

Animatiekit

VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

- 1. Gelieve deze richtlijnen door te nemen vooraleer van start te gaan.**
- 2. Toezicht en hulp van een volwassene zijn aanbevolen.**
- 3. Deze kit en het afgewerkte product bevatten kleine onderdelen en kleine ballen die verstikkingsgevaar kunnen veroorzaken als ze misbruikt worden. Houd ze uit de buurt van kinderen jonger dan 3 jaar.**
- 4. Alleen voor kinderen vanaf 8 jaar.**

B. GEBRUIK VAN BATTERIJEN

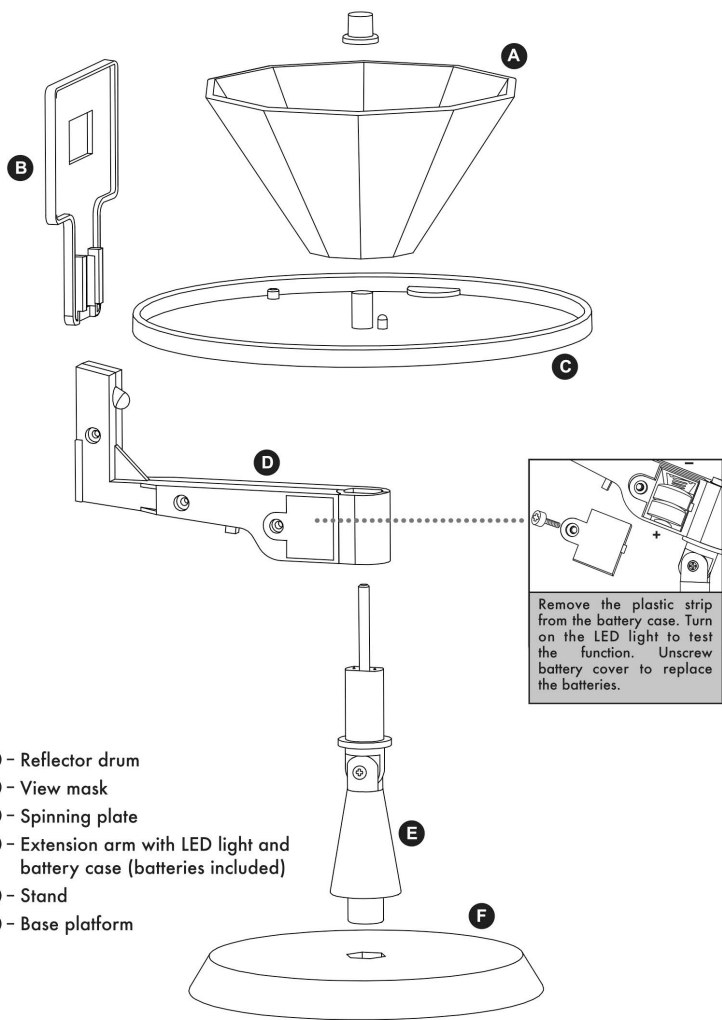
- 1. Gebruik 2 knopcelbatterijen van 1,5 V**
- 2. Maak het deksel van het batterijvak los om de batterijen te vervangen. Hiervoor is toezicht van een volwassene vereist.**
- 3. Niet-herlaadbare batterijen mogen niet herladen worden.**
- 4. Herlaadbare batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden voordat ze opgeladen worden.**
- 5. Herlaadbare batterijen mogen enkel onder toezicht van een volwassene opgeladen worden.**
- 6. Verschillende types batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet gemengd worden.**
- 7. Er mogen enkel batterijen van hetzelfde of een equivalent type als de aanbevolen batterijen gebruikt worden.**
- 8. Bij het inbrengen van de batterijen moet op de juiste richting van de polariteiten gelet worden.**
- 9. Uitgeputte batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden.**
- 10. De stroomklemmen mogen niet kortgesloten worden.**

C. ANDERE AANDACHTSPUNTEN

Raak de reflectortrommel niet aan, want dit zal vingerafdrukken op het oppervlak achterlaten. Het oppervlak indien nodig met een vochtige, zachte doek reinigen.

