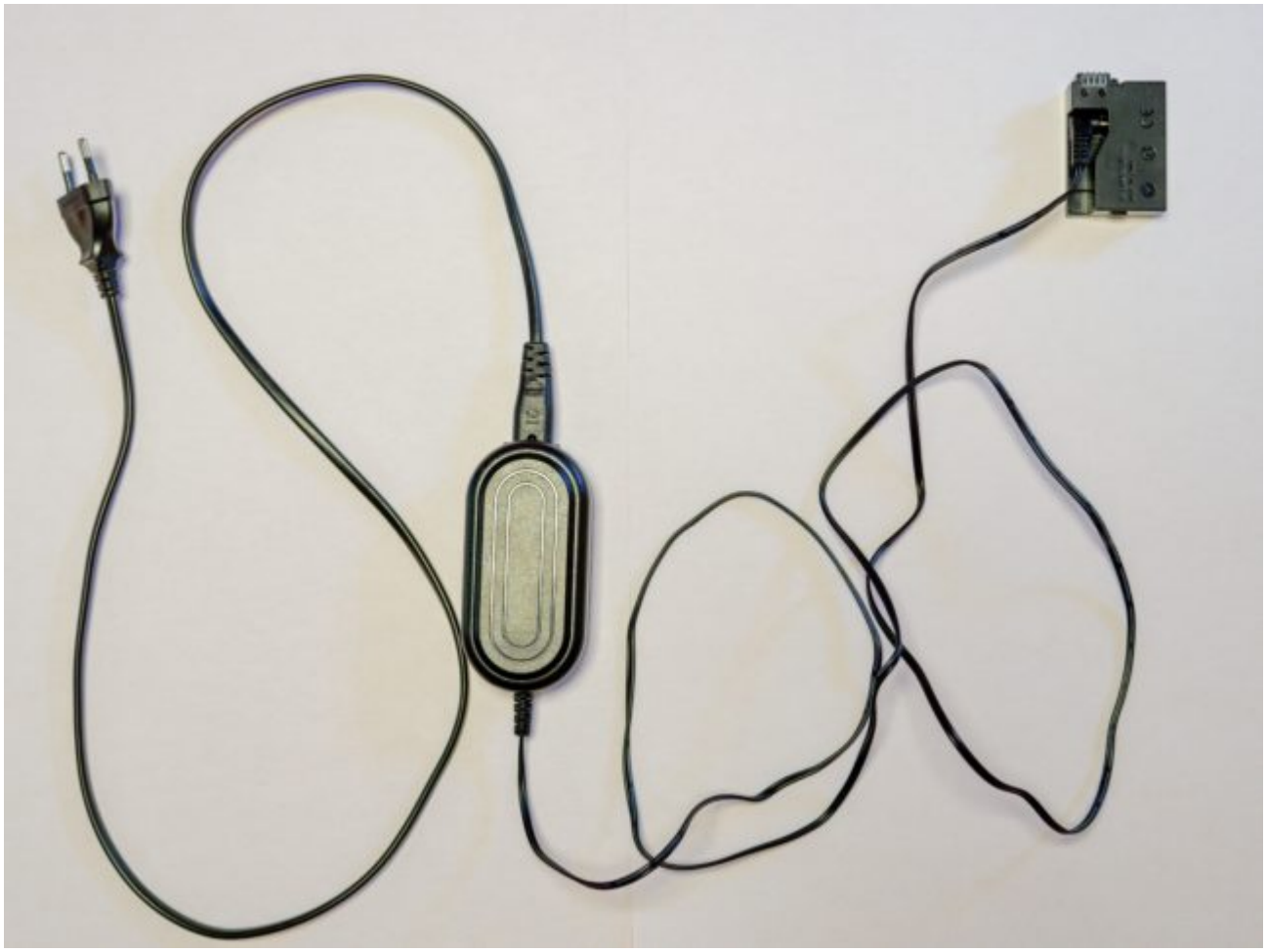
Odadaki aydınlatma veya kamera veya bilgisayar gibi diğer ekipmanlar için elbette elektriğe ve gerekirse uzatma prizlerine veya kablo makaralarına ihtiyacınız olacaktır.

> *Dikkat: Kablo makaraları her zaman tamamen açılmalıdır, aksi takdirde çok ısınabilir ve sigorta atabilir! Ayrıca yerde duran kabloları da bantlamalısınız, böylece kimse onlara takılıp kalmasın!*

Pilleri kullanarak kameralara / akıllı telefonlara / tabletlere güç verebilir veya doğrudan bir güç adaptörü veya şarj cihazı bağlayabilirsiniz.

> *Akıllı telefon ve tablet pillerinin sürekli şarj edilmesi kullanım ömrü açısından iyi değildir. Bunları her zaman yaklaşık %90'a kadar şarj etmek ve ardından pil seviyesinin %20'ye düşmesine izin vermek en iyisidir.*

Bazı kameralarda güç bağlantısı yoktur. Ancak bazı modellerde yalancı batarya adı verilen bir model vardır. Bu pil yerine kullanılabilir ve kamera daha sonra doğrudan prizden güç alır.



