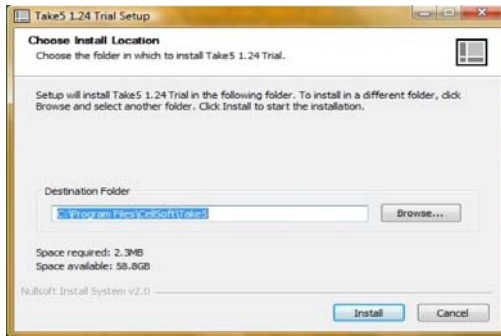


## TECHNISCHE FICHE: een stop-motionanimatie met Take5



⇒ Ga naar <http://www.cellsoft.be/nederlands/> en download het programma. Je kan het nu 30 dagen (gespreid in de tijd) gebruiken.

⇒ Start het programma : *programma's/cellsoft/take5/take5*



⇒ Sluit de camera aan, eventueel met een video-adapter als *Plector ConvertX PX-AV200U*. Zie foto-inzet.

⇒ Zorg voor goede extra verlichting. Nijperspots kunnen hier een goede oplossing zijn. Halogeenverstralers met spaarlamp zijn ook een prima hulpmiddel.

⇒ Zet alles in scène, klaar voor opname.

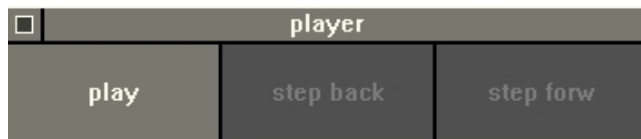
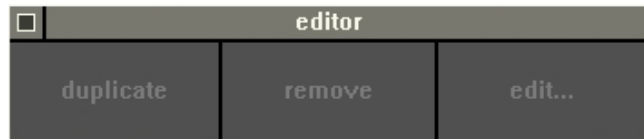
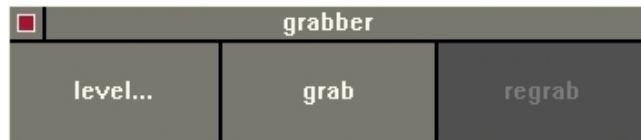


⇒ Wanneer het programma gestart is klik je op *settings/video source*.

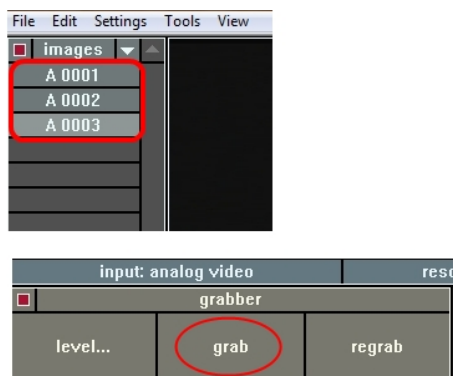
⇒ In het volgende scherm ga je op zoek naar de camera : klik op de pijl in het *input-vakje* en selecteer de videobron. Test even alle stappen uit tot je de bron gevonden hebt.

⇒ Nu verschijnt het videobeeld op je scherm.

⇒ We kunnen beginnen met de opname.



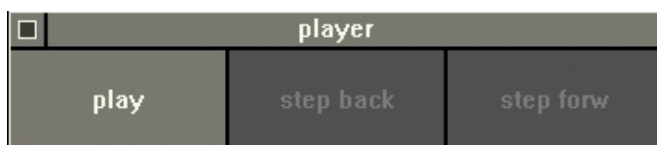
- ⇒ Bekijken we eerst eens de belangrijke werkbalken onderaan het scherm.
  - *Grabber* is de *opnametool*. Bij elke klik op *Grab* wordt één beeldje opgenomen. *Regrab* is het ongedaan maken van de laatste opname.
  - *Editor* geeft een zicht op alle scènes. Zo is het mogelijk midden in de opname verschillende stukken te verwijderen.
  - *Player* laat toe in *preview* de gemaakte beelden eens als filmpje te bekijken.



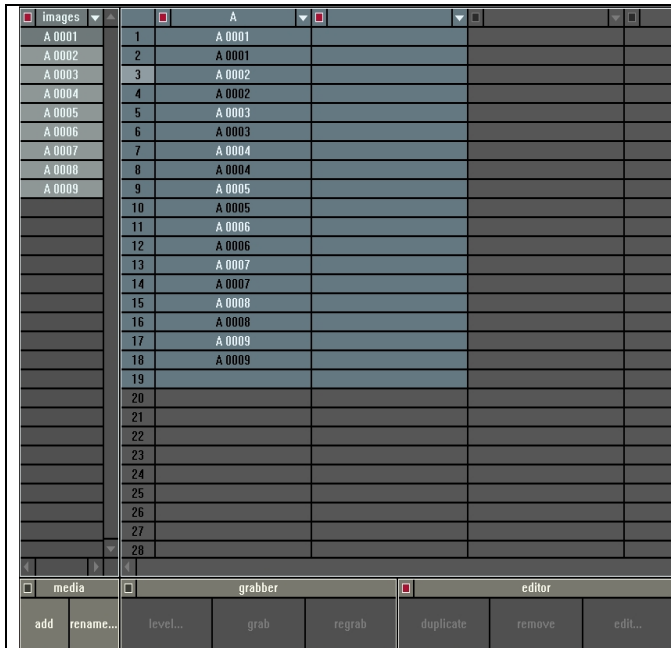
- ⇒ Klik bij *grabber* op *grab*. Er wordt nu 1 beeldje gemaakt. Doe dit nog **2** keer.
- ⇒ Wil je dat alles zeer snel zal bewegen dan maak je telkens maar 1 beeldje.
- ⇒ Hoe meer beeldjes je van dezelfde scène maakt, hoe trager de bewegingen.
- ⇒ Hier moet je eens wat experimenteren.



