

Het beeld heeft altijd het laatste woord

Anthon Beeke

Leerjaar 1

Audiovisuele vormgeving

Werkboek voor leerlingen

Inhoud

Periode 1

Opdracht 1.1: Me myself and I
Fotografeer een drieluik

Opdracht 1.2: Toen en nu
Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht

Opdracht 1.3: Kijken naar het kader
Van idee naar beeld

Periode 2

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst
Met Photoshop kan je alles veranderen
Laat je fantasie de vrije loop

Periode 3

Opdracht 1.5: Animatie
Rare vogel

Periode 4

Opdracht 1.6: Eindtoets
Fantasieworld

Audiovisuele vormgeving

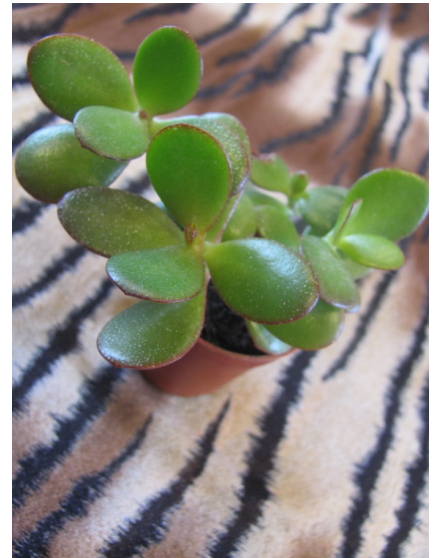
Opdracht 1.1: Me, Myself and I

Fotografeer een drieluik

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.1: Me, Myself and I

Fotografeer een drieluik



Opdracht 1.1: Fotografeer een drieluik

Vertel iets over jezelf in drie foto's.

Algemeen: Lees dit goed door.

- Deze opdracht bestaat uit verschillende onderdelen.
- Werk stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze opdrachten 3 lessen van 90 minuten.
- Lever de foto's geprint op A4 papier samen met dit boekje in.
- De foto's maak je zelf en verwerk je alleen.
- Je kan samenwerken tijdens het fotograferen.
- De opdracht wordt verwerkt in Word.

Opdracht

**Je neemt 3 voorwerpen mee die je fotografeert tijdens de les.
Deze voorwerpen vertellen symbolisch iets over jou.**

- Start met het onderzoek naar het begrip drieluik.
- Bedenk welke voorwerpen jij meeneemt.
- Maak 3 schetsen.
- Bedenk de verbinding (wat maakt het een drieluik en geen losse foto's)
- Verwerk de 3 foto's in één A4 Word document.

Planning

Les 1: Uitleg docent, onderzoek en schetsen maken in het boekje.

Les 2: Uitleg over camera en goed gelukte foto. Foto's maken en verwerken.

Les 3: Inleveren en bespreken van resultaat. Beoordeling door de docent.

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Drie voorwerpen, achtergrond.
- Camera en computer.

Informatie over drieluik

Een drieluik bestaat uit drie afbeeldingen (schilderij, foto, objecten) die bij elkaar horen en samen een verhaal vertellen. De drie afbeeldingen laten iets van het onderwerp zien. Ze zijn alle drie belangrijk! Er is een onderlinge relatie (een verband of verbinding). Deze relatie ontstaat door:

- De inhoud (het verhaal) van de drieluik.
- Hetzelfde onderwerp in de drie delen.
- Gebruik van dezelfde achtergrond.
- Het kleurgebruik.
- Het materiaal en de techniek
- Het doorlopen van de voorstelling in de drie delen.

Drieluiken bestaan al heel lang. In 1482 maakte de schilder Jeroen Bosch een drieluik met de titel "Het laatste Oordeel". Bekijk de afbeelding goed en beantwoord de vragen.



Jeroen Bosch
Het laatste oordeel,
1482

Vraag 1: Kan jij aan dit kunstwerk zien waarom dit een drieluik wordt genoemd?

Verklaar het woord drie _____

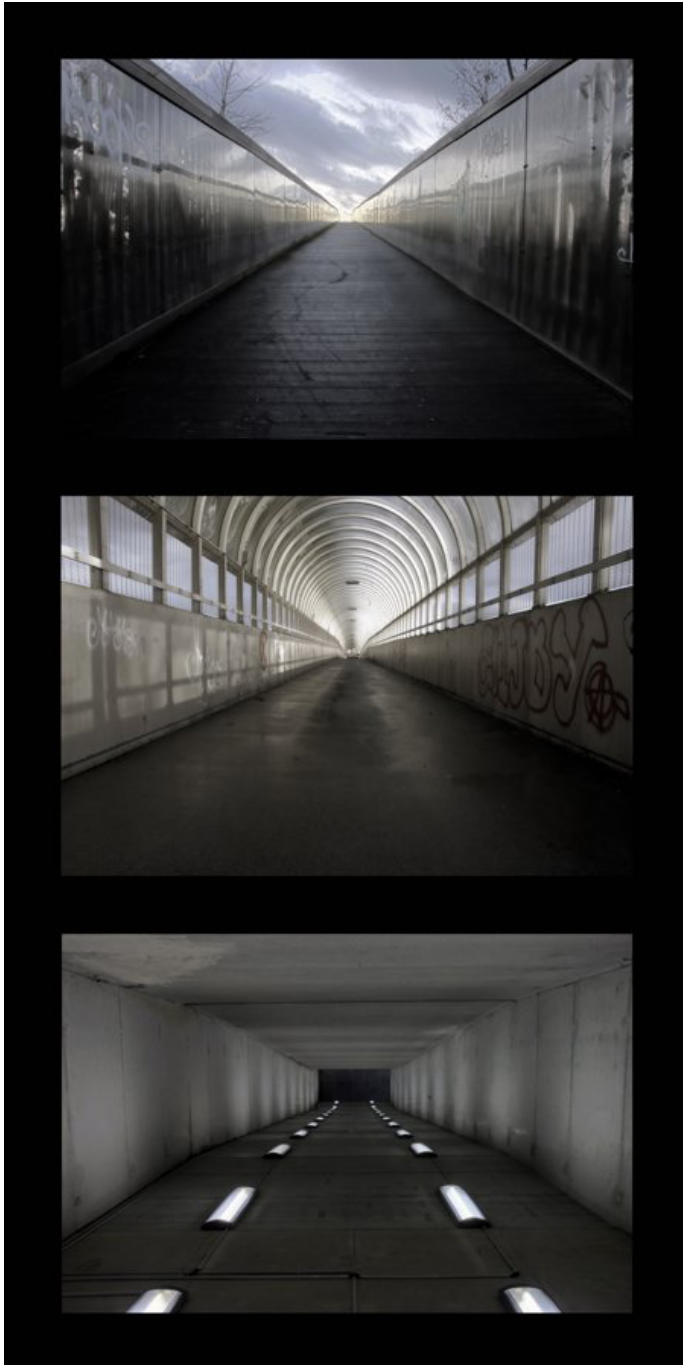
Verklaar het woord luik _____

Vraag 2: Waar gaat de voorstelling van deze drieluik over?

Ik denk dat het gaat over

Vraag 3: Wat kan jij vertellen over de vorm (middenpaneel en de zijpanelen) van dit drieluik.

Hieronder zie een hedendaagsche (moderne) drieliuk.



Afbeelding van internet

Noteer:

Ik zie in de afbeelding boven

Ik zie in de afbeelding midden

Ik zie in de afbeelding onder

Deze drie afbeeldingen vormen samen een drieliuk. Kruis aan welke woorden van toepassing zijn op de relatie van dit drieliuk. Meerdere antwoorden mogelijk.

- Symmetrie
- Monochroom
- Felle kleur
- Lijnen
- Verdwijnpunt
- Wegen
- Schaduw
- Voorstelling
- Centraal
- Portret

Piet Mondriaan
"Evolutie" 1911
Olieverf op doek



Mondriaan heeft het middelste deel van zijn drieluik benadrukt.

Geef drie argumenten waarmee hij dat heeft gedaan.

1. _____
2. _____
3. _____

Gilbert en Georg, 1971
"Painting with us in nature"
Olieverf op doek



Vergelijk deze drieluik van Gilbert en GHeorg met de drieluik van jeroen Bosch (pagina 2)

Noteer drie overeenkomsten:

1. _____
2. _____
3. _____



Robert Longo
 "White riot"
 (witte rel) 1982
 Potlood tekening

Deze drieluik van Robert Longo is heel anders dan de vorige drielijken. Wat is er anders?

1. _____
2. _____
3. _____



Robert Longo
 "Men in cities"
 1979. Foto's

Longo presenteert dit als een drieluik wat is de relatie tussen de drie foto's.

1. _____
2. _____
3. _____

Stappenplan

Stap 1 Bedenk en noteer eerst welke voorwerpen iets over jou vertellen.

Deze voorwerpen neem ik mee naar school en vertellen het volgende over mij

Voorwerp 1 = _____

Verteld iets over mijn _____

Voorwerp 2 = _____

Verteld iets over mijn _____

Voorwerp 3 = _____

Verteld iets over mijn _____

Stap 2 Noteer in je agenda: Volgende week AV drie voorwerpen meenemen.