Bir kamera için sabit bir güç kaynağı elde etmek için bir pil kuklası

Aydınlatma

Aydınlatma için sıradan masa lambaları veya özel film lambaları kullanabilirsiniz. Sahneyi iyi aydınlatmak ve gölgeleri azaltmak için birkaç lambaya sahip olmak üç boyutlu animasyon filmlerinde özellikle avantajlıdır.

Açık havada geçen bir animasyon sahnesi üretiyorsanız, gölgeleri kasıtlı olarak da kullanabilirsiniz. Gerçek bir durumda, güneş de bir gölge oluştururdu – ve sadece bir gölge!

> *Ayrıca animasyon filminin prodüksiyonu sırasında kameranın, lambaların ve hatta kendinizin gölge oluşturmamasına dikkat edin!*

Aydınlatmayla ilgili daha ayrıntılı bilgi, aydınlatmanın temelleri bölümünde bulunabilir!

İnternet

Müzik veya ses indirebilmek için internet erişimine de sahip olmak isteyebilirsiniz (örn. açık kaynak platformu freesound.org'dan). Tabii ki, müziği ve sesi kendin yapsan daha iyi olur.

Ne yazık ki, her yerde LAN veya WLAN üzerinden internet yok. Akıllı telefon sağlayıcınızın tarifesi izin veriyorsa, tablet veya dizüstü bilgisayarınızda interneti kullanmak için bir erişim noktası kurmak için akıllı telefonunuzu kullanabilirsiniz. İmkanınız varsa, çeşitli sağlayıcılardan temin edebileceğiniz bir mobil yönlendirici de satın alabilirsiniz. Bazı sağlayıcılarda, bir veya iki yıllık bir sözleşme süresi boyunca aylık ücret ödemeniz gerekir. Diğerleri, güne veya aya göre ödeme yapmanıza izin verir.

> *İnterneti kullanmak istediğinizde belirli zaman aralıkları ayarlamak en iyisidir. Fotoğraf çekerken dikkatinizi işinizden uzaklaştırabilir!*

Teknik kurulum

Kesip – çıkarma (Cut – out)animasyonu için kurulum

2D animasyonun kurulumu prensipte her zaman aynıdır. Kamera, lens aşağı bakacak şekilde bir yüzeye (bu bir masa veya zemin olabilir) paralel olarak yerleştirilir.

Öncelikle fotoğraflamak istediğiniz yüzeyin ne kadar büyük olması gerektiğini belirlemelisiniz. Örneğin, taban olarak bir sayfa A3 kağıt kullanabilirsiniz. Bu kağıdın köşelerini ve kenarlarını masaya bantlayın. Artık kamerayı elinize alabilir ve tüm sayfanın ekranda görünmesi için ne kadar yukarıya ihtiyacınız olduğunu görebilirsiniz.

Akıllı telefon, tablet veya web kamerası için tripodun yüksekliği

Bir akıllı telefon, tablet veya web kamerası kullanıyorsanız, kameranın tabana olan mesafesini test ederken (dijital olarak) yakınlaştırma yapmamalısınız.

Kamera için tripodun yüksekliği

Sabit odak uzaklığına sahip bir lense sahip bir kameranız varsa, tıpkı bir akıllı telefon, tablet veya web kamerasında olduğu gibi, ekrandaki görüntü bölümüne göre taban yüzeyine olan mesafeyi belirleyebilirsiniz.

Ancak lensin odak uzaklığını doğru seçmek önemlidir. Bunun nedeni, merceğin veya kamera sensörünün (en yakın odak mesafesi olarak adlandırılan) fotoğrafı çekilen bir nesneye olan minimum mesafesinin buna bağlı olmasıdır. 15 ve 50 mm arasındaki küçük odak uzunlukları, yani geniş açı ve normal aralıktaki odak uzunlukları, animasyon film üretimi için daha uygundur.

> *Odak uzaklığı özellikleri, tam çerçeve kameralara (35 mm 35 mm sensör) ilişkindir. APD-C veya MFT gibi daha küçük sensörlerle odak uzunlukları, tam çerçeve kameralara göre yaklaşık iki kat daha büyük olabilir.*

50 mm’den (telefoto aralığı) daha uzun odak uzunlukları oldukça uygun değildir. Örneğin 70 mm odak uzaklığında, taban veya nesne kamera sensöründen yaklaşık 1,4 m uzaklıkta olmalıdır. Bu da merceğin çok yükseğe (kesip çıkarma tekniği) veya fotoğrafı çekilecek nesneden çok uzağa (3D) monte edilmesi gerektiği anlamına gelir!

Makro lensler, yalnızca birkaç milimetrelik çok sığ bir alan derinliğine sahiptir. Normalde kesip çıkarma animasyonunda olduğu gibi, tüm nesneler aynı düzlemde olduğu sürece, bu bir sorun değildir. Ancak, burada daha fazla alan derinliği gerektiğinden 3D animasyon filmi için uygun değiller.

