

Animated mockups

Healthcare app

Geert Heemskerk

17026121

Visual Design and Front-End Development

Inhoudsopgave

Week1_Concept

Concept/uitleg

Deliverables

Leerdoelen

Week1

Onderzoek

Inspiratie

Reflectie

Week2

Voortgang

Reflectie

Week3

Voortgang

Reflectie

Week4

Voortgang

Reflectie

Week5

Voortgang

Reflectie

Week1_concept

concept/uitleg

Ik ga een app mockup maken die geanimeerd is. