

# Interface & Beweging

Emma De ruiter

viD\_1

500751462



# Inhoudsopgave

Inleiding	2
Eerste schetsen	3
Uitwerking	4
Nieuwe schetsen	5
Nieuwe uitwerking	5
Handelingen	6
Associaties	7
Storyboard iconen	8
Iconen stijlen	9
Iconen uitwerking	10
Storyboard animatie	11
Schetsen loader	12
Achtergrond	13
Tools onderzoek	14
Flowchart, workflow en MoSCoW	15
Animaties	16
Peer feedback	18
Transitie animatie	19
Geluiden	20
Workflow	21
Aanpassingen	22

# Inleiding

Voor het vak Interface & Beweging is het aan ons de opdracht om een karakter te animeren in een omgeving met bewegende iconen. In dit procesboek zie je precies welke stappen er allemaal doorlopen zijn om uiteindelijk op het eindresultaat uit te komen.

Voor de inspiratie die ik op Pinterest heb gevonden:  
<https://nl.pinterest.com/theemster98/beweging-en-interface/>

Voor het eindresultaat:  
<https://oege.ie.hva.nl/~ruitere002/interface&bewegingeindoplevering/>

# Eerste schetsen

Om het proces te beginnen heb ik eerst verschillende schetsen gemaakt van het karakter wat ik zou gaan animeren. Ik wilde graag een poppetje doen aangezien ik zoveel mogelijk oefenen met het animeren van ledematen.

Ook wilde ik gewoon graag een fee maken en mijn inspiratie kwam oorspronkelijk van Barbie Fairytopia.



# Eerste schetsen

Door schetsen van verschillende feeën kwam ik op het idee om Tinkerbell te maken. Deze heb ik dan ook uitgewerkt in Illustrator.



# Uitwerking



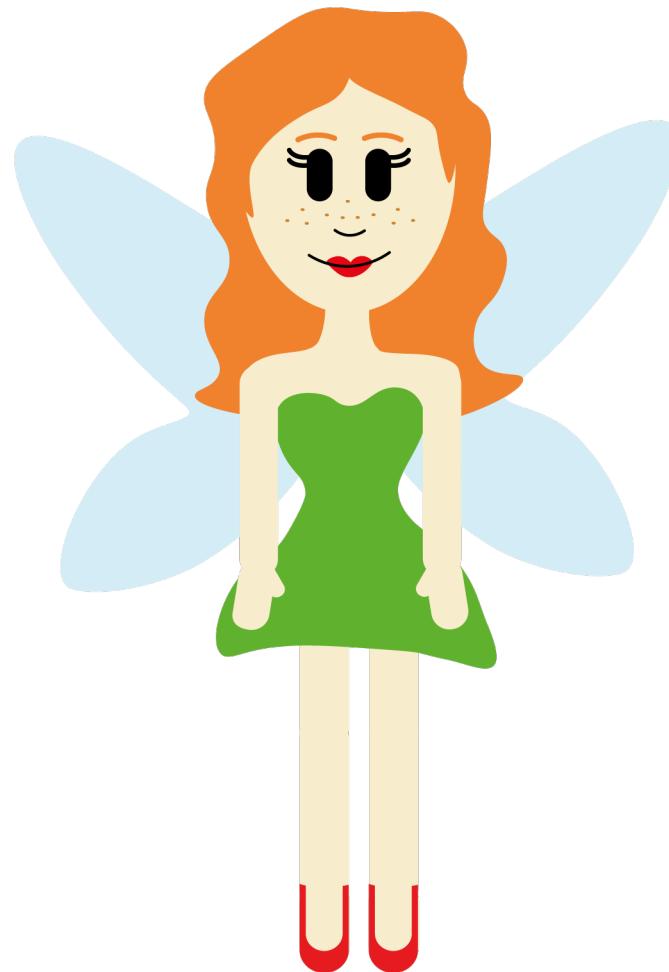
# Nieuwe schetsen

Ik ben nieuwe schetsen gaan maken, aangezien je geen bekend figuur mocht gebruiken en ook had ik hem wat te uitgebreid ontworpen. Daarom ben ik met een simpelere stijl verder gegaan.



# Nieuwe uitwerking

Met de nieuwe schetsen had ik genoeg nieuwe ideeën en ben zo mijn feitje gaan uitwerken in Illustrator. Haar ledematen zijn verdeeld in tweeën zodat het animeren een stuk makkelijk zou gaan.