Normalde minimum odaklama mesafesini doğrudan lens üzerinde bulabilirsiniz. Daha eski lenslerde genellikle odak halkasında bulunur (en küçük değer, örneğin 0,3 m veya 1 ft). Daha yeni lenslerde, odak halkasında genellikle bir değer yoktur, ancak toplam alan aralığı derinliği lensin yan tarafına yazdırılır. Objektif üzerinde en yakın netleme mesafesini bulamazsanız, internette de arayabilirsiniz (“en yakın netleme mesafesi” veya “min netleme” + objektif modeli için arama yapın).

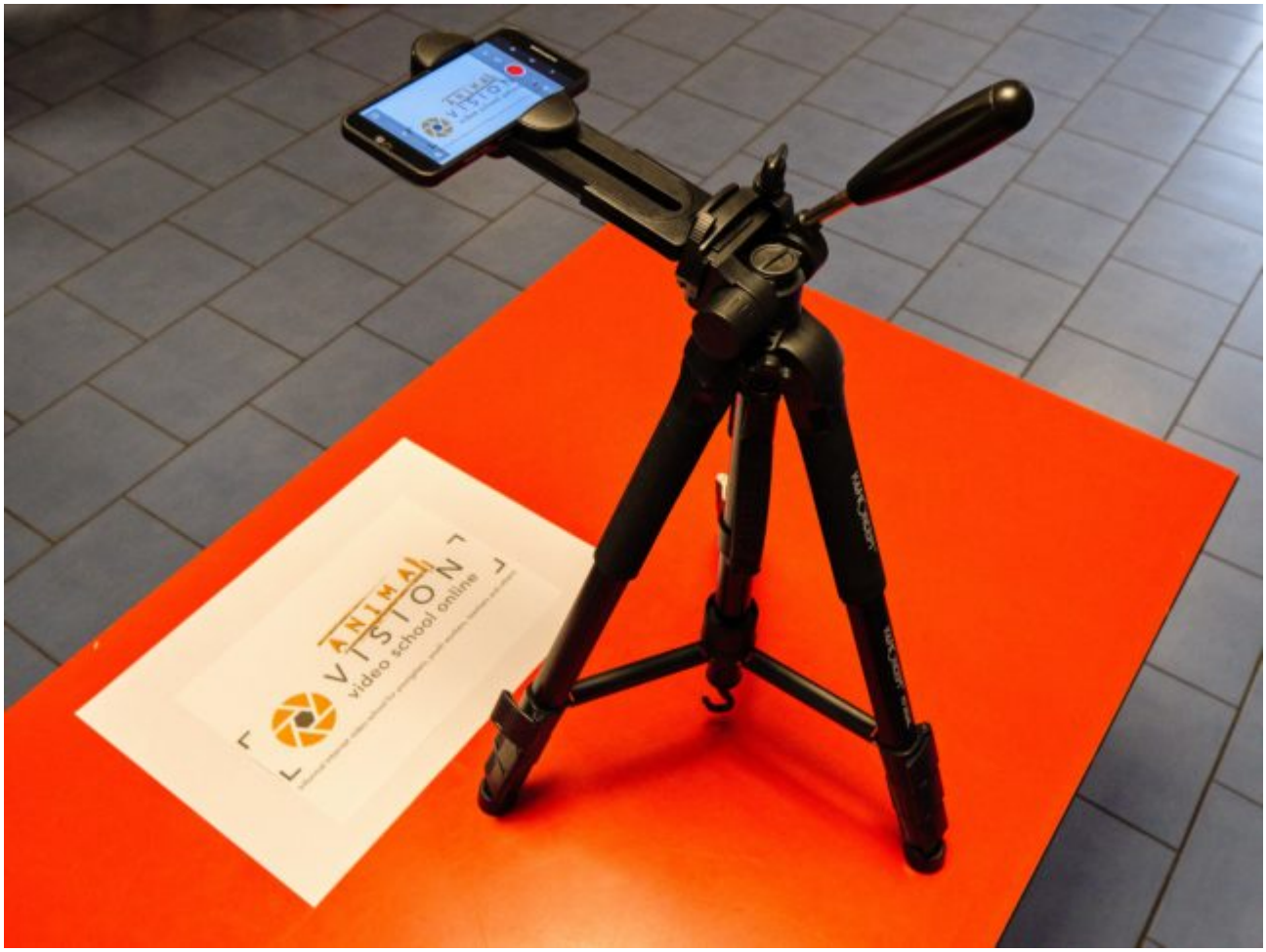
Kesip-çıkarma tekniği için kurulum örnekleri

Burada, kullandığınız tekniğe bağlı olarak değişebilen birkaç kurulum örneği görebilirsiniz.