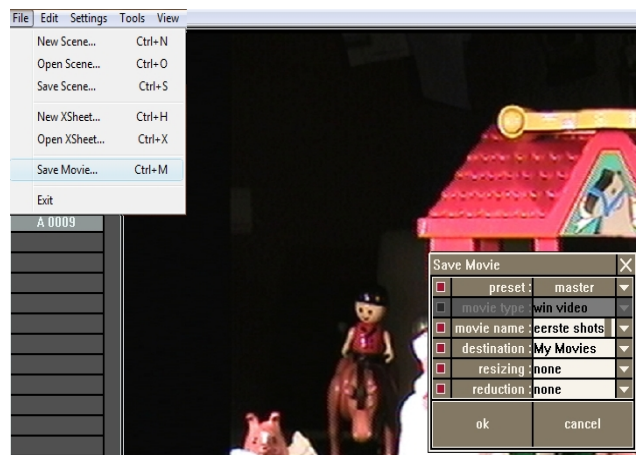
- ⇒ Nu verzet je de figuurtjes een klein beetje, laat je de arm een beetje bewegen, hef je de poot een beetje op,...
- ⇒ Vergeet niet op te schrijven of de taken te verdelen wie wat moet doen bewegen, scène na scène.
- ⇒ In Take 5 kan je dit nu heel precies doen: de laatst opgenomen scène blijft op je scherm staan. Daarover zie je het doorgestuurde beeld van de camera. Zo kan je precies je volgende beweging instellen.
- ⇒ Neem opnieuw enkele beelden op.



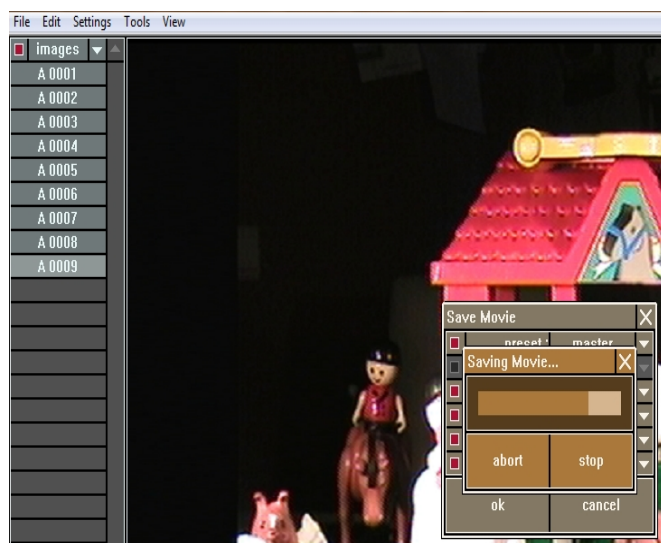
- ⇒ We zullen nu even bekijken hoe vloeiend de bewegingen aan elkaar geschakeld zijn.
- ⇒ Klik in de *player-balk* op *play*. Tevreden?



- ⇒ Misschien heb je een foutje in een overgang ontdekt. Probeer via *step back* of *step forward* de positie te achterhalen.
- ⇒ Open nu de *editor-werkbalk*.
- ⇒ Klik nu de bewuste scène aan.
- ⇒ Klik daarna op *remove*.
- ⇒ Je kan hier ook nog *eenzelfde scène toevoegen* wanneer je bv. te bruuske bewegingen bemerkt. Klik daarvoor op *duplicate*.
- ⇒ De extra scène wordt *toegevoegd*.
- ⇒ Ga verder met het opnemen van het vervolg van het verhaal.



- ⇒ Wanneer je een volledige scène ingeblikt hebt moet je alles opslaan.
- ⇒ Dit doe je door op *File / Save Movie* te klikken.
- ⇒ Er opent zich een nieuw venster waar je in het veld *movie name* een naam kan invullen. Je kan ook de *opslagplaats* bepalen. Standaard is dit *My Movies*.
- ⇒ Bevestig met OK.



- ⇒ De computer gaat nu alle beeldjes *renderen*: netjes aan elkaar zetten.
- ⇒ Na het renderen bevestig je met OK.
- ⇒ Op dezelfde wijze ga je nu verder met het opnemen van al de andere scènes.
- ⇒ Wanneer je alles hebt ingeblikt kan je gaan monteren.
- ⇒ Dit wil zeggen : alle scènes achter elkaar plaatsen om zo een vloeiende film te verkrijgen.
- ⇒ Dit doen we met het programma *Movie Maker*. Zie hiervoor *technische fiche nr*