

Daumenkino digital

Fotos werden zu einem Trickfilm

Digitale Fotografie kann in allen Klassenstufen themenbezogen oder frei eingesetzt werden. Als klassischer Einstieg in die Filmarbeit ist das Herstellen eines Daumenkinos beliebt. Es zeigt auf, wie die Bilder laufen lernen. Dieser optische Trick funktioniert auch, wenn Sie Fotos mit einem Videoschnittprogramm bearbeiten. Als Hilfestellung dient dieses Tutorial:

Die Schüler/innen lernen neben dem kreativen Arbeiten mit Knete oder anderen liegenden Figuren hier auch eine technische Komponente des Filmemachens kennen. Die digitale Fotokamera wird wie gewohnt zum Fotografieren eingesetzt, das Ergebnis unterscheidet sich jedoch stark. Es wird ein erster eigener Trickfilm produziert.

Was Sie benötigen sind:

eine digitale Fotokamera, ein Stativ, eine Computer mit einem Videoschnittprogramm (z.B. Movie Maker), ein Datenkabel, um Ihre Bilder in den Rechner zu bekommen oder ein Speicherkartenlesegerät, eine optional: kleine Lampe bzw. ausreichend Licht, unbedingt: (Krepp-)Klebeband, einen Tisch als Bühne, Material für den „Bühnenbau“ und Hintergrund, Figuren, die stehen können z.B. aus Knete.

Sie können jede Art von Figur für den Film animieren. Wichtig ist, dass Sie entscheiden, ob die Figuren alle stehen oder liegen. Entsprechend dieser Wahl benötigen Sie eine Bühne oder einen festgeklebten Hintergrund auf Ihrer Arbeitsfläche. Je nach Ausstattung des Geräts zusätzlich Lautsprecherboxen und ein Mikrofon.



Zunächst suchen Sie im Team Figuren und Drehort aus. Dort bauen Sie gemeinsam das Stativ und die Kamera auf. **Tipp für die Arbeit mit Schüler/innen:** Ein guter Einstieg ist das Arbeiten mit einer Hauptfigur, die sich bewegt. Das kann ein Teddy sein oder ein Auto, das im Kreis fährt. Diese einfache Animation macht den Kindern deutlich, wie die Aufnahmen einen Trickfilm gemacht werden.

Sie beginnen mit einem Startbild und bewegen die Figur in kleinen Schnitten ein Stückchen weiter. Nach jeder Bewegung wird ein Foto gemacht. Achten Sie darauf, dass die Beleuchtungssituation gleich bleibt. **Tipp für die Arbeit im Team:** Hier ist es hilfreich, wenn Sie mit den Kindern bereits Signale wie bei einem echten Filmdreh besprechen. „Achtung, Aufnahme!“ oder „Hände zur Seite!“ sind Kommandos, die auch die kleinen Kinder schon schnell übernehmen und damit das Drücken auf den Aufnahme Knopf untermalen. So wird die Aufmerksamkeit ganz auf das Produzieren des Fotomaterials gelenkt.

Wenn Ihre Animation beendet ist, kommt der Computer zum Einsatz.

Arbeiten mit Movie Maker:

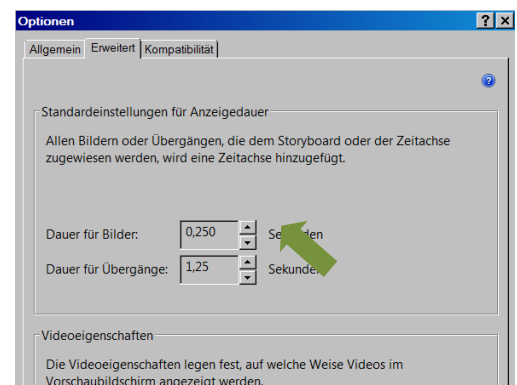
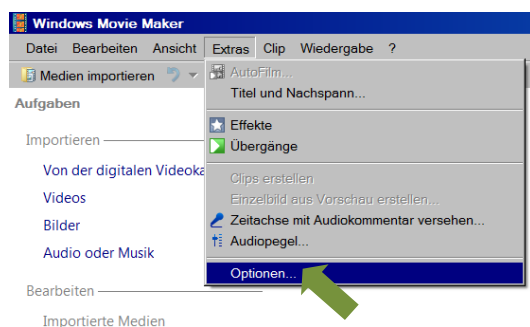
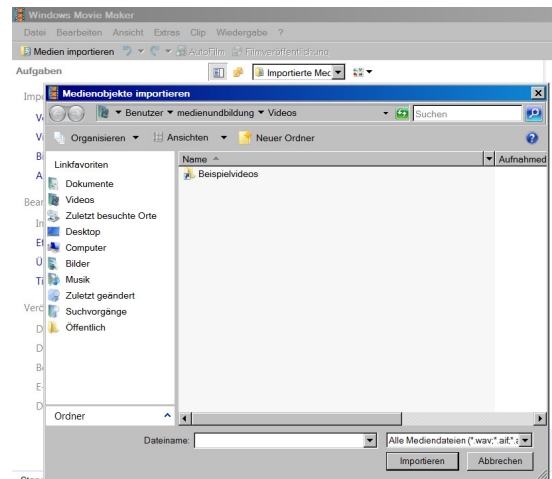
Die weitere Bearbeitung der Fotos wird am Beispiel der Software Movie Maker beschrieben. Dieses Programm ist bei dem Betriebssystem von Windows Vista und den Vorgängern bereits dabei. Neuere Versionen können außerdem kostenlos aus dem Internet geladen werden.