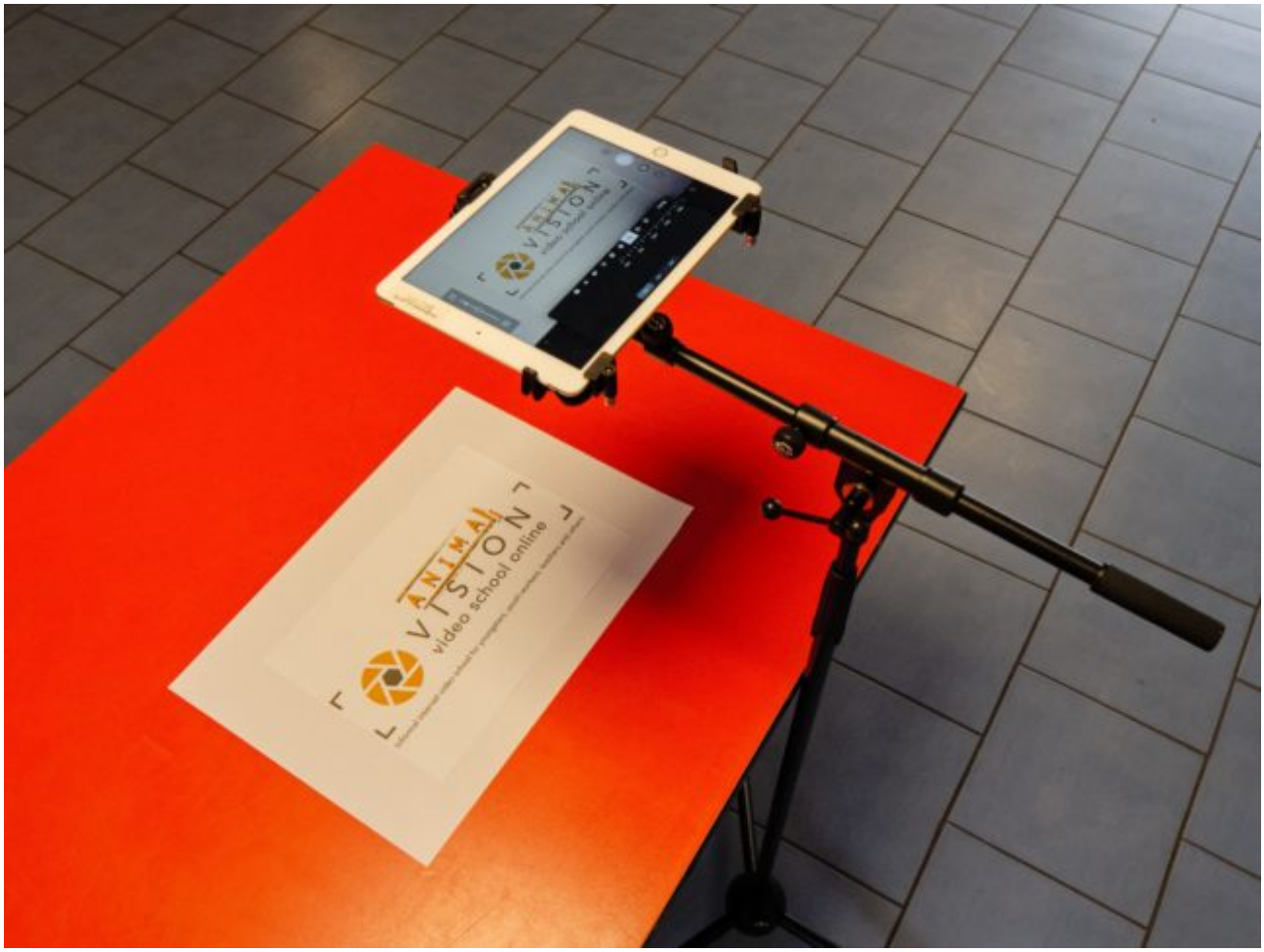
Aşağıda çok basit araçlarla bir kurulum görebilirsiniz. Işıkları kurarken tabure ve çıtaların gölge yapmamasına dikkat edin. Bir kesintiden sonra akıllı telefonu veya tableti tekrar aynı konuma getirebilmeniz için çıtalar üzerindeki konumu işaretleyebilirsiniz. Akıllı telefonun veya tabletin kaymasını önlemek için panolara da bantlayabilirsiniz.



Sol ve sağdaki taburelere oturan iki çıtadan oluşan basit bir kurulum



Kelepçeli tripod üzerinde akıllı telefon, masanın üzerinde kağıt yaprağı ile tipik kurulum



Mikrofon standında tablet, masada kağıt yaprağı ile tipik kurulum

Sıradan fotoğraf ve film tripodlarının yanı sıra mikrofon standları için akıllı telefonları ve tabletleri takabileceğiniz ucuz montaj parçaları vardır.

> *Akıllı telefonunuzda veya tabletinizde kameranın bulunduğu yere dikkat edin, böylece montaj parçası tarafından kapatılmaz. Tüm kamera türleri için, kullanırken şarj edebilmeniz için şarj soketinin veya güç kaynağı ünitesi soketinin kapatılmadığından emin olun.*


ANIMAL
VISION
video school online



Normal tripod üzerinde kamera ile tipik kurulum

Normal tripodlar, kamerayı tamamen aşağı eğmenizi zorlaştırır. Yani kamera asla yere tamamen paralel değildir. Ancak, tripod yeterli bir eğim açısına sahipse bu fark edilmez. Fotoğraf makinesinin iki ayak arasında eğildiğinden ve resimde tripod ayağının olmadığından emin olun.