Stap 3 Bedenk en schets hoe jij je gekozen voorwerpen gaat fotograferen. Let op!

- Het voorwerp moet duidelijk herkenbaar zijn.
- De achtergrond moet passen bij jouw drieluik.
- Wat wordt de verbinding in jouw drieluik?
- De foto's moeten scherp zijn.
- De foto's moeten ook goed belicht zijn (niet te donker/licht)

Stap 4 Maak de foto's zorgvuldig en werk samen.

Stap 5 Maak een map in mijn documenten.
Noem deze map "AV".

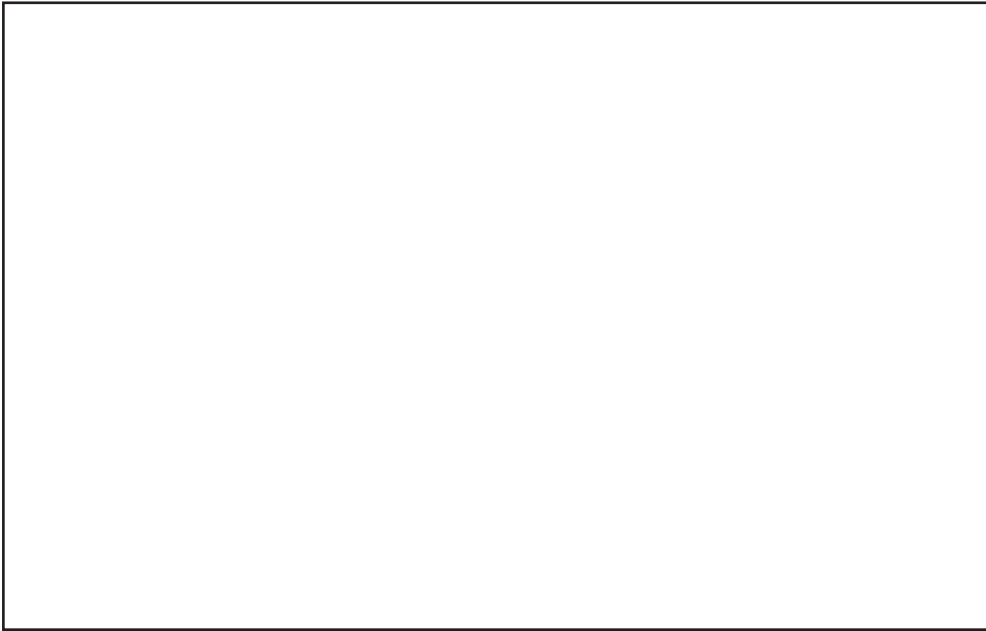
Stap 6 Maak nog een map.
Noem deze map "Me myself and I".

Stap 7 Bewaar de foto's in die map.

Stap 6 Open Microsoft Word en verwerk de foto's in één document.

Schetsen

Tijd 30 minuten



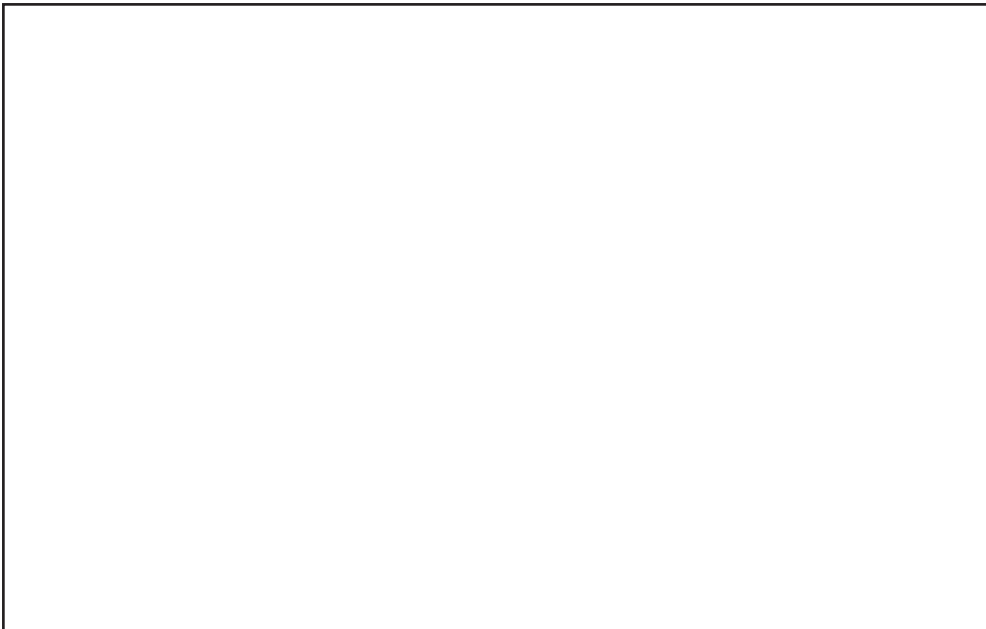
Schets 1

Voorwerp _____

omdat, _____

Achtergrond _____

omdat, _____



Schets 2

Voorwerp _____

omdat, _____

Achtergrond _____

omdat, _____



Schets 2

Voorwerp _____

omdat, _____

Achtergrond _____

omdat, _____

Foto's maken en laden

Tijd 30 minuten

Maak de drie foto's en let op de punten beschreven bij stap 3 vorige bladzijde. De docent geeft uitleg over het werken met de camera van school.



Verwerken op de computer

Tijd 30 minuten

De foto's die goed zijn bewaar je in de map "Me, myself and I. Je opent Word en verwerkt de drie foto's in het document. Als de pagina liggend is kan je makkelijker de drie foto's verwerken. Vraag de docent hoe je dat moet doen. Gebruik tekst om je naam bij de drieluik je schrijven. Kijk goed naar de vormgeving. Let op de vorm en de maat van de foto's in je document. Bijvoorbeeld alle foto's even groot en op één lijn. Kijk goed naar de voorbeelden op de voorkant van de opdracht. De volgende les kijken we naar alle resultaten en beoordeelt de docent jouw opdracht.

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Je onderzoek naar de drieluiken	20 punten	_____
Het idee en de schetsen	20 punten	_____
De kwaliteit van de foto's	20 punten	_____
Jouw drieluik "Me, myself and I	20 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	20 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Me, Myself and I, Chi Peng

Photoworks 2003 - 2010

Het Groninger Museum presenteert van 27 maart tot en met 25 september 2011 een fototentoonstelling van Chi Peng (1981). In deze tentoonstelling Me, Myself and I, is zowel vroeg als nieuw werk te zien.

Biografie

Chi Peng studeerde in 2005 af aan de Centrale Academie van de Schone Kunsten van Beijing in de richting fotografie. Al tijdens zijn studie werd hij geselecteerd voor een tentoonstelling in het buitenland. Drie jaar later behoort Chi Peng tot een van de meest gevraagde Chinese fotokunstenaars met tentoonstellingen over de hele wereld. In veel van Chi Peng's geënceneerde beelden speelt hijzelf de hoofdrol. Opgroeien en volwassenheid vormen daarbij belangrijk thema's. Voor Chi Peng betekende dat dat hij, zoals zoveel van zijn chinese leeftijdgenoten, als resultaat van de 'éénkindpolitiek' zonder zussen of broers opgroeide.



Sprinting forward-2, Photographer: Chi Peng, 120x152, 2004.



Mirage, Photographer: Chi Peng, 198x400, 2005.

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.2: Toen en nu

Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.2: Toen en nu

Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht



Een Daguerreotype 1846



Een Digitale foto 2009

Opdracht 1.2: Toen en nu

Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht.

Algemeen: deze les is verdeeld in 3 delen

1. Film kijken
2. Informatie zoeken
3. Huiswerk

Opdracht

Met een groepje van 4 leerlingen ga je, na het kijken van de film, informatie opzoeken en uitwisselen over fotografie van vroeger en nu.

- Je schrijft per groepje van 4 de antwoorden op een los vel.
- De stellingen of vragen staan in je boekje.
- Het huiswerk maak je thuis.

Planning

Les 1: Uitleg docent, film kijken vragen maken.

Les 2: Huiswerk inleveren en nabespreken.

Film kijken

Tijd 20 minuten

We kijken gezamenlijk naar:

1. Een Klokhuis uitzending over de geschiedenis van de fotografie.
2. En naar een stukje uit de documentaire, The genius of fotografie BBC, over het maken van een camera obscura.

Met je groepje ga je praten over de stellingen en schrijf je jullie ideeën erover op. Je begint altijd met WAAR of NIET WAAR en probeert dan uit te leggen waarom jullie dat vinden. Je mag gebruik maken van internet (1 persoon) en er zijn wat boeken over fotografie (vragen aan de docent). We bespreken dit met de klas en daarna schrijf je in je eigen woorden je antwoord op.