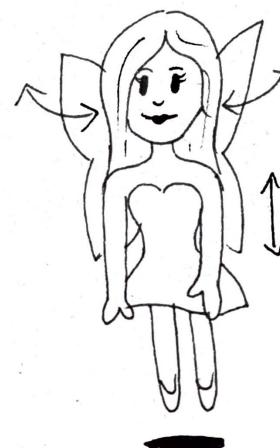


# Handelingen

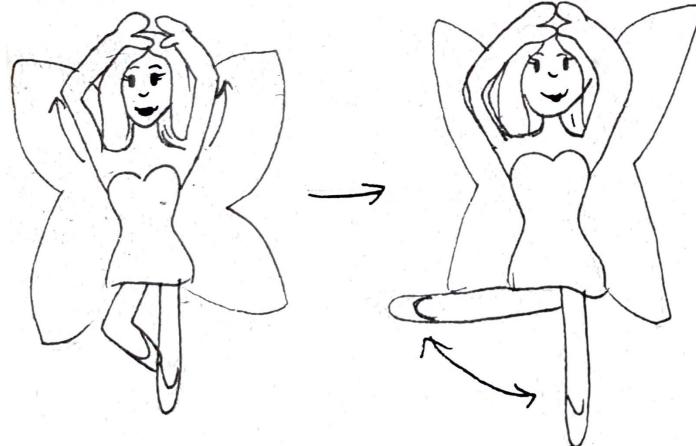
De volgende stap was het bedenken van de verschillende acties die mijn karakter zou gaan uitvoeren. Ik ben uiteindelijk gekomen op: toveren, vliegen en dansen.



① Ze krijgt de toverstaf  
en doet haar arm  
omhoog, dan verschijnt  
het Kroontje



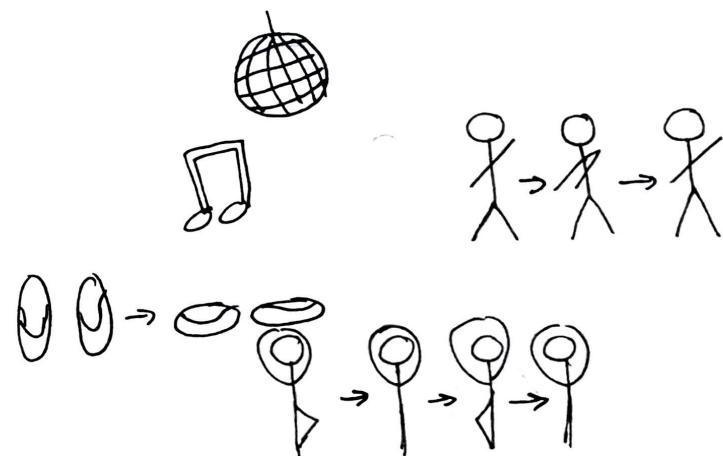
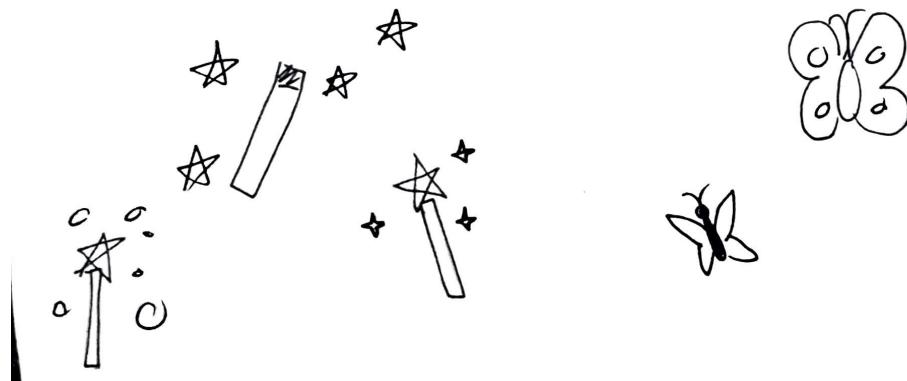
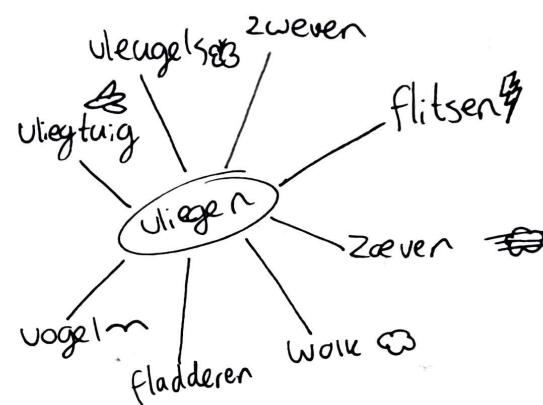
② De vleugels fladderen  
en ze vliegt wat boven  
de grond



