Animaker

Doel	**Animatie maken**
Korte beschrijving	Tool waarmee je een animatiefilmpje kunt maken.
Leerfase	Conceptualiseren, Verwerking, Toetsing
Didactiek	• Deelnemers als voorbereiding op de les een informatieve animatie laten kijken • Tijdens de les de inhoud digitaal en visueel overbrengen • Tijdens de les door de studenten zelf een animatie laten maken voor verwerking van de stof
Soort werkvorm	Docentgecentreerd, werkopdracht
Rollen van de docent / leraar	Presentator
Website	https://www.animaker.com/
Materiaal	Computer/laptop, beamer/digibord, account bij Animaker
Voorbereidingstijd	60 min.+ Afhankelijk van de lengte van en wensen aan de animatie
Uitvoeringstijd	5 - 10 min.
Aantal studenten	Onbeperkt
Moeilijkheidsgraad	Gemiddeld / moeilijk
Talenten	Verbaal-linguïstisch, Visueel-ruimtelijk, Logisch-mathematisch, Muzikaal-ritmisch
Taal	Engels
Gebruik	Gratis

Voorbeeld:

Animatiefilmpje met de top-10 activerende openingen, samengesteld uit het werkvormenboek van Lia Bijkerk.
De animatie is te bekijken via:
https://www.youtube.com/watch?v=XJybH5Fghsg.

Aan de slag:

- Ga naar https://www.animaker.com/

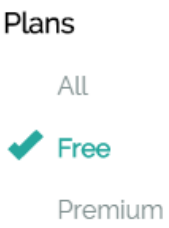
Klik op ‘SignUp’ om een gratis account aan te maken. De volgende keer kun je kiezen voor ‘Log in’.

Na het aanmaken van je account, kom je in jouw dashboard. Hier vind je de animaties, ‘animos’ als je deze hebt ontworpen.

- Om jouw eerste animatie te maken, klik je op Get Started of rechtsboven op ‘create a video’. Daar kun je vervolgens een video template kiezen voor je animatie.

Het is aan te raden om te starten met het kiezen van een bestaand template en deze naar jouw wensen aan te passen. Dat is de eenvoudigste manier om je eerste animatie te ontwerpen. Zoek naar een template dat aansluit bij het doel dat je hebt met de animatie.

- Met een gratis account kun je niet alle templates kiezen, selecteer links het ‘free plan’ om te zien welke templates er beschikbaar zijn.

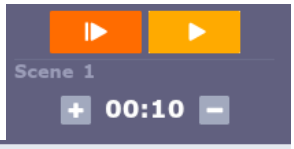


Wanneer je een template hebt gekozen, kom je in het bewerkprogramma van Animaker (tool.animaker.com).

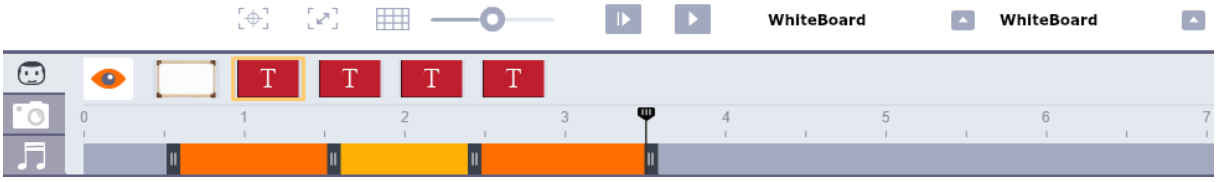
Bovenin kun je jouw animatie een naam geven door ‘untitled project’ te wijzigen. Sla regelmatig bij het bewerken je animatie tussendoor op door op ‘save’ te klikken.

- De animaties zijn opgebouwd uit verschillende scènes, dit is te vergelijken met de dia's een PowerPointpresentatie. Je ziet deze in het linkermenu staan en kunt ze selecteren. Daarboven staan de opties: nieuwe scène, scène dupliceren en scène verwijderen.

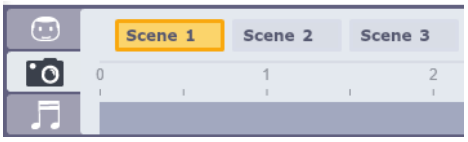
- Iedere scène heeft onderin een tijdpad, hier kun je met de plus- en minknop instellen hoe lang de scène duurt en kun je met de 'play'-knop bekijken hoe de scène eruit zal gaan zien.



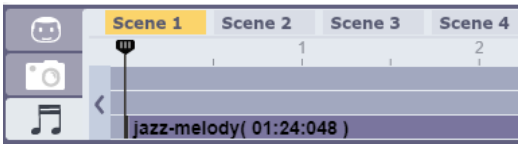
- Verder bestaat het tijdpad uit drie tabjes (links):
  - Object timeline, met het gezichtje. Hier zie je de verschillende onderdelen die in de scène zitten. In het voorbeeld zie je dat dit een whiteboard is en vier tekstvakken. Je kunt op de onderdelen klikken, dan verschijnt er een oranje balk waarmee je kunt instellen hoe lang het onderdeel in beeld is:



    De donkere oranje delen zijn effecten waarmee onderdelen in de animatie binnenkomen en weer verdwijnen. In dit geval is er gekozen voor het effect whiteboard (rechtsboven in de tijdbalk). De eerste effectopties (groen) zijn voor het binnenkomen van onderdelen, de tweede effectopties (rood) voor het verdwijnen.
  - Camera timeline. Hier vind je een overzicht van de scènes met de onderdelen die er te zien zijn.