Stelling 1

Fotografie bestaat langer dan schilderkunst!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 2

Rond 1850 moest je heel lang stilzitten voor één foto!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 3

100 jaar geleden was het bijzonder en duur om een foto van jezelf te hebben! WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 4

Digitale foto's zijn altijd in kleur nooit in zwart/wit!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 5

Digitale foto's zijn beter dan analoge foto's (met film)!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 6

Vroeger gebruikte men chemische stoffen (ontwikkelaar en fixeer) voor het ontwikkelen van foto's!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Huiswerk opdracht 1: Portret vroeger en nu

Zoek een foto van voor 1900 (bijvoorbeeld een daguerreotype) waar mensen op staan (portret) en zoek een foto van nu waar ook mensen op staan (portret). Print de foto op een papier en schrijf onder elke foto 3 kenmerken op. Bijvoorbeeld: Zie op de foto's op de voorkant van deze opdracht. Foto 1 is zwart/wit en foto 2 is kleur.

Huiswerk opdracht 2: Je huis vroeger en nu

Op de website <http://www.haagsebeeldbank.nl> vind je heel veel foto's van Den Haag van vroeger. Zoek een foto van jouw straat of jouw wijk en print deze uit. Schrijf eronder de naam van de straat. Heb je ook een foto van nu? Als dat kan en mag (van je ouders) probeer dan dezelfde foto na te maken met jouw camera (telefoon) print deze erbij.

Huiswerk opdracht 3: Je familie vroeger en nu

Vraag aan je vader of moeder, opa of oma! En neem het, als dat mag, mee naar school of maak kopieën.

- Zijn er foto's of fotoalbums van vroeger in jullie familie?
- Uit welke tijd stamt de oudste foto die jullie hebben?
- Wie staan daar op afgebeeld?

Voorbeeld huiswerk opdracht 2: Bezuidenhout



Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Uitwerking stellingen	30 punten	_____
Huiswerk opdracht 1	30 punten	_____
Huiswerk opdracht 2	30 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Audiovisuele vormgeving

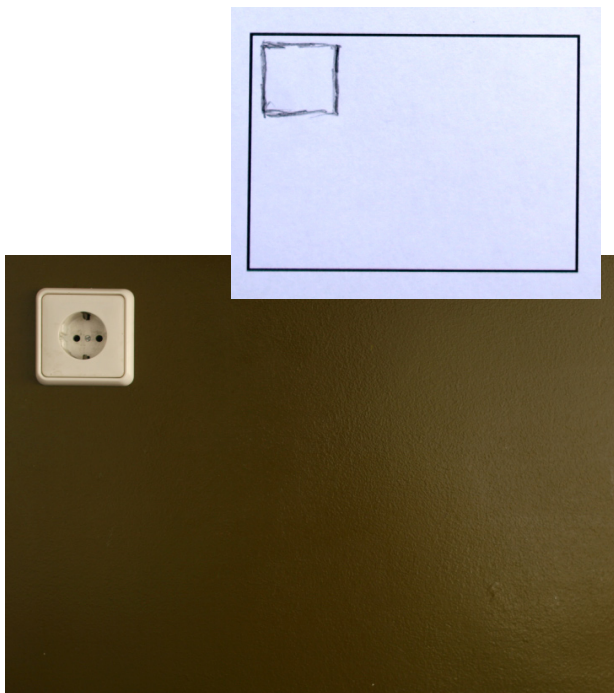
Opdracht 1.3: Kijken naar het kader

Van idee naar beeld

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.3: Kijken naar het kader

Van idee naar beeld



Opdracht 1.3: Kijken naar het kader

Van idee naar beeld

Algemeen: Lees dit goed door.

- Deze opdracht bestaat uit verschillende onderdelen.
- Je moet stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze opdrachten 3 lessen van 90 minuten.
- Je levert de foto's geprint op A4 papier samen met dit boekje in.
- De foto's maak je zelf en verwerk je alleen.
- Je kan samenwerken tijdens het fotograferen.
- Er is ook een huiswerkopdracht.
- Deze opdrachten (dit cijfer) telt 1 keer mee voor je rapport.

Opdracht

**Teken in het kader vormen (cirkel, rechthoek, vierkant, driehoek)
en fotografeer dit nauwkeurig na.**

- Maak de opdrachten: onderzoek naar kader en vorm.
- Schets 4 verschillende (geometrische) vormen in een liggend en staand kader.
- Maak deze schetsen precies na in een foto.
- Verwerk de 8 foto's in 1 A4 Word document.

Planning

Les 1: Uitleg docent, opdrachten en onderzoek maken in het boekje.

Les 2: Schetsen uitwerken en de foto's maken en laden op de computer.

Les 3: Foto's uitwerken op de computer en printen. **Huiswerk maken!**

Les 4: Inleveren en beoordeling door de docent.

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Fototoestel.
- Computer met internet.

Les 1

Onderzoeken

Tijd 10 minuten

Onderzoek is zeer belangrijk voor het maken van een AV product (foto of film). Je oriënteren is een onderdeel van je onderzoek.

- De oriëntatie gaat vooraf aan het onderzoek en heeft tot doel het project (AV product) globaal te leren kennen. Je stelt jezelf de vragen: Wat kan ik bedenken? Wat kan ik maken? Wat vind ik ervan?
- Het onderzoek is wat je gaat opzoeken (internet, boek), bekijken, verzamelen en schetsen.

Je gaat vantevoren uitzoeken hoe je op verschillende manieren jouw foto of film zo goed mogelijk kan maken. Hoe kan jij met jouw film of foto een bepaald gevoel of idee overbrengen. Dat noemen we communiceren!

Wist je dat kunstenaars veel onderzoek doen!

Kan jij drie verschillende beroepen bedenken waar ook veel onderzoek wordt gedaan?

- 1.
- 2.
- 3.

Onderzoek op internet

Tijd 30 minuten

Wij gaan beginnen met het onderzoek op het internet later gaan we ook schetsen maken. Op het internet staat alles wat je maar nodig hebt aan informatie in tekst en in beeld (foto's en film). Je moet wel goed leren zoeken op het internet, want je krijgt vaak meer dan je vraagt. Het is belangrijk dat je duidelijke opdrachten geeft op het zoekprogramma en dat je betrouwbare websites als informatie (bron) gebruikt. Soms moet je goed zoeken en de woorden aanpassen. We maken een start met het onderzoek op de computer. Zoek de definitie van geometrische vormen.

Geometrische vormen zijn,

Noteer 4 voorbeelden

teken de vorm nauwkeurig

1. Cirkel



2

3

4

5

Zoek de volgende begrippen de fotografie/kunst en beschrijf ze.

Staand kader in de fotografie : _____

Liggend kader in de fotografie: _____

Een afsnijding in een foto: _____

Wat is abstracte kunst: _____

Les 2

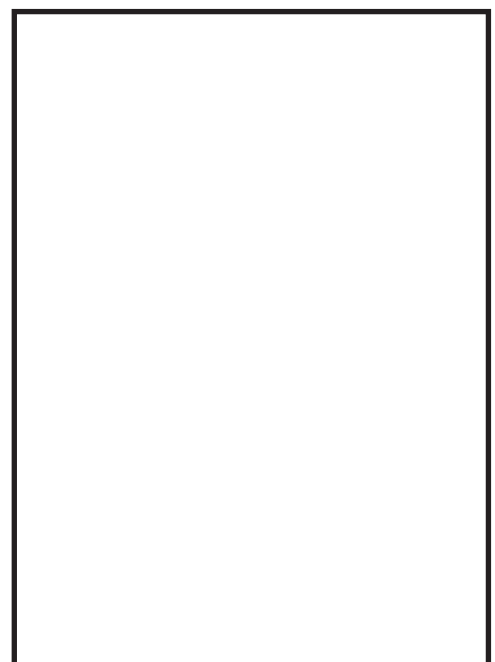
Onderzoek door te schetsen

Tijd 20 minuten

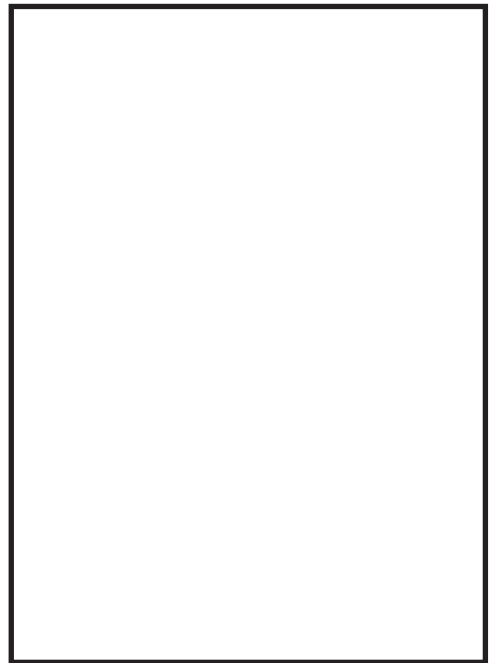
Nu ga je onderzoeken door het maken van schetsen. De schetsen zijn steeds anders, omdat:

- Je een andere maat gebruikt (groot/klein).
- Je een ander kader gebruikt (liggend/staand).
- Je een andere afsnijding maakt (boven/onder/links/rechts).
- De compositie verandert. Bijvoorbeeld de vorm in het midden (centraal) of juist niet in het midden (niet centraal).