③ Balletstyle het been  
uitstrekken en weer  
in met de armen  
omhoog

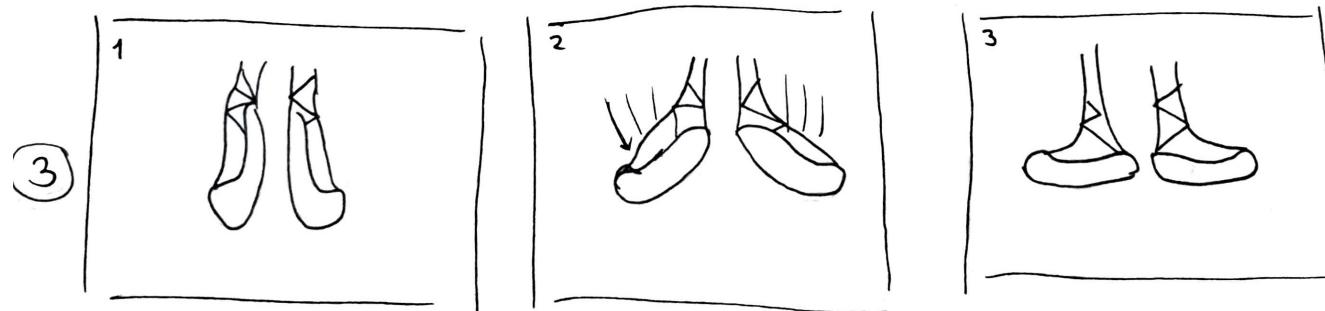
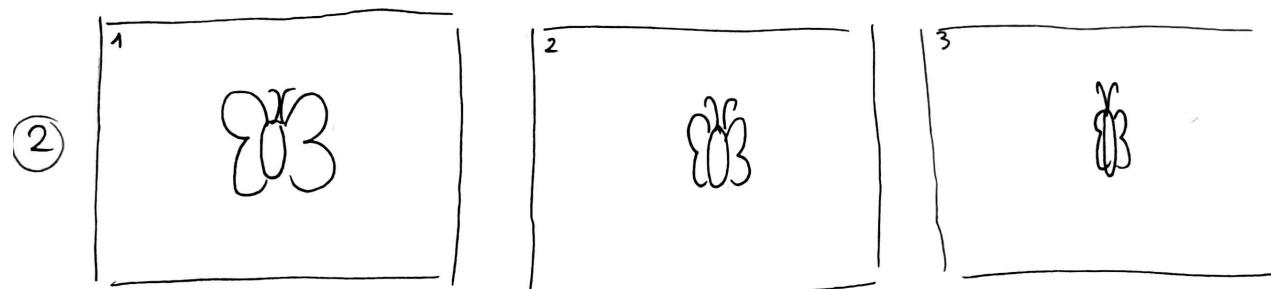
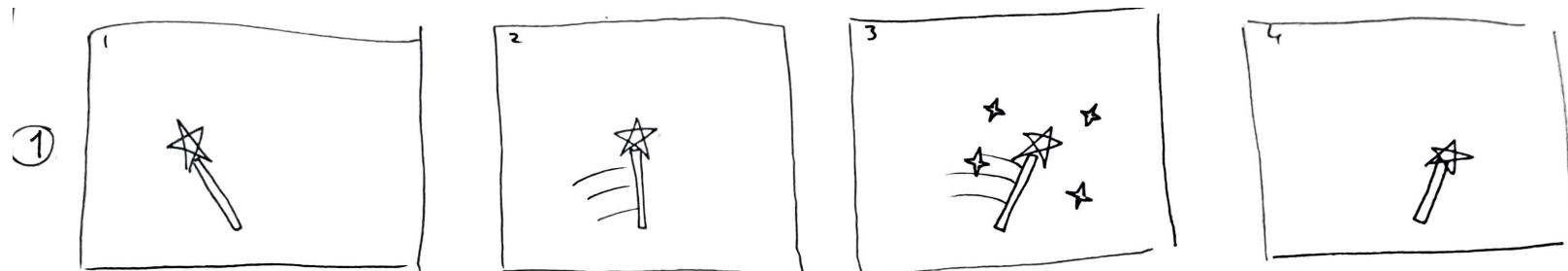
# Associaties

Op basis van de verzonnen acties die je figuur uit gaat voeren, moest er een voor elke actie een icoon bedacht worden. Dit is gedaan door middel van het maken van een associatie bord.



