

6. Animaatio digikameran ja editointiohjelman avulla

Animaation voi tehdä myös tavallisen digitaalisen still-kameran ja tietokoneen editointiohjelman avulla. Kuvankaappausohjelmaa ei välttämättä tarvita. Menetelmä on hieman hankala, mutta jotkut pitävän sen vaatimasta tarkkuudesta sekä siitä, että lopputulosta ei voi tarkastella kesken animoinnin. Tämä pakottaa animaattorin kunnolliseen ennakkosuunnitteluun.

Tässä menetelmässä animaattori kuvaa kohdettaan esimerkiksi digitaalisella järjestelmäkameralla tai pokkarilla. Kameran asetuksista täytyy varmistaa, että kamera nimeää kuvat juoksevilla numeroilla numerojärjestyksessä.

Animoinnin jälkeen yksittäiset kuvatiedostot siirretään kansioon, joka tuodaan editointiohjelmaan. Still-kuvan kestoksi määritellään esimerkiksi neljä freimiä. Kun kuvat tuodaan aikajanelle, ne ovat sopivan pituisia. Yksittäisten kuvien kesto voi toki vielä säätää.

Jotkut ohjelmat osaavat noutaa numerojärjestyksessä olevat kuvat halutusta kansioista ja tehdä niistä yhtenäisen videotiedoston.

tehtävä: Testaa kamerasi

Kehittele yksinkertainen animaatioidea. Tarkoituksena on testata kameraa ja hahmottaa animaation ideaa. Kuvaa digitaalisella still-kamerallasi jokin yksinkertainen tapahtumasarja: liikuta vaikka pöydällä olevaa kukkaruukkua vähän kerrallaan ja ota kuva jokaisen siirron jälkeen. Kamera kannattaa kiinnittää esimerkiksi jalustaan. Siirrä valmiit kuvat muistikortilta tietokoneelle ja sitten editointiohjelmaan. Testaa erilaisia kuvan pituuksia. Jos otos on esimerkiksi viiden freimin mittainen, tarvitaan yhteen sekuntiin viisi kuvaa.