D. BEVAT

- 1 set praxinoscoop lichaamsdelen, assemblage vereist**
- 6 x papieren animatieschijven**
- 6 x blanco papieren animatieschijven**
- gedetailleerde handleiding met wetenswaardige feiten**



- A - Reflector drum
- B - View mask
- C - Spinning plate
- D - Extension arm with LED light and battery case (batteries included)
- E - Stand
- F - Base platform

E. ASSEMBLAGE

Volg het schema voor de assemblage

A - Reflectortrommel

B - Kijkmasker

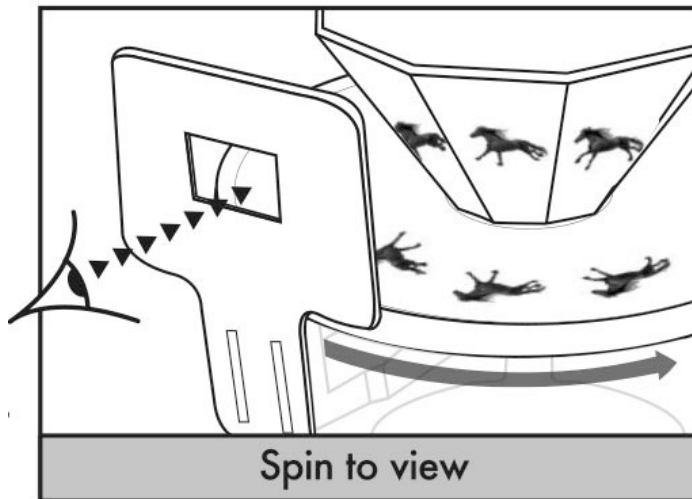
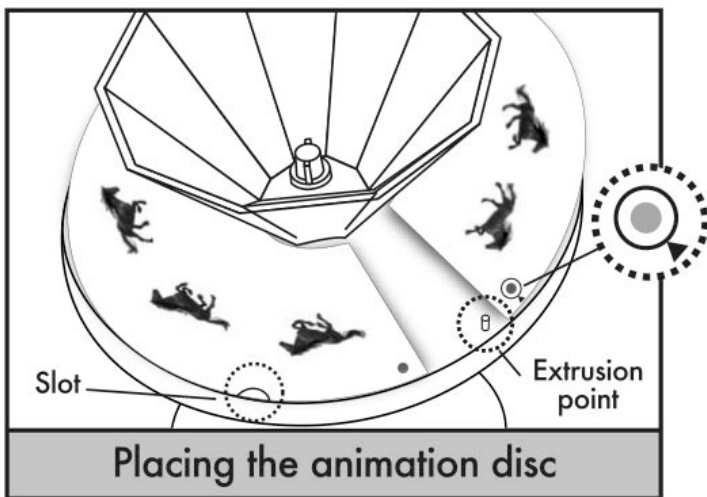
C - Draaiplaat

D - Verlengarm met LED-lamp en batterijbehuizing (batterijen inbegrepen)

(Opmerkingen: Verwijder de plastic strip van de plastic behuizing. Draai de LED-lamp aan om de werking te testen. Maak het deksel van het batterijvak los om de batterijen te vervangen)

E - staander

F - Basisplatform



F . HOE KAN MEN ANIMATIEFILMSS BEKIJKEN

Leg de animatieschijf op de draaiplaat. Maak ze onder de gleuven aan de rand vast. Er is een uitstekend punt op de rand van de draaiplaat. Zorg ervoor dat de overeenkomstige opening (aangeduid met een driehoekje ernaast) op de animatieschijf zich in lijn bevindt met dit uitstekend punt. Dit is om de animatiekaders uit te lijnen met de oppervlakken van de reflectortrommel. Dit vermijdt ook dat de animatieschijven verschuiven als de draaiplaat in beweging is.

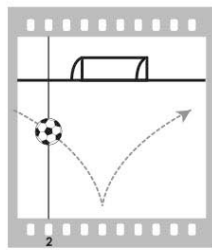
Pas de staanderhoek aan, draai zachtjes aan de draaiplaat, kijk door het masker en je zal zien hoe de stilstaande beelden nu tot leven komen. De meeste meegeleverde animaties zijn bedoeld om tegen uurwijzerzin in te draaien, maar je kan ze ook in uurwijzerzin draaien om de animatie omgekeerd te bekijken. Verschillende animaties zullen beter werken op verschillende snelheden. Experimenteer maar en tracht de juiste snelheid voor de verschillende animaties te vinden. Draai 's nachts de lamp aan. Je zal verrast zijn over het knipperend effect dat de vroege films simuleert.