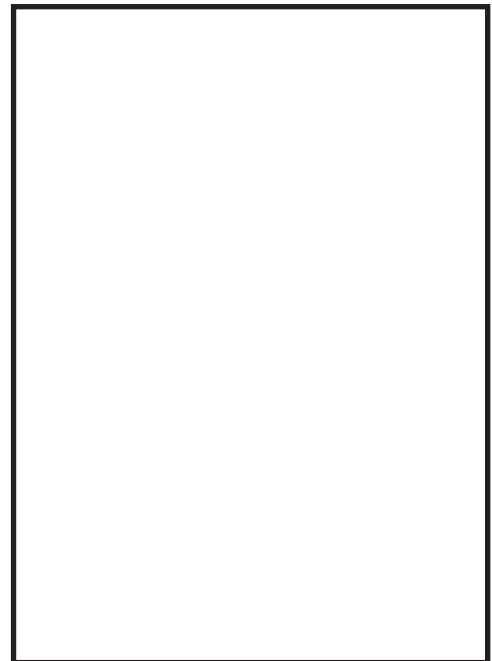
De cirkel in het kader



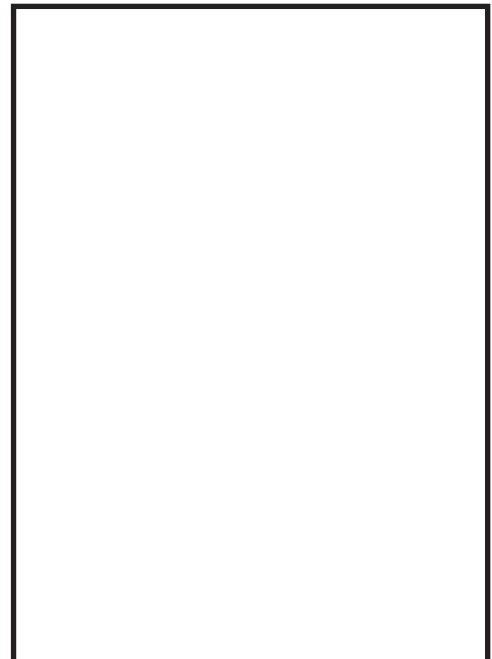
Het vierkant in het kader



De rechthoek in het kader



De driehoek in het kader



Uitvoeren: Foto's maken en laden

Tijd 45 minuten

Foto-opdracht

Fotografeer nu de schetsen met de vormen in de school en op het schoolplein. Zoek de geometrische vorm van de cirkel, vierkant, rechthoek, driehoek in alles wat je ziet en tegenkomt. Maak jouw schets precies na. De foto's moeten direct op de computer komen.

Let op!

De camera ook staand en liggend vasthouden!

De foto kan abstract zijn. Dat je niet ziet wat het voorwerp is.

Werk rustig en stil op de gang. Is er te veel lawaai dan werk je verder in het lokaal.

Wees voorzichtig met de camera.

Maak een map aan in AV opdracht 3: kader.

Help elkaar!

Les 3

Uitvoeren: Op de computer

Tijd 30 minuten

Verwerk de 8 foto's in 1 document en print de foto's op één A4. Het resultaat wordt beoordeeld op:

- Overeenkomt tussen de schets en de foto.
- De belichting (niet te donker of licht).
- De scherpte.
- De ordening van de 8 foto's op je A4. Je mag tekst toevoegen.

Huiswerk

Tijd 20 minuten

Opdracht 1:

Zoek minimaal twee beeldende kunststromingen op www.kunstkennis.nl ga naar stromingen 1890-1940, waarbij veel geometrische vormen voorkomen. Zoek kunstenaars (schilders, beeldhouwers, fotografen, architecten) en afbeeldingen van schilderijen, foto's en gebouwen.

Verwerk in Word of plak deze afbeeldingen op en noteer:

1. De naam van de kunststroming.
2. De naam van de kunstenaar.
3. De titel van het kunstwerk.

Opdracht 2:

Noteer de begrippen met hun betekenis die belangrijk zijn bij deze lesstof. Lees het boekje.

Begrip	Betekenis van het begrip
1. Oriëntatie	Een onderwerp of thema globaal leren kennen.
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Je onderzoek op internet	15 punten	_____
De schetsen	20 punten	_____
Resultaat met de acht foto's	40 punten	_____
Het huiswerk	15 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Inspiratieblad



Foto: Eliot Elisofon, Duchamp, een trap afkomend.



Schilderij: Marchel Duchamp, Naakt, de trap afdalend nr. 2.



Schetsen: Teun Hocks



Foto: Teun Hocks, zonder titel 2000

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen.
Laat je fantasie de vrije loop.

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen.
Laat je fantasie de vrije loop.



Mijn ideale toekomst



Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

Korte uitleg Photoshop

Wat is Adobe Photoshop? Photoshop is een foto bewerkingsprogramma. Er zijn verschillende foto bewerkingsprogramma's, bijvoorbeeld picasa en lightroom. Photoshop wordt veel in de grafische wereld gebruikt, daarom werken wij met dit programma. Tegenwoordig worden alle foto's bewerkt van bijvoorbeeld modellen, reclame foto's en zelfs je eigen vakantie foto's. Vaak is het bewerken zo goed gedaan dat het niet eens opvalt. Je wordt eigenlijk een beetje voor de gek gehouden. Als je zelf goed leert omgaan met Photoshop zal je ook steeds vaker bewerkte foto's herkennen.

Adobe Photoshop heeft een heleboel mogelijkheden, je kan bijvoorbeeld het kader, de belichting en kleuren aanpassen. Ook kan je afbeeldingen samenvoegen of de omgeving veranderen. Er zijn zelfs kunstenaars die gebruik maken van beeldbewerking in hun foto's. In de komen 8 lessen gaan we alle mogelijkheden van Photoshop bekijken en uitproberen. Ook gaan we goed leren kijken naar foto's die bewerkt zijn.



Afbeelding 1



Afbeelding 2

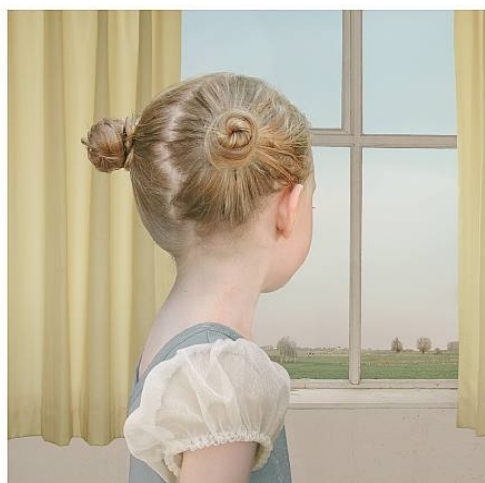
Hier zie je twee foto's van Edwin van der Sar.

Welke van deze twee afbeeldingen is bewerkt? Afbeelding nr _____

Waarom zie je dat? Noem 2 voorbeelden

1. _____

2. _____



Loretta Lux is een fotograaf/kunstenaar die haar foto's bewerkt. Kan jij benoemen wat er bewerkt is?

Noem 3 onderdelen.

1 _____

2 _____

3 _____

Opdracht 1: Inkleuren met Photoshop

tijd 90 minuten



kleurplaat



Voorbeeld laag kleur contrast

Zoek op internet een kleurplaat die jou aanspreekt. Deze ga je op twee verschillende manieren inkleuren. Je gaat er één inkleuren met felle (hoge) kleurcontrast en je gaat er één inkleuren met zachte (lage) kleurcontrast. Hieronder zie je de kleurencirkel van Johannes Itten. Deze kan je gebruiken voor het bepalen van hoge kleurcontrasten en lage kleurcontrasten. De docent geeft extra uitleg over deze kleurencirkel.



Hoge kleurcontrasten zijn:

- Geel, blauw en rood
- Blauw en oranje
- Rood en groen
- Geel en paars

Lage kleurcontrasten zijn:

- Geel, oranje, rood
- Rood, paars, blauw
- Blauw, groen, geel

Instructie Photoshop: de docent geeft uitleg over:

- Openen en opslaan van je bestand (kleurplaat)
- Controleren van de modus (moet RGB zijn)
- Selecteren (toverstaf)
- Vergroten (vergrootglas)
- Kleur kiezen (voorground en achtergrond)
- Vullen met emmer
- Vullen met verloop
- Pipet (kleur monster nemen)

Opdracht 1: Inkleuren met Photoshop

- Stap 1 Maak in de AV map een nieuwe map aan met de naam Photoshop.
- Stap 2 Zoek op internet een kleurplaat (geen TIF of INDEX). Opslaan in de Photoshop map.
- Stap 3 Open Photoshop. Onder in start-adobe-photoshop CS4.
- Stap 4 Open de tekening. Klik bestand-open-mijn documenten-map AV-map Photoshop.
- Stap 5 Maak een selectie. Klik gereedschap toverstaf Klik in de tekening.
- Stap 6 Kies een kleur. Klik op voorgrond kleur-Klik op een kleur-Klik OK.
- Stap 7 Vul de selectie. Klik op emmer en Klik in de selectie. De emmer vult de selectie.
- Stap 8 Maak in sommige selecties een verloop. Klik verloop-kies kleur-maak pad.
- Stap 9 Opslaan als in je Photoshop map. Klik opslaan als-mijn documenten-map Photoshop.
- Stap 10 Print beide kleurplaten en maak de extra opdracht.