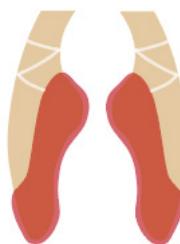
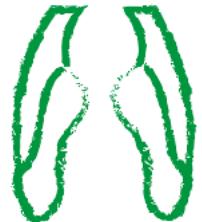
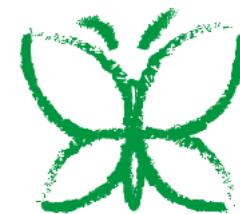
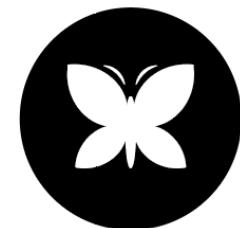
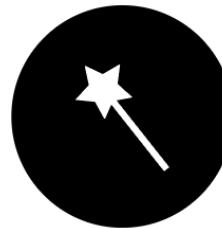
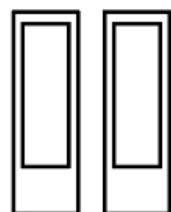
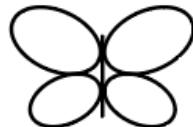
# Storyboard iconen

Na het bedacht hebben van de iconen, was het tijd om de animaties ervan te storyboarden. Bij de eerste animatie zwaait de staf heen en weer en er ontstaan sterretjes. Bij de tweede flappert de vlinder met zijn vleugels. Bij de laatste animatie gaan de balletschoenen plat op de grond en weer terug naar op de tenen.



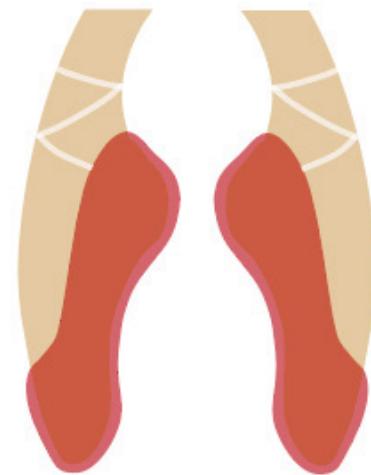
# Iconen stijlen

Als oefening om erachter te komen in welke stijl de iconen vormgegeven zouden worden, moest er een uitwerking komen van de iconen in verschillende stijlen. Ik heb er 5 uitgewerkt op basis van wat ik op Pinterest had gevonden.



# Iconen uitwerking

Uit de verschillende stijlen, heb ik gekozen voor de deels transparante iconen. Ik vind dat het een gaaf effect met zich meegeeft en houd het ook speels met de felle kleuren.



# Storyboard animatie

Nu de iconen in een storyboard waren uitgewerkt, was het nu tijd voor de handelingen. Bij de bewegingen heb ik ook gelijk nagedacht over de geluiden die er mogelijk bij zouden kunnen.



①



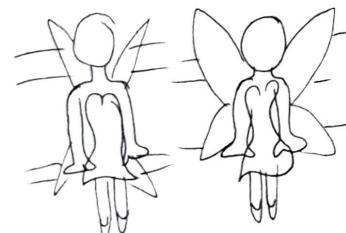
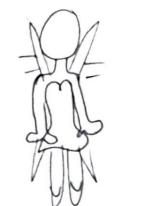
as sparkle, twinkel



transitie: terugspoelen?  
voor alles?

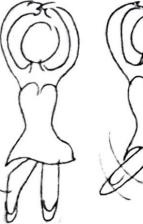
transitie: magie swirl?  
\* \*  
as swirl

as whoosh, wind geluiden



loop?