G. CREEER JE EIGEN ANIMATIEFILMS

Wat is een animatiefilm? Een animatiefilm is een bewegende actie die bestaat uit een opeenvolging van stilstaande beelden. Elk van deze stilstaande beelden stelt een deel van het geheel op een tijdstip voor. Als deze beelden beurtelings op hoge snelheid lopend, bekeken worden, dan ontstaat de illusie dat ze in een continue sequentie bewegen. Breng bijvoorbeeld een actie met een botsende bal tot stand met een animatiefilm van 10 kaders. De bal begint eerst in de linker bovenhoek, valt dan in het midden en springt naar de rechter bovenhoek om te eindigen. De 10 stilstaande beelden zullen als volgt getekend worden. Als deze beelden gedraaid worden en op hoge snelheid bekeken worden, bv. een tiende van een seconde per kader, zal je zien hoe de bal weerkaatst wordt zoals de bedoeling was. Voor de elementen die nog steeds in de animatiefilm moeten blijven, moet je ze in de 10 kaders in dezelfde positie tekenen, bv. zoals het doel in de animatiefilm met de weerkaatsende bal. Ze zullen ook nog verschijnen als de animatiefilm draait. De kwaliteit van een animatiefilm zal verbeterd worden door de draaisnelheid op te drijven of door de hoeveelheid stilstaande beelden groter te maken. De schijf met de animatiefilm van de weerkaatsende bal is bij de kit geleverd. Bekijk de film met de praxinoscoop en bekijk hoe de stilstaande beelden tot leven komen. De tekeningen zijn op de schijf gespiegeld, zodat ze terug gespiegeld worden door de reflectortrommel.



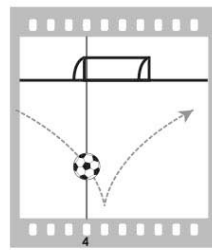
Frame 1



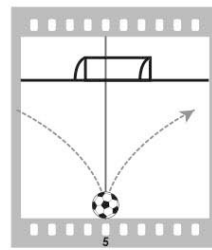
Frame 2



Frame 3



Frame 4



Frame 5



Frame 6



Frame 7



Frame 8



Frame 9



Frame 10

Nu is het jouw beurt om animatiefilms te maken.

Handige hints: voordat je begint met het maken van je eigen animatiefilms, kan je best een paar fotokopies nemen van de blanco schijven en bewaren voor later gebruik.

De meegeleverde praxinoscoop dient voor een animatiefilm van 10 kaders. Aangezien het een erg korte animatiefilm is, mogen de ontworpen bewegingen niet te ingewikkeld zijn. Een animatiefilm met een herhaalde bewegingscyclus op een stilstaande achtergrond is optimaal voor de praxinoscoop.

Het is raadzaam om je eerste ontwerp voor een plot voor een animatiefilm eerst op een stukje papier te tekenen. Verfijn je ontwerp voordat je het overbrengt op de animatieschijf.

Houd er rekening mee dat het beeld voor je animatiefilm gespiegeld zal worden als je het bekijkt. Als je animatiefilm cijfers of letters bevat, moet je ervoor zorgen dat ze op de animatieschijf gespiegeld worden.

Het is raadzaam om te beginnen met tekeningen die in beide richtingen werken, zodat je geen rekening hoeft houden met het spiegeleffect als je pas begint.

Als je animatiefilm een sequentie heeft die tegen uurwijzerzin in gedraaid moet worden, zoals de meegeleverde, zal je de sequentie van de kaders in uurwijzerzin moeten schikken zoals op de tekening getoond wordt.

Er zijn twee soorten blanco schijven meegeleverd. De ene is gedrukt met een raster en de andere met een kruis in het midden. Ze zijn respectievelijk bedoeld voor dot matrix en vrij getekende animaties zoals hieronder getoond wordt.

1. Dot matrix

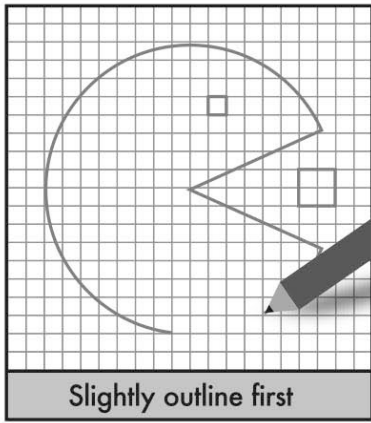
Als je een beginner bent op het gebied van animatiefilmpjes of in tekeningen uit de vrije hand, is het raadzaam om te beginnen met de blanco schijf met het opgedrukte raster. Het raster helpt je om de juiste positie van de verschillende kaders te controleren, zodat een vlottere animatiefilm ontstaat.