Wat leer je van deze opdracht!

- Basiskennis Photoshop
- Openen en opslaan in Photoshop
- Werken met selecties
- Werken met verschillende kleuren
- Toepassen van kleurverloop
- Kleurenleer Itten
- Toepassen hoog en laag kleurcontrast

Het gereedschap.



= vergrootglas



= toverstaf



= emmer



= verloop



= pipet



= gum



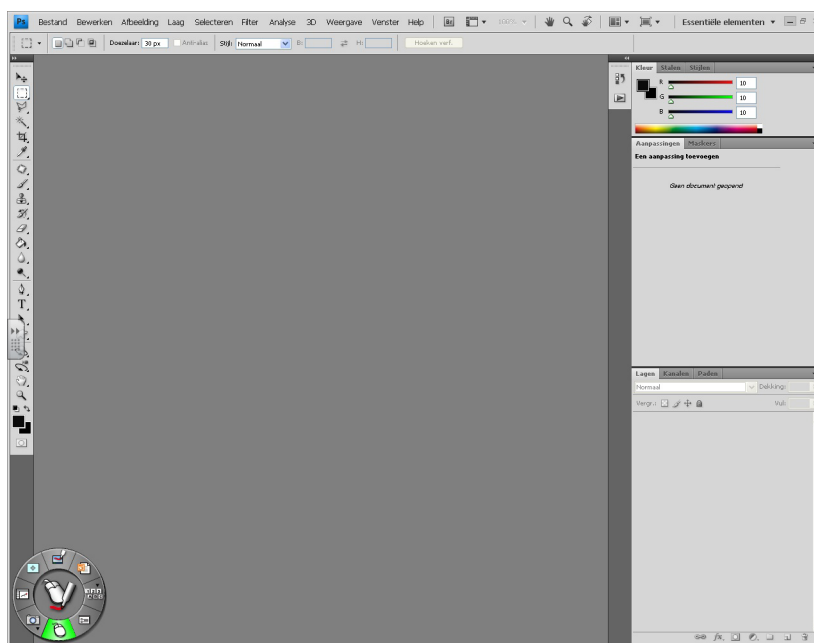
= kwast



= voor/achtergrond kleur

Zoek vier afbeeldingen op internet en print deze uit.

- Twee afbeeldingen met een hoog kleurcontrast.
- Twee afbeeldingen met een laag kleurcontrast.



Opdracht 1: Inkleuren met Photoshop

Gebruik laag kleurcontrast	<input type="checkbox"/>	20
Gebruik hoog kleurcontrast	<input type="checkbox"/>	20
Zorgvuldig (netjes) selecteren	<input type="checkbox"/>	10
Gebruik kleurverloop	<input type="checkbox"/>	10
Extra opdracht	<input type="checkbox"/>	20
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20

Eindcijfer

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

Selectie en samenvoegen

In Photoshop kunnen we twee foto's samenvoegen, plakken en knippen. Daarvoor heb je een aantal vaardigheden nodig. Namelijk foto's maken, selecties maken, kopiëren, samenvoegen, vergoten/verkleinen. In Photoshop is selecties niet altijd gemakkelijk, we gaan op verschillende manieren selecteren. Vorige opdracht deden we dit met de toverstaf nu komen er meer technieken bij. Voor deze opdracht gaan we ook zelf de foto's maken. We beginnen met het idee, dan maak je de foto's en daarna verwerk je die in Photoshop. We gaan elkaar wel voor de gek houden. We veranderen de maat of verhouding van het onderwerp. Voorwerpen worden heel groot of juist heel klein.

Opdracht 2: Maat en verhouding

tijd 90 minuten



Wat leer je van deze opdracht!

- Een goed idee verzinnen
- Foto's maken
- Werken in Photoshop met selecties
- Twee foto's samenvoegen
- Vrije transformatie
- Maat en verhouding manipuleren

Het gereedschap.



Het fotocamera



Het rechthoekig selectiegereedschap



Als je in de gereedschapsbalk het vierkantje ingedrukt houdt zie je nog enkele symbolen, zoals een cirkel en twee langwerpige selectiemogelijkheden.



Verplaats tool



De vrije lasso.



De veelhoekige lasso.



De magnetische lasso.

Opdracht 2: Maat en verhouding

Stap 1 Bedenk een leuke samenvoeging, waarbij de werkelijkheid niet klopt. Je manipuleert de maat en verhouding.

Ik ga deze twee foto's maken:

Onderwerp foto 1: _____

Onderwerp foto 2: _____

Dit klopt niet! _____

Stap 2 Maak de foto's, dit kan in het lokaal, op de gang of schoolplein.

Stap 3 Open Photoshop.

Stap 4 Open beide foto's bestand-open-map-foto.

Stap 5 Selecteer uit de foto het deel dat je wil verplaatsen (selectie gereedschap).

Stap 6 CTRL C (maak een kopie van de selectie).

Stap 7 Klik op de foto waar het naar verplaatst moet worden (selectie verplaatsen).

Stap 8 CTRL V (selectie plakken).

Stap 9 CTRL T (vergroot/verklein) toepassen =enter.

Stap 10 Je kan de selectie bijwerken met het gum gereedschap.

Stap 11 Opslaan als JPEG (bestand-opslaan als) in de Photoshop map.

Stap 12 Maak een afdruk en laat beoordelen door de docent.

Opdracht 2: Maat en verhouding wordt beoordeeld op:

Concept (je idee)	<input type="checkbox"/>	20	
Kwaliteit van de foto's	<input type="checkbox"/>	20	
Selectie	<input type="checkbox"/>	20	
Verhouding en maat	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

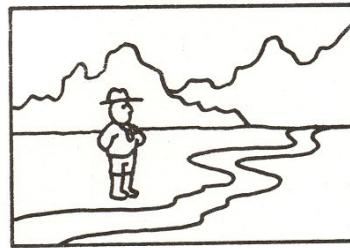
Inleiding

Voor deze Photoshop opdracht ga je een portretfoto maken van een klasgenoot. Je leest de informatie over het beeldkader en maakt drie opname's steeds verschillend van beeldkader. Uiteindelijk kies je één foto uit en deze bewerk je in Photoshop. Je gaat je foto verbeteren op vijf verschillende onderdelen.

Het beeldkader

Totaal shot

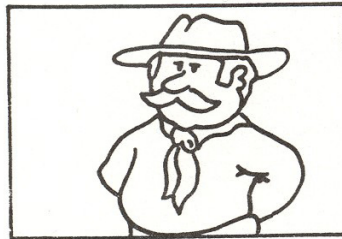
Dit kader wordt meestal gebruikt om een eerste indruk te geven van een bepaalde ruimte, of om een persoon te introduceren. Zo kun je zien waar het verhaal zich afspeelt en welke personen belangrijk zijn. Met dit beeldkader wordt ook meteen de sfeer neergezet.



Totaal shot

Medium shot

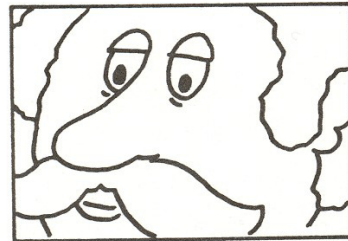
Dit beeldkader laat het onderwerp gedeeltelijk zien. Het verschil met het totaal-beeld is dat je de persoon nu niet helemaal ziet, maar bijvoorbeeld van zijn middel tot aan zijn hoofd. Je staat er dus iets dichterbij.



Medium shot

Close-up

Als je dichterbij je onderwerp toe gaat, krijg je een close-up. Je ziet dan bijvoorbeeld alleen het gezicht van de persoon. Dit kader gebruik je om een emotie te laten zien. Emoties zijn bepalend voor de sfeer in het verhaal. Belangrijke voorwerpen worden ook vaak in een close-up afgebeeld, zodat ze zeker opvallen.



Close-up

Instructie Photoshop: de docent geeft uitleg over:

- Foto's met verschillende beeldkader
- Photoshop bewerkingen
- Veranderen kader
- Helderheid en contrast
- kleur omzetten naar zwart/wit
- Wat canvas is
- Toevoegen van tekst

Wat leer je van deze opdracht!

- Drie beeldkaders herkennen en toepassen
- Helderheid en contrast aanpassen
- Foto's zwart/wit maken
- Foto's een randje geven
- Tekst verwerken
- Beoordelen van de kwaliteit van je foto
- Nadenken over verbeteringen van je foto

Verander en verbeter je foto

Tijdens het fotograferen moet je natuurlijk een goede opname maken. De belichting, de compositie en het moment moet kloppen. Toch kan je na het fotograferen nog veel veranderen of verbeteren aan je foto. We hebben daarvoor een aantal mogelijkheden. Je past vijf verschillende veranderingen toe. De volgende veranderingen kan je gebruiken.