as ballet muziekje/muziek doosje



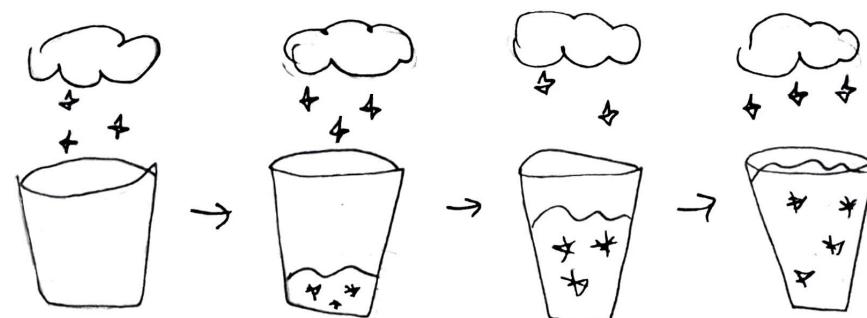
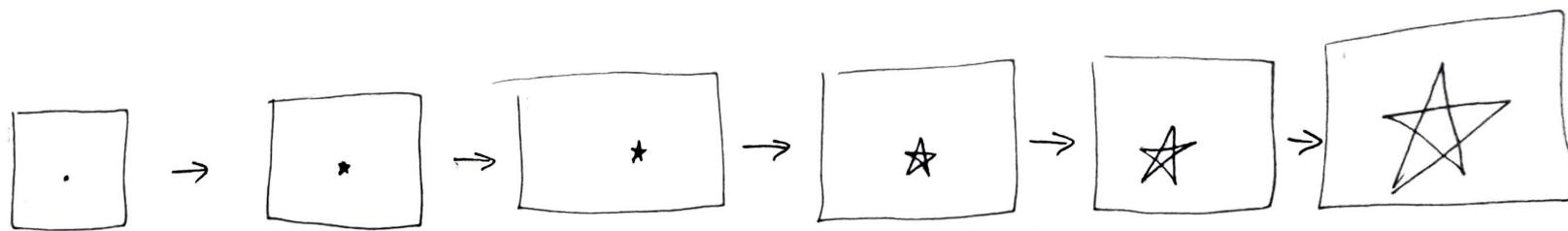
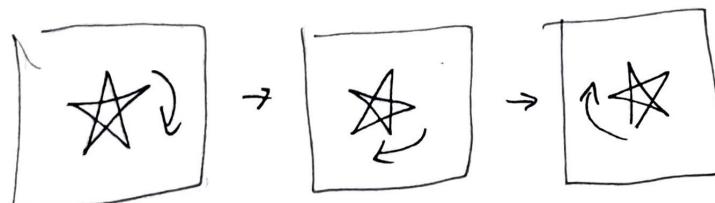
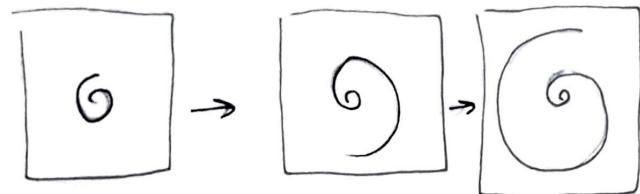
loop?

②

③

# Schetsen loader

Ook heb ik nagedacht over de mogelijkheid van een loader en hoe die er dan uit zou zien. Die ideeën heb ik in deze schetsen uitgewerkt.



# Achtergrond

Met het karakter en de iconen compleet, was het nu tijd om de achtergrond te gaan maken. Het idee was dat de fee in een magisch bos woonde, met magische kleuren in de lucht en een donker bos. Ook heb ik de bloem toegevoegd om duidelijk te maken dat het feentje heel klein is. Inspiratie heb ik ook weer op Pinterest verzameld en daarmee ben ik op dit ontwerp gekomen.



# Tools onderzoek

Ook heb ik wat onderzoek gedaan naar de tools die ik zou kunnen gebruiken om mijn animaties in te maken.

## Adobe After Effects

- + Je kan heel veel met het programma doen.
- + Er zijn veel tutorials over te vinden.
- + Als je het eenmaal door hebt ik het niet heel erg ingewikkeld.
- Als je dit programma voor de eerste keer opent, geeft het je een te overweldigend gevoel.
- Het duurt wel even voordat je het door hebt.

Uiteindelijk heb ik voor **Adobe After Effects** gekozen. Je kan heel veel bereiken met dit programma en als je het door hebt gaat het je veel gemakkelijker af. Om nog extra te helpen bij dit proces heb ik een plug-in gebruikt: Duik Bassel. Dit programma helpt erg met het makkelijker animeren van de ledematen

## Adobe Animate

- + Het is niet heel ingewikkeld om mee te werken.
- + Het heeft erg handige functies.
- Je moet eigenlijk After Effects er ook bij gebruiken.
- Minder mogelijkheden dan AE.

## Adobe XD

- + Makkelijk programma om te leren
- Heeft niet de juiste functies voor deze opdracht
- Je kan geen gif invoegen
- Auto animate kan maar zoveel

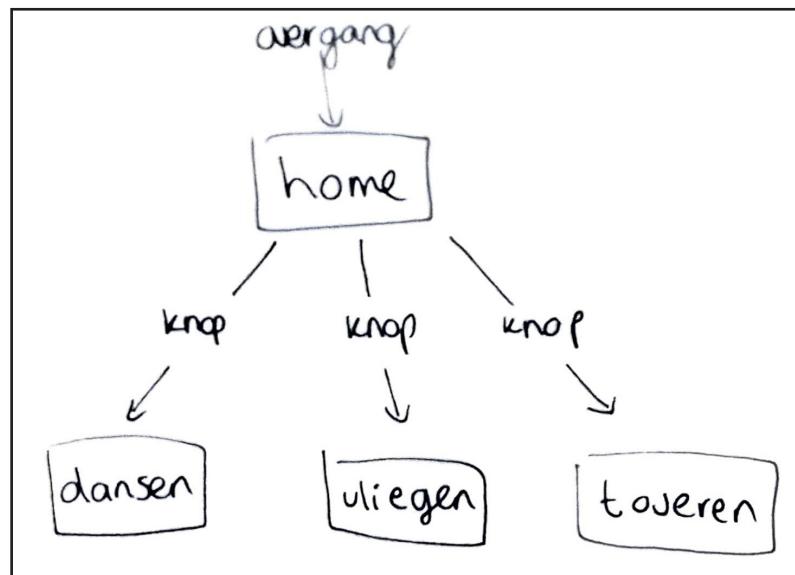
## Invision

- + Overgangen kunnen heel makkelijk gemaakt worden.
- + Het is een makkelijk programma.
- Met dit programma kan je niet animeren.