Daumenkino digital

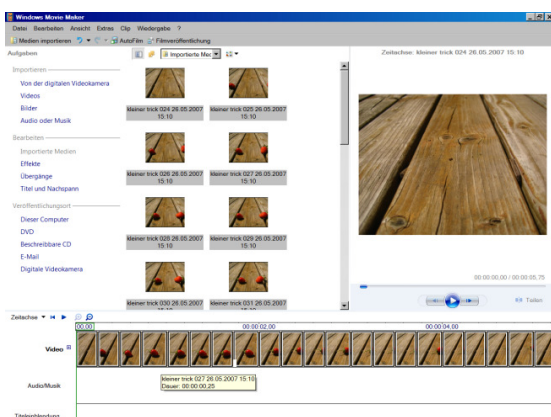
Das Arbeiten mit Movie Maker ist auch für Ungeübte einfach zu lernen. Im Überblick teilt sich das Menü in drei Bereiche. Die linke Leiste zeigt alle Aufgaben und Möglichkeiten für die Filmbearbeitung. Das rechte Feld zeigt ihre Bilder oder Aufnahmen. Im unteren Bereich sehen sie die Zeitleiste. Sie können die Ansicht dieser Leiste verändern, in dem Sie Storyboard oder Zeitleiste auswählen.

Nun gehen sie der Reihe nach vor. Öffnen Sie das Programm Movie Maker (unter Start, Programme, Movie Maker). Ihre Fotos laden Sie in den Rechner. Der Button dazu findet sich links oben auf der Menüleiste. Es gibt immer mehrere Wege – auch in diesem Fall. Alternativ wählen Sie Datei und dann Medienobjekte importieren (Abb. 1).

Wichtigste Einstellung: Unter dem Menüpunkt „Extras“ (oberen Leiste) finden Sie die „Optionen“. Klicken Sie dort auf den Reiter „Erweitert“, um die Bilddauer auszuwählen. Die Dauer des Bildes richtet sich nach der Größe der Schritte, die zwischen zwei Aufnahmen gemacht wurden. Probieren Sie es zunächst mit 0,125 oder 0,25 Sekunden (Abb. 2 +3).



Wählen Sie alle Bilder aus (mit der Tastenkombination Strg+A) und klicken Sie auf Importieren. Ihre Bilder sind nun in Ihrer Sammlung und stehen zur Weiterbearbeitung bereit. Markieren Sie erneut alle Bilder (Strg + A) und ziehen die Auswahl auf die Videospur in der Zeitleiste. Die Bilder werden automatisch in der richtigen Reihenfolge dort abgelegt. Durch die vorgenommene Einstellung der Bilddauer sind nun alle Bilder gleich lang (Abb. 4).



Durch das Drücken der Play-Taste (Wiedergabe) können Sie den Film gemeinsam im Team bzw. mit den Schüler/innen ein erstes Mal anschauen (Abb. 5). Je nach Bedarf und Können besteht die Möglichkeit diesen Film nachträglich mit Sprache zu vertonen oder mit Musik zu untermalen.

Dazu importieren Sie die gewünschte Musikdatei und zeigen diese auf die Audiospur unter die Videospur.

Daumenkino digital



Material speichern:

Jetzt schließen Sie Ihr Projekt ab, indem Sie auf „Film veröffentlichen“ klicken (obere Menüleiste). Folgen Sie den Anweisungen in dem Menüfenster. Sie entscheiden, wo sie den fertigen Film speichern möchte, Sie müssen einen Filmnamen eingeben und die Qualität festlegen (Ab. 6). Das Speichern der fertigen Filmdatei kann

einen Augenblick dauern. Den fertigen Film können Sie auf dem Computer anschauen oder auch im Netz veröffentlichen.

Achtung: Beachten Sie dabei die Rechte an Bild und Ton!

Weitere Varianten:

Natürlich können Sie auch einen Titel und Abspann in den Film einfügen. Das macht das fertige Produkt nach persönlicher. Sie finden die Funktion unter Aufgaben, Bearbeiten, Titel und Nachspann. Eine Idee ist das Einsprechen eines Intros oder das Nennen der Gruppenmitglieder im Abspann. Diese Funktion finden Sie unter Extras (Abb. 7).