1 Kader

Het kader verander je, omdat je daarmee je foto beter kan laten worden. Je haalt er iets af wat er niet op had moet staan. Je kan ook de compositie verbeteren. Klik op het gereedschap (kader gereedschap) en klik in beeld en schuif over je foto heen. Klik op enter om toe te passen.

2 Helderheid

De helderheid heeft te maken met een te donkere (= onderbelicht) of te lichte (overbelichte) foto. Eigenlijk verkeerd belicht. Klik bewerken-aanpassen-helderheid/contrast. Je kan met de bovenste schuif heen en weer schuiven, lichter en donkerder maken, kijk goed naar het eindresultaat.

3 Contrast

Het contrast heeft te maken met zacht licht of fel licht (zon/schaduw bijvoorbeeld). Klik bewerken-aanpassen-helderheid/contrast. Je kan met de onderste schuif heen en weer schuiven, hoog of laag contrast, kijk goed naar het eindresultaat.

4 Kleur of zwart/wit

De kleur van je foto kan soms wat anders zijn dan je wilt. Dit wordt meestal veroorzaakt door verschillende kunstlichtlampen in je foto. Een foto kan dan geel worden. Dit noem je een kleurzweem. Dit kan je wegnemen door de kleuren te corrigeren. Klik bestand-aanpassen-kleur balans. Als je alle kleur uit je foto wil halen en alleen een zwart/wit foto wil dan klik je op bestand-aanpassen-zwart/wit.

5 Canvas

Canvas is eigenlijk hetzelfde als een schildersdoek. Dat noem je ook canvas. Daarmee kan je een gekleurde randje om je foto zetten. Je kan daarbij de foto in het midden laten staan of onder/boven/rechts/links/ plaatsen. Er zijn heel veel mogelijkheden ook voor de kleur. Met je pipet kan je een kleur uit de foto kiezen. Klik bestand-canvas.

6 Tekst

Tekst toevoegen is altijd een leuk middel om je foto aan te vullen. Schrijf je naam of de plek van de foto erbij. Klik op T type gereedschap. Kies het letter type en grootte. Let op!!!! Tekst is een laag en daar moet je steeds op klikken om hem te veranderen.

Opdracht 3: Beeldkader

Stap 1: Maak de foto's met drie verschillende beeldkader.

Stap 2: Kies de beste foto en open in Photoshop.

Stap 3: Verbeter de foto op vijf punten.

Stap 4: Noteer de veranderingen.

Stap 5: Print het origineel en resultaat op 1 A4.

Stap 6: Maak de extra opdracht.

Stap 7: laat beoordelen door de docent.

Extra opdracht

Zoek drie afbeeldingen op internet print deze uit.

- Eén afbeeldingen met een totaal shot
- Eén afbeeldingen met een medium shot
- Eén afbeelding met een close up

Ik heb vijf verschillende veranderingen toegepast met Photoshop.

1. _____, omdat _____

2. _____, omdat _____

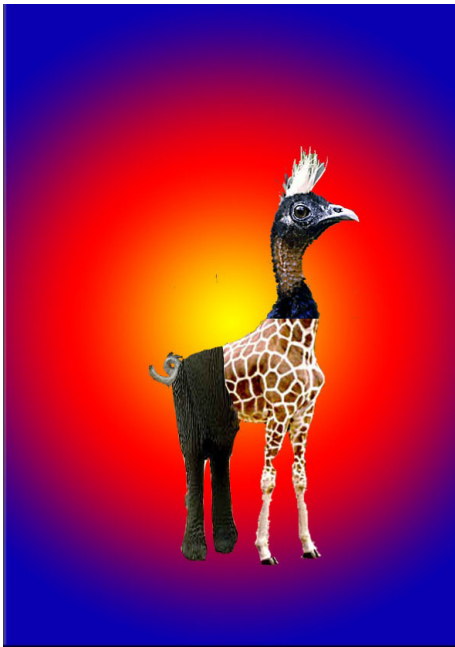
3. _____, omdat _____

4. _____, omdat _____

5. _____, omdat _____

Opdracht 3: Beeldkader wordt beoordeeld op:

Gebruik beeldkader	<input type="checkbox"/>	20	
Bewerkingen foto	<input type="checkbox"/>	20	
Argumentatie bewerkingen	<input type="checkbox"/>	20	
Extra opdracht	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>



Girofantje



Kaldolauw



Flaschildijgertjer

Opdracht 4: Fantasiedier

tijd 90 minuten

- Stap 1 Zoek 10 afbeeldingen van verschillende dieren op internet.
- Stap 2 Maak een map en bewaar deze afbeeldingen.
- Stap 3 Open Photoshop en open een nieuw bestand (bestand-nieuw-internationaal papier- A4-**resolutie 72!!!!**)
- Stap 4 Open een foto en maak selectie kopie en plakken.
- Stap 5 CTRL T (vergroot/verklein) toepassen =enter.
- Stap 6 Je kan de selectie bijwerken met het gum gereedschap.
- Stap 7 Maak een heel nieuw dier.
- Stap 8 Maak een achtergrond met kleurstijl of kleur verloop.
- Stap 9 Opslaan als JPEG (bestand-opslaan als) in de Photoshop map.
- Stap 10 Maak een afdruk en laat beoordelen door de docent.

Extra opdracht

tijd 20 minuten

Zoek twee afbeeldingen, waarbij je echt ziet dat er met Photoshop is gemanipuleerd.
Noteer bij iedere afbeelding:

<u>Wat is er bewerkt?</u>	<u>Hoe maak je dat met Photoshop?</u>
Afbeelding 1. <u>De foto is zwat wit</u>	Door modus op grijs
1	
2	
3	
Afbeelding 2.	
1	
2	
3	

Opdracht 4: Fantasiedier

Gebruik selectie	<input type="checkbox"/>	20	
Eindresultaat dier	<input type="checkbox"/>	20	
Bewerking achtergrond	<input type="checkbox"/>	20	
Extra opdracht	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

Opdracht 5: Mijn ideale toekomst

tijd 90 minuten

Creëer jouw ideale toekomst.

Je gaat eerst nadenken, verzinnen, fantaseren over jouw toekomst. Je schrijft allemaal korte zinnen over hoe jij ziet dat jouw toekomst eruit kan zien. Echt alles kan je bedenken. Je maakt een schets hoe je die fantasie in beeld gaat omzetten en dus laat zien hoe jouw toekomst eruit kan zien. Overdrijf die toekomst, maak het geweldig, bijzonder en enorm. Vervolgens begin je met het verzamelen van afbeeldingen op internet. En je maakt een foto van jezelf die je verwerkt in het toekomst beeld.

Stap 1 Mijn ideale toekomst:

Mijn beroep _____

Mijn omgeving _____

Mijn huis _____

Mijn gezin _____

Mijn dieren _____

Mijn bezittingen _____

Mijn vervoersmiddel _____

Mijn..... _____

Vul in de sneltoets in Photoshop

Ctrl A=.....

Ctrl C=

Ctrl V=

Ctrl T=

Ctrl D=.....

Ctrl S=.....


Ctrl O=.....

Ctrl X=.....

Ctrl Z=.....

Opdracht 5: Mijn ideale toekomst

Stap 2 Maak een schetsontwerp van jouw ideale toekomst.



Stap 3 Verzamel minimaal 8 afbeeldingen en maak zelf één foto.

Stap 4 Open Photoshop en bepaal de achtergrond.

Stap 5 Knip en plak elementen in je document.

Stap 6 Verplaatsen. Vergroten en verkleinen Ctrl T. Let op laag!  = verplaatsen

Stap 7 Sla het document op ALS JPEG in jou AV Photoshop map.

Stap 8 Print het resultaat en laat het beoordelen door de docent.

Opdracht 5: Ideale toekomst wordt beoordeeld op:

Beschrijving toekomst	<input type="checkbox"/>	10	
Schetsontwerp	<input type="checkbox"/>	10	
Photoshop techniek	<input type="checkbox"/>	20	
Eindresultaat	<input type="checkbox"/>	40	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Audiovisuele vormgeving

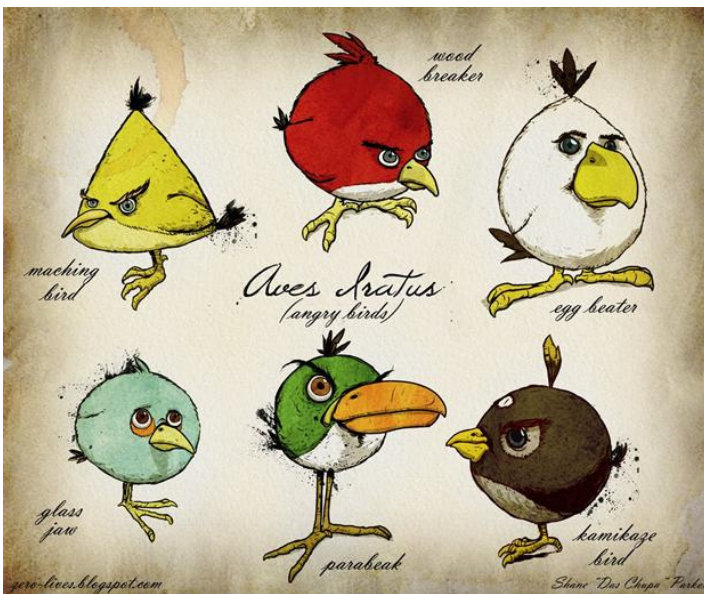
Opdracht 1.5: Animatie

Rare vogel

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.5: Animatie

Rare vogel



Opdracht 1.5: Animatie

Rare vogel

Algemeen: Lees dit goed door.