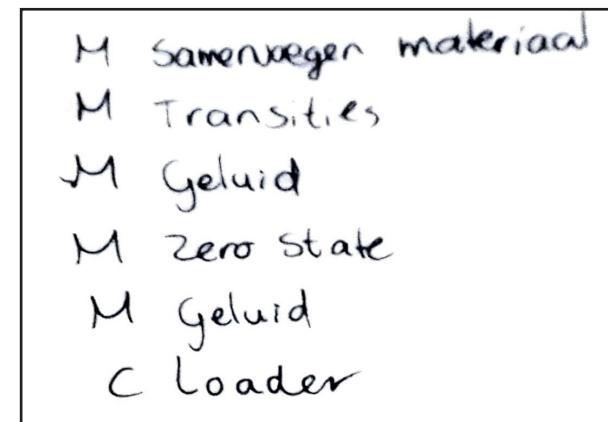
# FlowChart, workflow en MoSCoW

Er moet nu nagedacht worden over welke stappen er nog ondernomen moeten worden. Eerst heb ik een kleine flowchart gemaakt van de acties die ik nu had en heb ik bedacht welke dingen nog ontbraken door het te maken van een MoSCoW lijstje. Daarna heb ik gekeken welke workflow ik wil gebruiken tijdens het maken van de animaties.

Flowchart



MoSCoW



Workflow

illustrator → AE → mp4 → in vision [prototypie]  
→ html/css

# Animaties

Nu wat tijd om het programma uit te testen en proberen de animaties te verwerkelijken. Hier zijn screenshots te zien uit de video's die ik van de animaties had gemaakt. Alle animaties eindigen weer in de beginstand zodat ze vloeiend herhaald kunnen worden. Ook heb ik overal easing geprobeerd zoveel mogelijk toe te passen, maar dat is soms toch nog best wel lastig

1. Toveren



2. Vliegen



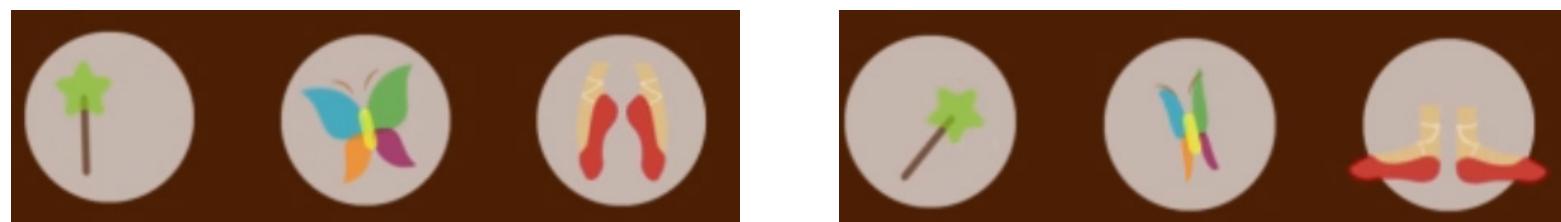
# Animaties

## 3. Dansen

Tijdens het uitvoeren van het originele plan, kwam ik erachter dat haar armen te kort waren om over haar hoofd te doen en dus ik heb de animatie ter plekke veranderd. De nieuwe dans is niet meer ballet, maar lense folkdansen.



## Iconen



## De achtergrond

De sterren twinkelen en de bloem beweegt.



# Peer feedback

Na het maken van de animaties, heb ik feedback gekregen op mijn werk. De feedback over de geluiden heb ik gebruikt, de snelheid van de vleugels heb ik verhoogd en de iconen netjes in frame gehouden.

Hele leuke animatie tot nu toe!  
Misschien voor geluiden:  
- zo'n 'woesh' geluid herhalen als ze met haar vleugels wappert.  
- voor de omgeving: bosgeluiden, magische sprinkles, af en toe een uil?  
Transitie: de fee tovert de drie icons tevoorschijn in het begin?

Leuke animaties! Ik denk dat je een twinkel of spark geluid wel erg goed kan gebruiken!