Bir dizüstü bilgisayara bağlı tripod üzerinde kamera ile tipik kurulum

Braketli bir kamera tripodu ile yere tam paralel olarak çekim yapabilirsiniz. Fotoğraf makinesi biraz daha ağırsa, braketi ve tripodu bir ağırlıkla sabitlemek gerekebilir. Bunun için örneğin resimdeki gibi bir kamera çantası alıp içine ağır bir şey koyabilirsiniz.

> *Pilli bir fotoğraf makinesi kullanıyorsanız, mümkünse pili tripoddan veya tripod plakasını çıkarmadan değiştirebildiğinizden emin olun.*



Web kamerası ile tipik kurulum

Bir web kamerasının, bir tripoda veya başka bir yuvaya sıkıca takmanın nispeten kolay olması avantajı vardır ve görüntü bölümü, ona bağlı bilgisayarın büyük monitöründe her zaman görülebilir.

Üç boyutlu durdurma hilesi için ayarlar

Üç boyutlu hileli filmde kullanabileceğimiz perspektifler ve çekim boyutları gerçek filmdekilerle karşılaştırılabilir.

Ancak: gerçek insanlarla bir film çekerken, kamera genellikle göz hizasında konumlandırılır. Figürlerimiz genellikle kameranın kendisinden daha küçük olduğu için bu her zaman mümkün olmuyor.

Ayrıca, üç boyutlu durdurma hilesinde görüş altı perspektiflerini elde etmek zordur, çünkü kamera ayrıca bir şeklin altına yerleştirilemeyecek kadar büyüktür veya merceğin bir nesneye olan minimum mesafesi iyi kalitede bir sonuç elde etmek için çok büyüktür.

Animasyon filminin gerçek filme göre bir avantajı, üstten görünüm için bir vinç veya drone'a ihtiyacımız olmamasıdır.

Çoğu seçenek için bir fotoğraf sehpası uygundur ve onu animasyon film setinde özgürce hareket ettirebiliriz. Tripodun yüksekliğini ayarlayarak farklı perspektifler oluşturabiliriz. Kesip-çıkarma animasyonda olduğu gibi bir pergel ile kuşbakışı bir görünüm de mümkündür.

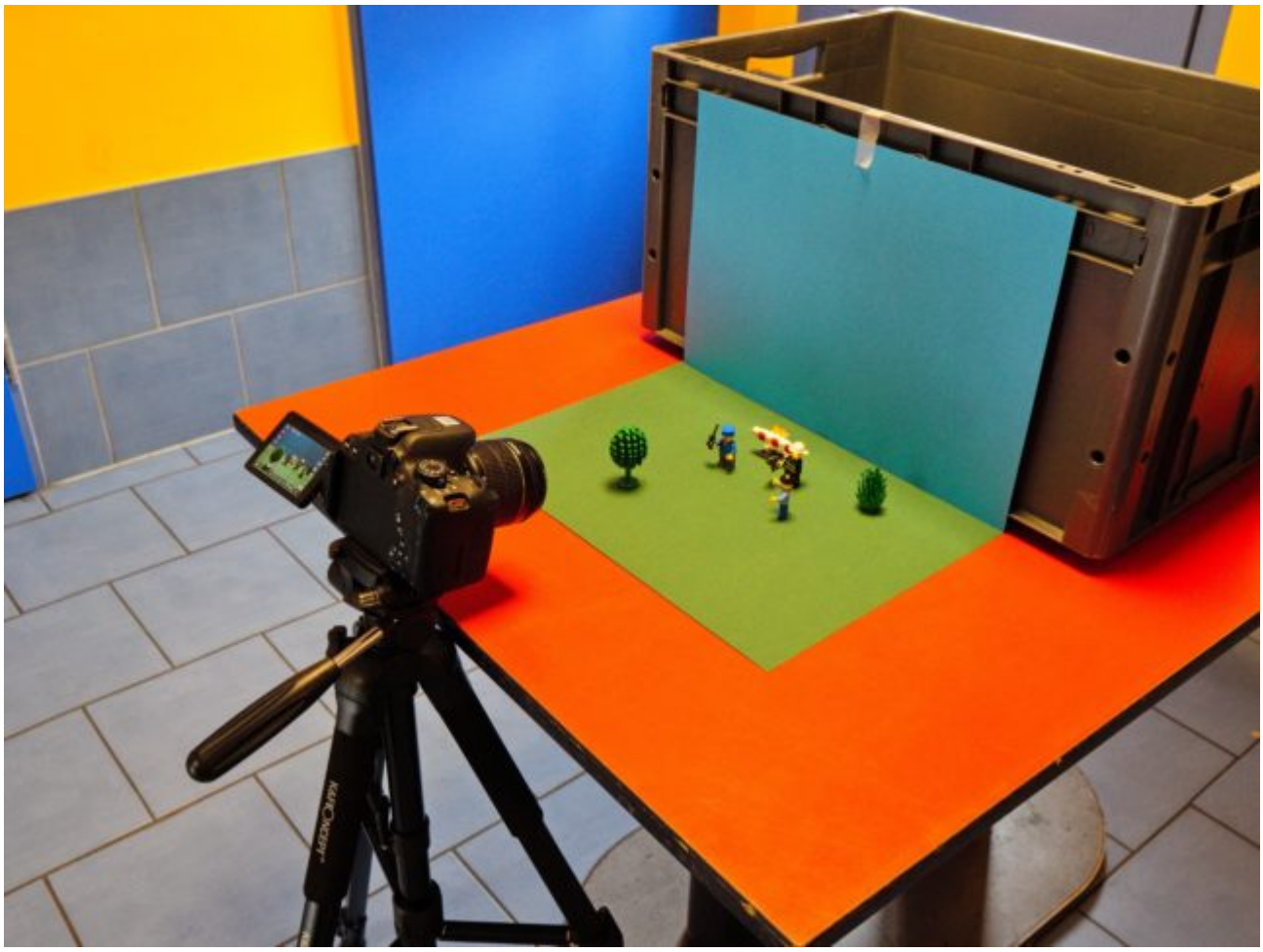
Daha önce iki boyutlu animasyon filmi ile gösterdiğimiz gibi, bir fotoğraf veya mikrofon standına bir akıllı telefon/iPhone, tablet/iPad de takabilirsiniz. Bunun için özel tutucular var.