- In de derde periode van audiovisuele vormgeving gaan we animaties maken.
- Werk stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze periode 6 blokken van 90 minuten.
- Lever het werkboekje met opdrachten, je flipboekje en de animatie in.
- Bij deze opdracht werk met z'n tweeën.
- Je maakt tekeningen die we met de videocamera monteren.
- Bij muziek kan je geluid onder de animatie maken.

Opdracht

Maak een 2D animatie met als thema: Rare Vogel.

Deze opdracht bestaat uit vier delen:

1. Maak een flipboekje.
2. Maak theoretische opdracht over animatie
3. Maak schetsen en een storyboard.
4. Maak samen de animatie.

Planning

Les 1: Introductie opdrachten. Maak flipboekje.

Les 2: Orientatie en opdrachten internet.

Les 3: Onderzoek, schetsen, start ontwerpen.

Les 4: Animatie maken.

Les 5: Nabespreken en beoordelen.

Wat heb je nodig?

- Dit werkboekje.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Video camera en computer.

Les 1

Informatie over animatie

Tijd 10 minuten

Pak een videocamera, richt het op een bewegend voorwerp en druk op 'opname'. De videocamera zal de beweging in vele beeldjes vastleggen, waardoor het mogelijk wordt deze beweging later terug te zien. Animatie gebruikt hetzelfde principe. Het enige verschil is dat je bij animatie alle beeldjes zelf maakt, waardoor je de beweging zelf creëert in plaats van simpelweg een voorwerp op te nemen dat al beweegt. Wat betekent het woord 'animatie'? Animatie komt van het Latijnse woord *animare*, dat bezielen betekent. Levenloze dingen als een balletje klei, een leger speelgoedsoldaatjes of uitgeknipte krantenfoto's kan een animatiefilmaker met behulp van film 'tot leven brengen'. Men zegt wel dat de mogelijkheden van de animatiefilm alleen worden begrensd door de fantasie van de maker. Door de onbegrensde mogelijkheden is animatie populair. Het wordt daarom heel veel gebruikt in lange tekenfilms, reclamefilms, videoclip, websites, special effects, kinderseries, computergames en filmexperimenten.

In 1928 werd de tekenfilm mede dankzij Walt Disney een marktproduct, dat snel gemaakt moest kunnen worden. In plaats van animatiefiguren over een wit vlak te laten wandelen, bedenken animatiefilmakers bijvoorbeeld een straat als achtergrond. Maar het is onbegonnen werk om voor elk filmbeeldje een complete straat met huizen te tekenen – voor een filmpje van één minuut zouden dan alleen al (24 x 60 seconden = 1440 tekeningen van alleen al de achtergrond gemaakt moeten worden. Om tijd te besparen, is een techniek bedacht waarbij bewegende delen en niet-bewegende delen van de tekening van elkaar gescheiden kunnen worden. De animatie wordt op een heldere transparante sheet getekend. Door de transparantie kan in meerdere lagen over elkaar worden gewerkt. De achtergronden blijven steeds zichtbaar en hoeven niet telkens opnieuw getekend te worden, wat veel tijd bespaart. Voorbeelden: Woody Woodpecker, Sneeuwwitje en de zeven dwergen (Walt Disney, 1937), *The Wall* (1979) van Pink Floyd.

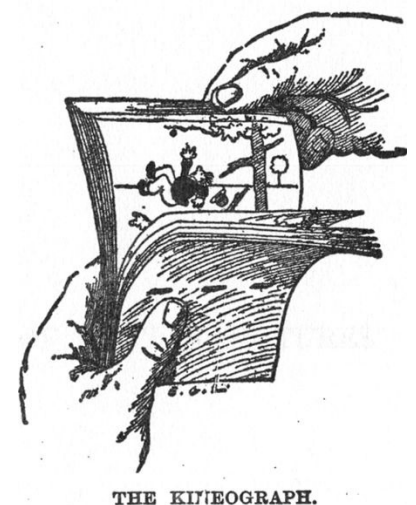
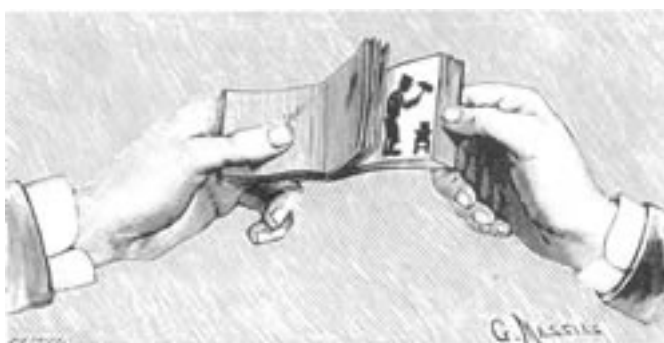


Orientatie: Maak een flipboekje

Tijd 30 minuten

Maak van een flipboekje, waarin je animatie en beweging onderzoekt.

Misschien heb je wel eens zo'n 'flipboekje' gemaakt. Een pakje papier, met op elk velletje een tekening, die telkens een beetje verschilt van de vorige. Als je dan die verschillende tekeningen tussen duim en wijsvinger snel doorbladert, wordt beweging zichtbaar. Zo werkt het ook in de animatiefilm. Je hersenen hebben niet de tijd om te registreren dat het apart gecreëerde beelden zijn die elkaar opvolgen. De filmbeeldjes smelten als het ware samen en scheppen daardoor de indruk van een vloeiende beweging.



Hoewel animatie nu vrijwel niet los gezien kan worden van film was animatie er toch echt eerder dan de film. Hieronder staan een aantal uitvindingen waarmee de eerste animaties werden gemaakt. Deze uitvindingen waren allemaal gebaseerd op de ontdekking dat een beeld, opgevangen door ons oog, niet onmiddellijk van ons netvlies verdwijnt. Er is een soort naverwerking: het nabeeld. Wanneer we snel een tweede beeld waarnemen, komt dit op ons netvlies als het ware even over het eerste heen. Hierdoor kunnen we de indruk krijgen, dat we beweging zien. Als de beelden elkaar niet snel genoeg opvolgen, zien we gewoon losse beelden (het eerste beeld is dan alweer van het netvlies verdwenen).

Zoek op deze website <http://www.niaf.nl/niaf/nl/educatie/geschiedenis>

Beschrijf de werking van een thaumatrope.



Beschrijf de werking van een phenakistiscoop.



Beschrijf de werking van een zootroop.



Les 2

Animatie: Rare Vogel

Animatie van toen en nu.

Tijdens de les gaan we gezamenlijk kijken naar verschillende animatie filmpjes.

Je schrijft op hoe de animaties gemaakt zijn. Wat je vind van de animatie die we gekeken hebben. En of jij dit kan maken?



Silhouet animatie

We kijken naar een silhouetten-animatie uit 1926: Die Geschichte des Prinzen Achmed van Lotte Reiniger uit 1926 (Duitsland) één van de eerste lange animatiefilms ter wereld uit het zwijgende tijdperk met live pianobegeleiding en helemaal met silhouettenanimatie.

Noteer:

Hoe is deze animatie gemaakt?

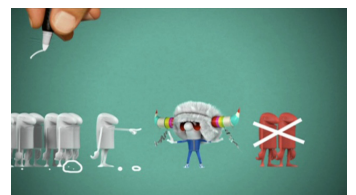
Waarom zie je dat deze animatie heel lang geleden gemaakt is? Noem twee voorbeelden.

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____

Lijn animatie

We kijken naar een videoclip van Jamiroquai, Don't Give Hate a Chance (2005)
Een ode aan het klassieke figuurtje uit La Linea. Ook daar kijken we naar.



Noteer:

Hoe is La Linea gemaakt?

De videoclip van Jamiroquai is een ode aan La Linea? Leg uit hoe jij dat ziet.

Kan jij La Linea zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____



Poppen en klei-animatie

We kijken naar voorbeelden van poppenanimatie: Dog en Peter & the Wolf van Suzie Templeton (Engeland, 2001/2006), Loekie de Leeuw, Buurman & Buurman. En naar klei-animatie zoals daar zijn: verschillende Wallace & Gromit-films (Nick Park, Engeland), Pingu (Otmar Gutmann, Zwitserland, 1987).



Noteer:

Hoe is Buurman & Buurman gemaakt?

Wat is er zo grappig aan Buurman en Buurman? Geef twee voorbeelden

Kan jij zelf een kleianimatie maken?

Ja / nee omdat, _____



Cut-out animatie

Voorbeelden: de Engelse comedyserie Monty Python's Flying Circus (Engeland, 1969-1974) gaf grote bekendheid aan deze techniek door de korte humoristische cut-out filmpjes van Terry Gilliam tussen hun hilarische (live-action) sketches, digitale cut-out in South Park (televisieserie en film, Trey Parker e.a., VS, v.a. 1997). Voorbeeld is te zien op www.youtube.com Miracle of Flight Terry Gilliam.