  - Soundtrack timeline. Hier vind je de muziek die onder de verschillende scènes wordt afgespeeld. De muziekjes die in Animaker te vinden zijn, zijn van verschillende tijdsduur. Het kan zijn dat je animatie langer wordt dan het muziekje, dan stopt deze op den duur. Je kunt dan een tweede muziekje toevoegen, zodat er steeds muziek speelt.



- Rechts in het scherm vind je een menu waarmee je onderdelen aan je animatie kunt toevoegen. Hieronder een korte beschrijving van de mogelijkheden.

Characters – personen, dieren of andere ‘wezens’ invoegen.

Properties – iconen, vormen of afbeeldingen invoegen.

Backgrounds – de achtergrond van je scènes bewerken.

Text – een tekstvak, tekstballon of labels met tekst invoegen.

Number – aantallen, diagrammen of grafieken invoegen.

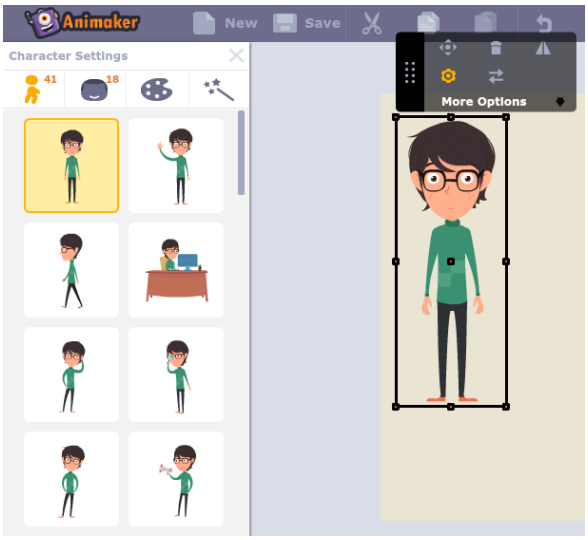
Special effects –speciale effecten in scènes of bij properties invoegen.

Music – muziekfragmenten onder je animatie invoegen.

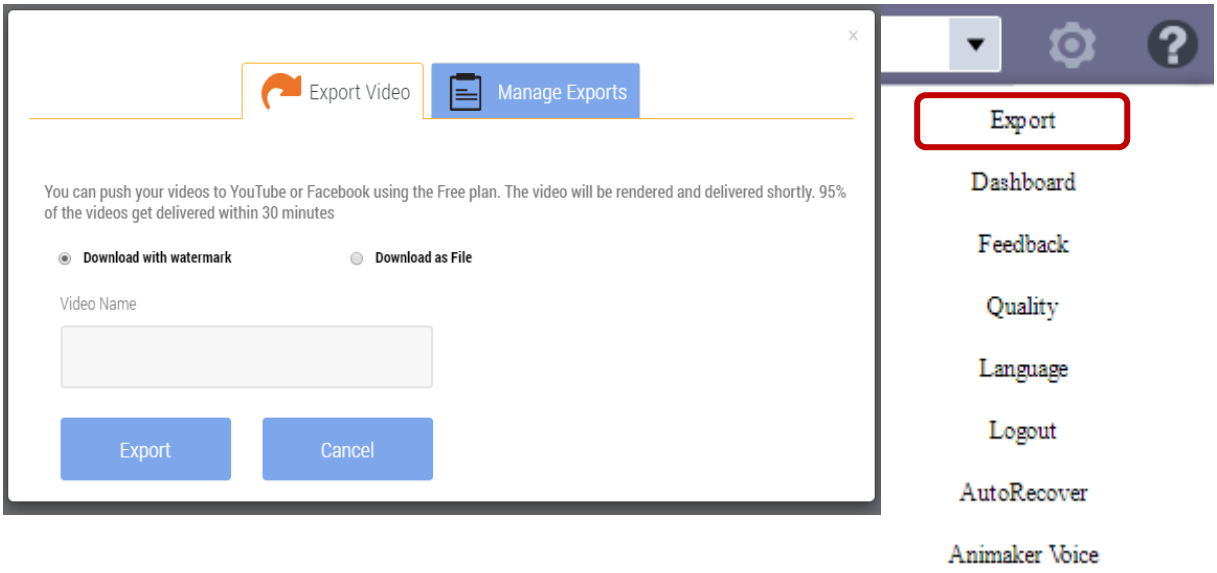
Uploads – eigen afbeeldingen, iconen, muziek of voice-over van je computer uploaden.

Transition effects – scène-overgangen invoegen.

Veel van de characters en sommige van de properties hebben een groot aantal mogelijkheden. Deze vind je als je de character selecteert onder ‘character settings’ of ‘property settings’:



- Wanneer je tevreden bent met alle scènes en je animatie als geheel, kun je een voorbeeld bekijken door rechtsboven op ‘preview’ te klikken.
  Om de animatie vervolgens te publiceren, bijvoorbeeld op YouTube, klik je daarnaast op het radartje om de instellingen te openen en vervolgens op ‘Export’.



Met een gratis account is het alleen mogelijk om je animatie te exporteren met het watermark van Animaker. Dit staat dan rechtsonder in beeld en na je animatie komt nog een aftiteling van Animaker in beeld.

Meer uitleg:

- Engelstalige tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=ImTiE7_Qz9M