Bazen web kameralarında, onları bir fotoğraf tripodunun tripod plakasına veya adaptörlü bir mikrofon tripoduna takmak için bir soket de bulunur.

Web kamerasının soketi yoksa genellikle mevcut olan kelepçeyi veya yapışkan bant kullanarak geleneksel bir tripoda da takabilirsiniz.

> *Teknik kurulumunuzun güzel görünmesi önemli değil. Örneğin, bazen çok fazla banta ihtiyaç duyarsınız. Önemli olan kurulumların sağlam ve güvenli olması ve bunlarla rahatça çalışıp iyi sonuçlar elde edebilmenizdir!*

Üç boyutlu stop motion animasyonu için kurulum örnekleri



Tripod ve kamera



Tablet ile masa seviyesinde mini tripod



Tripod ve tablet

Animasyon ve 3D animasyon için animasyon kutuları

Başka bir kurulum şekli, hem iki boyutlu hem de üç boyutlu animasyon için çalışmayı çok uygun hale getiren

sözde animasyon kutusudur.

Prensipte bir animasyon kutusu, yapıya ve gereksinimlere bağlı olarak önü ve arkası açık bırakılabilen büyük bir ahşap kutudan başka bir şey değildir.

Döşeme animasyonu için, animasyon kutusunun üst kısmında, lensi aşağıya bakacak şekilde bir kamera yerleştirmek için bir delik bulunur.

Yaklaşık 20 x 50 cm boyutlarında şeffaf bir plastik kutudan bir animasyon kutusunun basit bir versiyonunu – öncelikle yapay animasyon için – oluşturabilirsiniz. Bununla ilgili talimatları bu bölümün sonunda Dış Bağlantılar altında bulabilirsiniz.



Objektif için üstte bir bütün ve nesneleri hareket ettirmek için ön tarafı kesilmiş şeffaf bir kutudan yapılmış DIY trickbox

Oda iyi aydınlatılmışsa veya kutuyu bir lamba ile aydınlatırsanız, figürleri ve nesneleri hareket ettirdiğiniz yüzeyde eşit bir aydınlatma elde edersiniz.

Daha fazla yüzey veya alan kullanabilmek için kendiniz de daha büyük animasyon kutuları oluşturabilirsiniz. Bir animasyon kutusunun nasıl oluşturulacağına ilişkin talimatlar, bu bölümün sonundaki İlgili Konular ve Bağlantılar ve Dış Kaynaklar altındaki bölümün sonunda bulunabilir!



Source: Evangelisches Medienhaus GmbH

Bu animasyon kutusu, taban alanını çok eşit şekilde aydınlatan iyi bir aydınlatmaya sahiptir.

Bu kadar büyük bir animasyon kutusu ile üç boyutlu bir animasyon filmi üretiyorsanız arkasını da bir tahta ile kapatabilirsiniz. Daha sonra bu arka duvara çeşitli arka planlar ekleyebilirsiniz.

Kamera, genellikle 3D animasyon filmlerinde olduğu gibi kutunun önüne veya içine bir tripod üzerine yerleştirilir.

Bir masadan büyük bir animasyon kutusu yapma imkânı da vardır. Bununla ilgili talimatları İlgili Konular ve Dış Kaynaklara Bağlantılar altında bulabilirsiniz.

Yaygın hatalar

Stop-Motion Animasyonun Temelleri bölümünde bulabileceğiniz hataların yanı sıra, burada birkaç hata daha listeliyoruz.

Genel olarak konuşursak, izleyicinin filmi izlerken algılayabileceği tüm teknik hatalar dikkatlerini dağıtabilir, hatta onları animasyonun illüzyonundan çıkarabilir, bu yüzden bunlardan kaçınılmalıdır:

Bazı resimlerde figürleri veya nesneleri hareket ettiren elleri görebilirsiniz.

Odadaki kamera veya tripod veya insanlar, tek tek resimlerde görülebilen bir gölge oluşturuyor.

Fotoğraf bölümü arka plandan daha büyük ve bir kenarlık görebilirsiniz.

İlgili konular ve harici kaynaklara bağlantılar

Animasyon Prensipleri bölümünde farklı animasyon teknikleri hakkında bilgi edinebilirsiniz.