Leuk gedaan! Voor geluid als je karakter gaat dansen misschien tikkende ballet schoenen of viool geluid ofzo?

gave iconen! Ik zou de schoenen misschien een andere kleur geven (en de bandjes die om de voet heen zitten) zodat ze wat beter bij de andere 2 iconen passen.

Misschien als transitie iets met 2 fladderende vleugels doen?

iconen passen goed bij elkaar, alleen zou ik nog even bij scène achtergrond naar de kleuren kijken

Leuke animaties en ideeën! Als tip voor de animatie zou ik aanraden om het iets sneller te laten verlopen zodat het natuurlijker aanvoelt. Qua transitie zou het denk ik wel goed werken als de character ronddraait.

Ik vind de kleuren van de achtergrond nog niet zo goed bij elkaar passen. Het is donker dus misschien de bomen een donkere kleur?

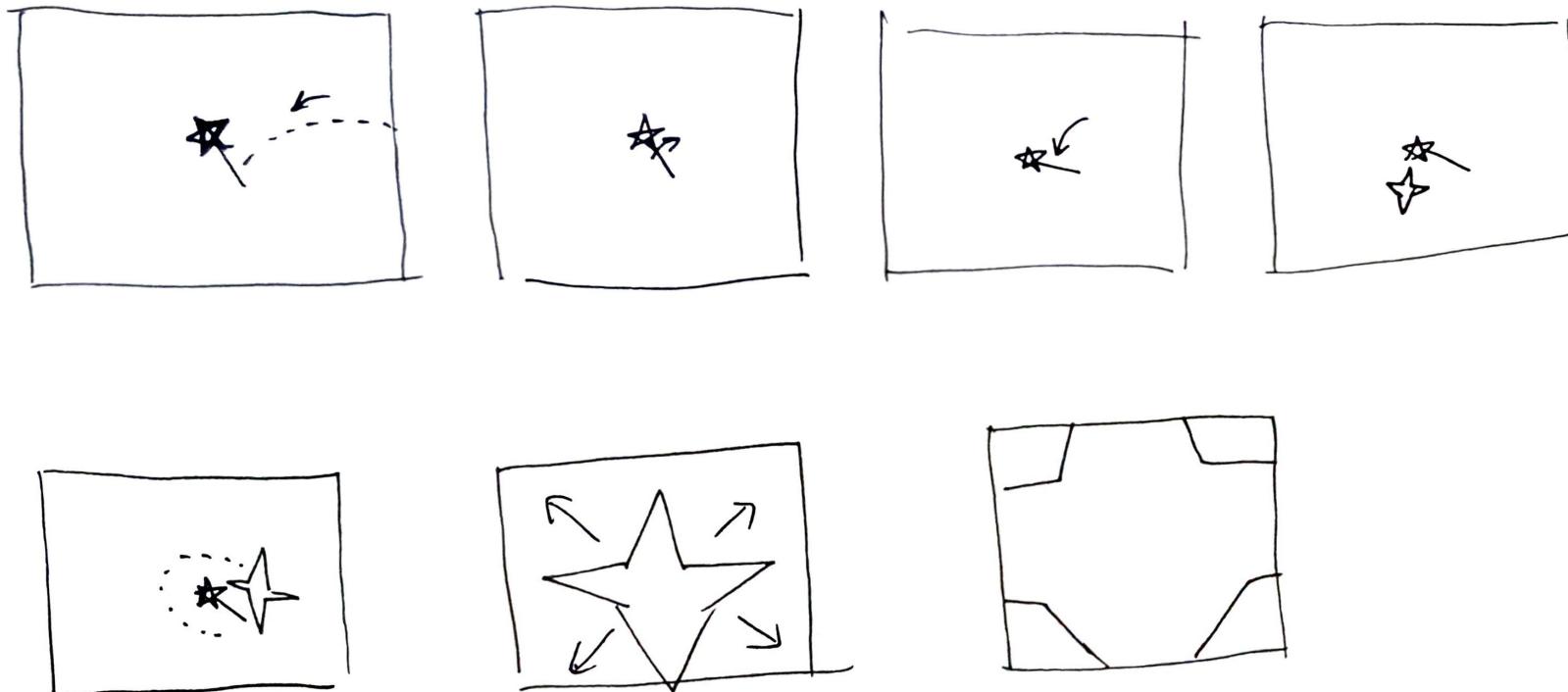
Zo leuk dat tapdansen! Je animaties op zichzelf zien er goed uit. Zou inderdaad ook iets aan de achtergrond aanpassen. Verder ziet je doc er ook goed uit!

Ik zou iets meer detail in de omgeving doen

erg leuk elfje geworden ik zou de vleugeltjes heel snel en onregelmatig laten bewegen en bij alle sequenties.iconen: voeten knikken met puppetool en niet uit frame laten komen.