Plan je animatiefilm van 10 kaders op een leeg stuk papier voordat je begint. Schets de eerste animatie in potlood op het dot matrix raster. Als de contour volledig is, kan je de ingesloten rasters met een stevige kleur vullen. Zo maak je je eerste kader voor je animatiefilmpje.

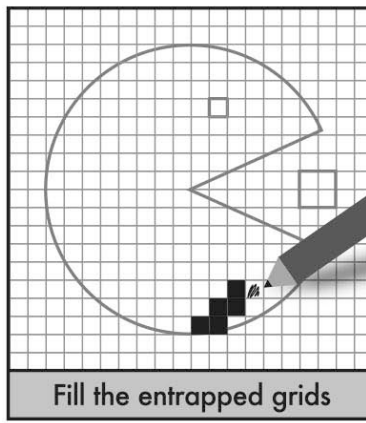
Ga verder met de 9 andere kaders tot de animatiefilm volledig is. Je kan ook alle 10 de kaders schetsen en ze daarna verder afwerken, voordat je ze kleurt in de rasters.

Controleer elk detail voordat je de schijf op de draaiplaat legt. Draai aan het wiel en dan begint je eerste animatiefilmpje te draaien. Het zal eruit zien zoals een digitale.

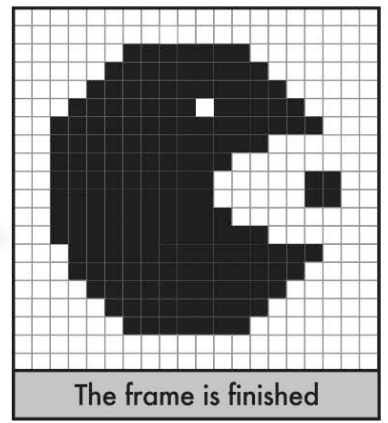
Step 1



Step 2



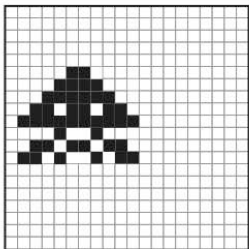
Finished



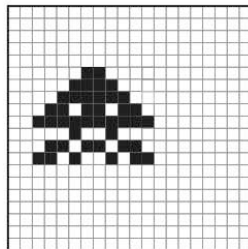
Hier volgen enkele suggesties waarmee je kan beginnen met de dot matrix. De tweede eerste en de laatste kaders worden als hints voor de tekening getoond. Teken nu de 3de tot de 9de kader om de animatie te voltooien.

Een vroeg TV-spelmonster...

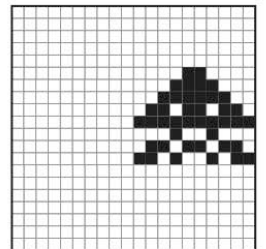
Frame 1



Frame 2



Frame 10

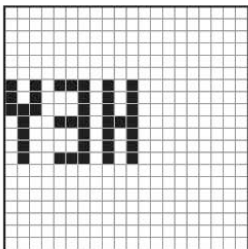


Continue

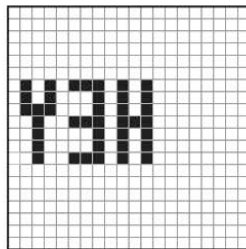


Een lopend woord dat "hey" zegt

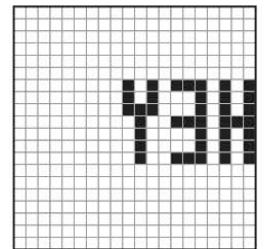
Frame 1



Frame 2



Frame 10



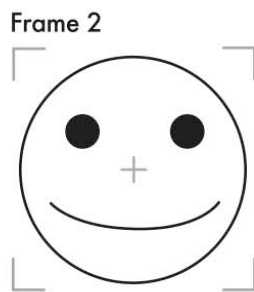
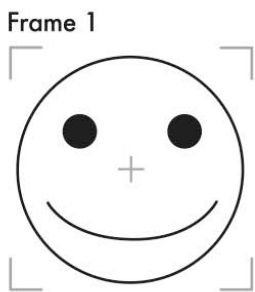
Continue



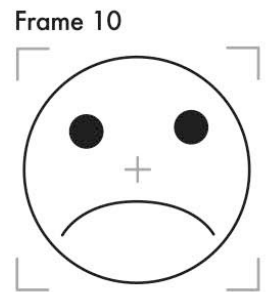
2. Tekening uit de vrije hand

Je kan ook iets uit de vrije hand tekenen, maar dit vereist wel wat meer tekenvaardigheid en een goede positionering. Er zijn een paar lege schijven met een kruisje in het midden gedrukt. Gebruik die voor je tekeningen uit de vrije hand. Het kruisje in het midden is een referentiepositie. Hier volgen enkele suggesties voor tekeningen uit de vrije hand waarmee je kan beginnen:

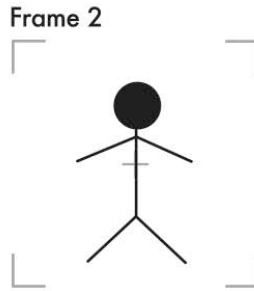
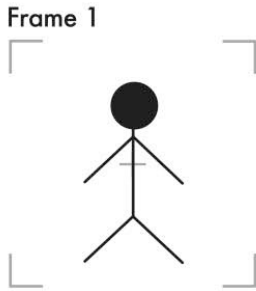
Een gezicht met een eenvoudige uitdrukking van lachend tot bedroefd...



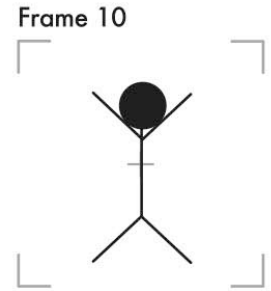
Continue
▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



Een eenvoudig mannetje van streepjes dat zijn armen opheft...



Continue
▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



H. ANDERE ACTIVITEITEN

1. Je kan andere animatiefilms creëren zonder tekeningen. Je hebt een computer nodig voor het volgende: Vraag aan een volwassene om de blanco schijf in een beeldverwerkende software te scannen. Haal doorlopende foto's uit een digitale home video strip. De meeste digitale videorecorders hebben software om de beelden op een computer te bewerken. Pas de afmeting van de foto's aan zodat ze op de schijf passen. Plak ze op de schijf. Druk ze af, snijd ze uit en maak een praxinoscoopversie van de videostrip. Zo beleef je weer andere pret.

Er zijn tal van korte animatiefilms op het internet te vinden. Download ze als bestanden met stilstaande beelden. Pas hun afmetingen aan en kleef ze op de schijf. Je kan verschillende sites zoeken met animatiefilms, maar je moet wel opletten dat er geen copyright voor geldt voor ze je begint te downloaden. Vraag aan een volwassene om toezicht te houden als je het internet gebruikt.

2. Je kan je kijkmasker decoreren om het bekijken van je animatiefilms interessanter te maken. Als je animatiefilm bijvoorbeeld over racing gaat, kan je een stilstaande beeldkader maken van een landelijk tafereel en kan je dat voor je kijkmasker kleven enz. Dit zal je animatiefilm het kader van een "professionele bioscoopfilm" geven. De pret is onbeperkt.

3. Je kan de schijven met een fotokopieermachine ook vergroten. Teken op de vergrote schijf, zodat je meer details in je animatie kan opnemen. Als je klaar bent met de tekening voor je animatiefilm, kan je de schijf terug tot de oorspronkelijke afmeting verkleinen.

I. WETENWAARDIGE FEITEN

Hoe werkt een praxinoscoop? Hij werd in 1877 uitgevonden door de Fransman Emile Reynaud. Het meer dan 100 jaar oude optisch speelgoed demonstreert het werkingsprincipe voor alle animatiefilms die we tegenwoordig kunnen bekijken. Het principe wordt de Nawerking van het oog genoemd. De eenvoudige theorie zegt dat wanneer een beeld waargenomen wordt, het netvlies dat beeld gedurende een tiende van een seconde bewaart alvorens over te gaan naar het volgende beeld. Als een reeks stilstaande beelden (een animatie) knippert tegen een snelheid van meer dan 1° beelden per seconde, zal het brein verward zijn en zal al die stilstaande beelden "combineren" en zal het een beweging waarnemen. De animatiefilms die we tegenwoordig zien, zijn ingewikkelder in de zin dat ze honderden of duizenden gedetailleerde stilstaande beelden bevatten om tot de lengte van een standaardfilm te komen. Maar het onderliggende principe verschilt niet van de praxinoscoop die bij deze kit geleverd wordt.

J. VRAGEN EN AANWIJZINGEN

De tevredenheid van de klant is heel belangrijk voor ons. Heeft u opmerkingen of vragen, ontbreken onderdelen in het pakket of zijn ze beschadigd dan mag u steeds contact opnemen met de verkopers in uw land, hun adressen vindt u op de verpakking. Neem gerust contact op met ons marktondersteuningsteam Email: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566, Tel (852) 28936241, Website: www.4m-ind.com.