Kamerayı nasıl kuracağınızı ve çalıştıracağınızı buradan öğrenebilirsiniz: Kamera ayarları ve çalıştırma.

Estetik açıdan gelişmiş animasyon için daha fazla olanak hakkında bilgi edinmek için Gelişmiş kamera çalışması'nı ziyaret edin!

Arka planlar, nesneler ve şekiller için gerekli malzemeler Şekil, nesne ve arka plan oluşturmanın temelleri / 2B'de karakter, nesne ve arka plan oluşturma ve 3B'de karakter, nesne ve arka plan oluşturma bölümlerinde açıklanmıştır.

Şeffaf kutulu küçük bir animasyon kutusu oluşturma talimatları (yalnızca Almanca):
https://medienkompass.de/trickfilmbox-selber-bauen-anleitung/

Büyük bir animasyon kutusu oluşturma talimatları (yalnızca Almanca):
https://www.filmothek-nrw.de/fileadmin/user_upload/publikationen/Leitfaden_LfM.pdf

Bir tablodan büyük bir animasyon kutusu oluşturma talimatları (yalnızca Almanca):

https://www.lmsaar.de/wp-content/uploads/2014/06/Tricktisch_Bauanleitung.pdf

Çok düzlemli bir kamera oluşturmak için talimatlar:

Sanatçı Tess Martin'in Multiplan tekniğini kullanan animasyon filmi:

Metodoloji

Stop-motion animasyonun temelleri bölümündeki ipuçlarına ek olarak, önceki deneyimlerimize dayanarak aşağıdaki ipuçlarını da listeliyoruz.

1- Sadece problemli davranış ortaya çıktığında değil, projenin başında net davranış kuralları belirleyin. Örneğin animasyon filmlerinde odada koşma olmamalıdır çünkü aksi takdirde şekiller ve nesneler hızla konumlarını değiştirir. Pahalı teknoloji sıklıkla kullanılır ve ampuller çok ısınabilir, bu da katılımcıların ekstra dikkatini gerektirir.

Ayrıca özel akıllı telefonların kullanımına ilişkin kuralları da göz önünde bulundurun. Bunların kullanılmasına izin verirseniz, katılımcılar genellikle mesajlaşma uygulamaları veya oyunlarıyla dikkatlerini dağıtır. Bu nedenle, örneğin, akıllı telefon kullanımına yalnızca molalarda izin verildiğini söyleyebilirsiniz.

“Kendi cihazını getir” ilkesine göre animasyon filmlerin oluşturulması için akıllı telefonlara veya tabletlere ihtiyaç duyulursa, yalnızca animasyon filmlerinin üretimi için uygulamaların kullanılacağını açıkça belirtirler.

2- Bir animasyon biçimine karar verdiğinizde, örn. Bir döşeme animasyonu, katılımcılar başka bir form kullanmayı tercih edeceklerini söyleyebilirler, ör. döşeme animasyonu yerine üç boyutlu bir animasyon.

Bu dileği ciddiye alın ve katılımcılara neden bu animasyon biçimini seçtiğinizi açıklayın.

Ancak, tutarlı kalın ve teknik seçiminde herhangi bir istisnaya izin vermeyin.

3- Animasyon filmin formatları konusunda katılımcılar arasında kafa karışıklığı olabileceğinden, bir kez daha açıklığa kavuşturmak istiyoruz: iki boyutlu animasyon film ile AnimaVision’da biz çizilmiş animasyon filmi ya da sözde animasyon çizgi filmi kastetmiyoruz, bireysel görüntülerin her seferinde yeniden çizildiği.

AnimaVision’da bir animasyon filminden bahsettiğimizde, animasyon filmi için fotoğraflanmış gerçek malzemelerden oluşturulmuş bir animasyon filmini kastediyoruz. Bunlar, yalnızca bilgisayarda animasyon yazılımıyla oluşturulan animasyon filmlerinden farklıdır!

Animavision’da yer almayan dijital animasyonlu çizgi film örnekleri

4- “Kendi cihazını getir” yaklaşımı, katılımcıların kendi kameralarıyla (günümüzde genellikle bir akıllı telefon veya tablet) proje dışında animasyon filmler oluşturabilme avantajına sahiptir. Amaç buysa, ideal olarak tripod, aydınlatma veya uygulamalar gibi diğer tüm gerekli teknik gereksinimler de en azından geçici olarak evde yaratıcı etkinlik için katılımcılara sunulmalıdır. Dezavantajlı geçmişe sahip çocuklar ve gençler genellikle bir kameraya sahip olmadıklarından, çocuklara projeyi yürütmeleri için bir cihaz sağlayabildiklerinden emin olun. Ayrıca, genel oturumda kimin akıllı telefon veya tablet sahibi olduğunu sormaktan kaçının, çünkü bu, çocuklar ve gençler arasında zorbalık. Katılımcılarla veya ebeveynleri ile bireysel görüşmelerde veya bir kayıt formu aracılığıyla teknoloji ihtiyacını netleştirin!