# Transitie animatie

Ik moest nog een transitie toevoegen, dus heb ik daar een schets van gemaakt. Er komt een toverstaf in beeld die beweegt, een grote ster vormt en die ster groeit tot de grootte van het beeld. Deze transitie wordt gebruikt tussen de verschillende handelingen.



# Geluiden

Voor deze opdracht moest er ook geluid toegevoegd worden.  
Op het internet heb ik lopen zoeken naar de meest passende  
geluiden bij de animaties.

## Animatie 1

Achtergrondgeluid: bos in de nacht en overdag  
gecombineerd met hemels gezang.  
Dingen te voren toveren: Meervoudig sparkle geluid  
Ding te voren getoverd: 1 sparkle geluid

Bronnen:

- <https://mynoise.net/NoiseMachines/primevalEuropeanForestSoundscapeGenerator.php>
- <https://mynoise.net/NoiseMachines/palmGardenAtNightSoundscapeGenerator.php>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EukxHmAAYt4>
- freesound.org

## Intro

Zwaaien staf: magie geluid  
Achtergrondgeluid: als in animatie 1

Bronnen:

- freesoundeffect.net

## Animatie 2

Achtergrondgeluid: hetzelfde als in animatie 1, alleen het gezang is overheersend.  
Vliegen: Magie geluidje, woesh

Bronnen:

- Soundsnap.com

## Animatie 3

Muziek: Irish folk dans muziek  
Voet komt neer op de grond: tap geluidje

Bronnen:

- <https://www.youtube.com/watch?v=GrpNiTZxIQ>
- freesound.org

## Transitie

Zwaaien staf: magie melodie

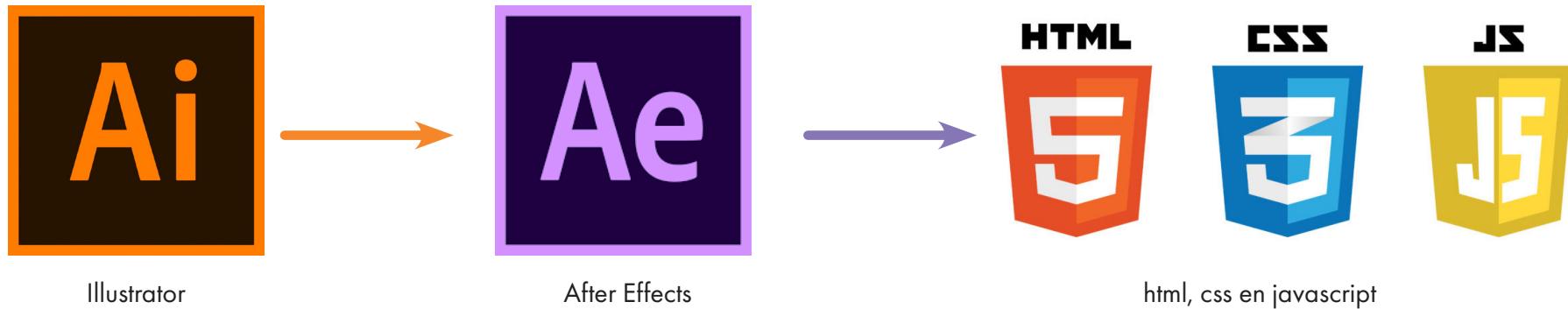
Bronnen:

- Freesoundeffect.org

# Workflow

Origineel wilde ik mijn animatie in AE en dan in Invision uitwerken. Maar bij Invision kan geen video ingevoegd worden en dan maakte het voor mij onmogelijk om het dan af te maken. Uiteindelijk heb ik het uitgewerkt in html,css en javascript.

De opzet van de webpagina komt van Stephan en ik heb alleen mijn animaties toegevoegd en de opmaak een beetje veranderd.



# AanPassingen

Link naar resultaat: <https://oege.ie.hva.nl/~ruitere002/interface&bewegingeindoplevering/>

Na het gesprek met de leraar heb ik nog wat feedback gekregen.  
Mijn iconen waren niet zo spannend als de rest van de animatie  
en de grote bloem leidde af van het karakter. Deze feedback heb  
ik toegepast en heb daarmee mijn animatie veranderd.

## Iconen

De toverstaf en de vlinder heb ik  
aangepast.

De toverstaf buigt en veert weer terug,  
ook wiebelt hij bij terugkomst.

De vlinder zijn vleugels bewegen sneller  
en onregelmatig en daarnaast beweegt  
hij op en neer.



## De achtergrond

Ik heb de bloem geduplicateerd en deels  
uit beeld aan weerszijden van het beeld  
geplaatst. Zo geeft dit nog steeds het gevoel  
dat ze erg klein is en ook nog een gevoel van  
diepte.