Noteer:

Hoe is deze animatie gemaakt?

De mans probeert te vliegen in deze animatie. Noem 4 manieren hoe de man dat probeert.

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____

Pixillatie

Voorbeelden: (Episodes from the Life of) Dr Jekyll and Mr Hyde (Paul Bush, Engeland, 2001) en de videoclip Sledgehammer van Peter Gabriel.



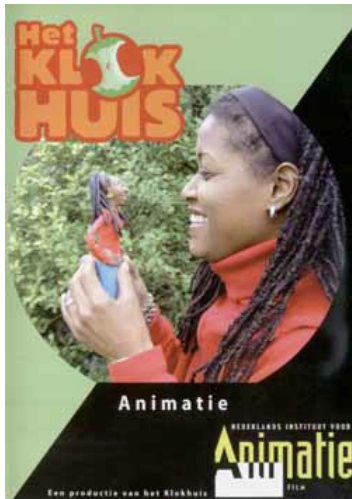
Noteer:

Hoe is deze videoclip gemaakt?

Wat vind jij van deze videoclip? Noem twee voorbeelden dat de muziek en de animatie goed passen?

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____



Computer-animatie

Computer-animatie is een verzamelterm voor alle digitale animatietechnieken we kijken naar Shrek of Monsters Inc. (Peter Doctor e.a., VS, 2001), Finding Nemo (Andrew Stanton, Lee Unkrich, VS, 2003), Ice Age 1 en 2 (Carlos Saldanha, Chris Wedge, VS, 2002/2006). Maar ook naar een vechtscènes in de The Matrix-trilogie (Andy & Larry Wachowski, VS, v.a. 1999). En op You tube naar: What's in the box. Spannend!!!!!!

Noteer:

Hoe is the box gemaakt?

Wat maakt de box zo spannend? Noem twee truks om een filmpje spannend te maken.

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____

Les 3

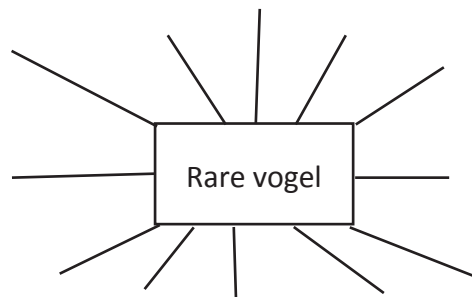
Productie plan voor een animatie

1. Een idee krijgen en ontwikkelen.
Je krijgt vaak goede ideeën als je onderzoek doet naar het onderwerp of het thema. Zoek op internet of uit boeken voorbeelden die jij leuk vindt. Schrijf je ideeën op in je AV map of in een klein notitieboekje.
2. Verhaal of script schrijven.
Daarna ga je jou idee uitwerken tot een verhaal. In het script staan ook alle karakter uitgewerkt.
3. Schetsen en verhaal vormgeven.
Schetsen maken van het onderwerp, maar ook van de achtergrond (de stad, het landschap enz.)
4. Plannen.
Met de planning zorg je ervoor dat iedereen weet wanneer en wat er gaat gebeuren. Dus wanneer moet het af zijn. Hoeveel tijd besteden we aan het schrijven, het storyboard, ontwerpen, opnemen en verwerken.
5. Storyboard.
Het storyboard is het verhaal omgezet in tekeningen. Zodat je straks weet wat je gaat filmen of fotograferen.
6. Ontwerpfase.
Dit houdt in dat je de achtergrond gaat maken en de tekeningen voor de animatie. Ook andere spullen die je nodig hebt in beeld maak je of verzamel je.
7. Testen.
Testen is het uitproberen van bepaalde beweging of het oefenen van scènes. Ook kan je de apparatuur testen en het computer programma waarmee je gaat werken.
8. De animatie creëren.
Dit is het moment dat je daarwerkelijk de animatie gaat maken. DE opname bewaar je overzichtelijk in een map en je zorgt voor een back-up.
9. Monteren.
Vervolgens monteert je de animatie of de film in de computer. Ook kan je geluid/muziek toevoegen.
10. Bewaren.
Als je klaar bent met de montage zal je je werk moeten formateren, rekening houdend met de bestemming. Meestal bewaar je die op je USB stick of brand je een DVD.

Opdracht : Maak een animatie met als thema: Rare vogel!

Bedenk een kort verhaaltjes over een rare vogel.

- Denk aan het dier een vogel.
- Maar denk ook aan: " Dat is een rare vogel".
- Of aan de actie van de vogel namelijk het vliegen.
- Hoe ziet de vogel eruit?



Opdracht:

Maak een mindmap met een groep van 2-3 leerlingen. Je krijgt een groot vel papier A3 om te schrijven.

Maak met vijf van die woorden een verhaal:

Schetsen: Maak drie schetsen van de rare vogel vanuit drie verschillende standpunten
bijvoorbeeld: van voren, van achter, van opzij, van boven of van onder. **Tijd 15 minuten**

Schets 1:

Schets jouw rare vogel
van boven. (boven aanzicht)
Vogelperspectief

Schets 2:

Schets jouw rare vogel
van onder. (onder aanzicht)
kikkerperspectief

Schets 3:

Schets jouw rare vogel
van opzij. (zij aanzicht)
neutraal perspectief

Animatie: Rare Vogel

Kies degene met wie je gaat samenwerken en beslis samen over jullie verhaal, het onderwerp en de tekeningen.

Ik maak mijn animatie met (persoon met wie jij samenwerkt).

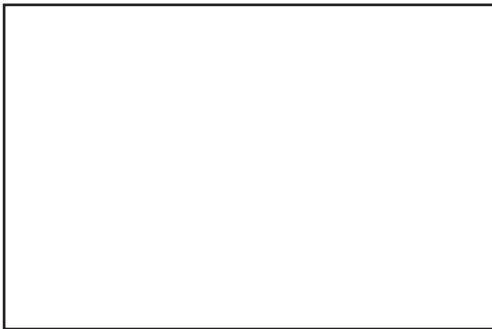
Hoofd figuur:

Andere figuren of personen:

Locatie (plek):

Titel van de animatie:

Storyboard



Les 4



Animatiefilms maken met Monkeyjam

De ouderwetse tekenfilm werd gemaakt met behulp van duizenden tekeningen, inmiddels kan het veel simpeler en hoef je voor een tekenfilm (animatie) eigenlijk niet eens meer te tekenen. Met behulp van een camera, een statief, laptop met het programma Monkeyjam en een paar voorwerpen kun je al heel snel en simpel een animatie maken. En als je een decor en poppetjes gebruikt kun je een mooi verhaal maken.

Wat heb je nodig?

- Camera
- Computer
- Monkeyjam software (gratis)
- Statief



Zorg voor een goede taakverdeling; computer bedienen, voorwerpen bewegen, etc. Zorg er voor dat het decor goed belicht is.

Aan het werk!

1. Stel de camera in (op statief geplaatst voor het decor, let op het kader en de hoogte).
2. Sluit de camera aan met de DV-kabel op de PC of laptop.
3. Start Monkeyjam op.
4. Bepaal de instellingen voor het nieuwe project.

(voor een leerzame powerpoint instructie kijk op: www.tgamelkoorn.nl/documenten/MonkeyJam.ppt)

- Klik op File > "New XPS with folders"
- Geef in "New Project":
 - De naam van je animatie film
 - Het aantal FPS (Frames Per Second) 12 is werkbaar.
 - De map waarin het bewaard moet worden
 - OK
- Zoek daarna in het werkscherm van Monkeyjam onder >Tools< >Capture< >video DV camera< OK.
- Nu kun je het beeld van de camera in het werkscherm van Monkeyjam bekijken.
- Door op >Enter< te klikken wordt steeds een nieuwe foto's gemaakt. Deze foto's worden automatisch achter elkaar geplaatst in een soort tijdlijn.
- Wanneer je alle foto's hebt gemaakt kun je op F7 drukken en de computer maakt er een filmpje van. Klik Tools-Preview.
- Je kan nu het resultaat bekijken.
- Daarna Save en bewaar de film als AVI bestand in je AV map.
- Bij muziek zet je geluid onder je animatie!



Beoordeel de samenwerking

Ik werkte samen met.....

Tijdens het maken van het verhaal en storyboard.

- Luisterde ik goed naar de ideeën van de ander.
- Hebben we echt samen het verhaal bedacht.
- Kon ik helder en duidelijk mijn mening geven.

-- - +/- + ++

Tijdens het maken van de animatie.

- Luisterde ik goed naar de aanwijzingen van de ander.
- Hebben we goed samengewerkt aan de tekeningen.
- De taken hebben we eerlijk verdeeld.

-- - +/- + ++

Beoordeling van de docent

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Orientatie: Flipboekje	15 punten	_____
Onderzoek op internet.	15 punten	_____
Verhaal/schetsen en storyboard	15 punten	_____
Animatie (eindresultaat)	40 punten	_____
Samenwerking	15 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