5- Filmlerin kalitesi aynı zamanda katılımcıların yaşına, motivasyonuna, motor becerilerine ve konsantrasyonuna da bağlıdır. Planlamada bu faktörler de dikkate alınmalıdır. Filmin kalitesi değil, yaratıcı çalışmanın keyfi odak noktası olmalıdır. Ancak bu, iyileştirme olanaklarının gösterilemeyeceği ve gençlerin daha iyi sonuçlara ulaşmaları için teşvik edilemeyeceği anlamına gelmez.

6- Özellikle katılımcılardan çok disiplin ve konsantrasyon gerektiren animasyon film yapımında, sık sık ara vermek ve katılımcılara aktif oyunlarla fiziksel egzersiz yapma fırsatları sunmak önemlidir. Bu, derslerden sonra bir animasyon projesi yaparken daha da önemlidir. Öğrenciler genellikle bütün sabah bir masada sessizce

oturuyorlar ve konsantre olmaları gerekiyor. Bu nedenle dersten sonra da harekete ihtiyaçları vardır.

7- (Ders dışı) kültür eğitiminde içecek ve yiyecek temini ciddiye alınan ve ayrıca motive edici etkisi olan bir konu olmalıdır.

8- Ekip içinde görevlerin net bir şekilde dağıtılması önemlidir. Ancak, görev dağılımının, katılımcıların yapacak bir şeyi olmadığı aşamalara yol açmadığından emin olun. Örneğin, tüm katılımcılar nesne, şekil ve arka plan oluşturma aşamasında yer alabilir.

Fotoğraf çekerken, bir ekibin üyeleri örneğin randevudan randevuya veya sahneden sahneye değişebilir.

Grubun bir kısmı fotoğraf çekerken, diğer bir kısmı zaten sesleri, müziği veya diyalogları seçebiliyor veya kendileri kaydedebiliyor.

Başlık ve jeneriğin, ister eklenen metin ister animasyon olarak hazırlanması da biraz zaman gerektirir ve önceden hazırlanmalıdır.

(Ders) eğitiminde ve gösteriminde olmayan kültür edinilebilir ve motive edici etkisi bir olan konu olabilir.

Ekip içinde önemli olan net bir şekilde dağıtılması. Ancak, görevin hizmetinin, kullanmak için bir şeyler yapmak için aşamalara yol açmaktan emin olduğundan. Tüm nesneler, şekil ve arka plan oluşturma yer alabilir.

Fotoğraf çekilirken, bir şirketin müşterilerinin örneğinden randevu veya planlamadan planlamaya geçiş yapılabilir.

Grubun bir kısmı fotoğraf çekerken, diğer bir olayı tecrübeyle, veya diyalogları seçebiliyor veya geçebiliyor.

Başlık ve jeneriğin, gerekli metin düzenlemesi olarak da biraz zaman gerektirir ve hazırlanmalıdır.

> *Görev dağılımının şekli, pedagojik hedefinize ve katılımcıların motivasyonuna bağlıdır: Katılımcıların mümkün olduğunca çok sayıda farklı yetkinlikler edinmeleri sizin için önemliyse, tüm katılımcılar tüm üretim adımlarında yer almalıdır. Ancak bu durum katılımcıların motivasyonunu da düşürebilir. Görevleri katılımcıların motivasyonuna ve yeteneklerine göre dağıtmak daha motive edicidir ve bu da mevcut yeterlilikleri arttırır.*

Bu iki yaklaşımdan bağımsız olarak, görevlerin maalesef hala hüküm süren rol klişelerine göre dağıtılmadığından emin olmalısınız, örn. “Kızlar çizimde daha iyi, erkekler teknoloji hakkında daha çok şey biliyor!

9- Mümkünse, filmleri projenin son gününde veya projenin bitiminden kısa bir süre sonra bir video platformuna yükleyin ve katılımcılara filmlerinin bağlantısını gönderin. Katılımcıların filmi arkadaşlarına ve ailelerine bizzat gösterme veya messenger ve sosyal ağlar aracılığıyla paylaşma şansına sahip olmaları çok önemlidir.

10- İyi kalite için bir teşvik, sosyal medyada en iyi filme oy vermek veya bir film yarışmasına katılmak da olabilir. Örneğin sinema gezisi gibi bir ödül de verilebilir. Her türlü yarışmada, “kaybeden katılımcıların” sonuçlarının öğretmen olarak sizin tarafınızdan yeterince takdir edilmesi her zaman sağlanmalıdır. Bu, örneğin, tüm katılımcıların performansının eğitimci olarak sizin ve ayrıca diğer katılımcılar ve akrabalar tarafından takdir edilebileceği bir şekilde bir final sunumu düzenleyerek gerçekleştirilebilir.

Terminoloji

siluet animasyonu, çoklu düzlem yöntemi, üç boyutlu animasyon filmi, güç kaynağı, şarj cihazı, LAN, WLAN, mobil yönlendirici, yalancı batarya, sabit odak uzaklığı, en yakın odak mesafesi, normal aralık, geniş açı aralığı, telefoto aralığı, makro lens, derinlik alan aralığı, mikrofon standı, kelepçe standı, eğim açısı, pergel, hile kutusu, kendi cihazınızı getirin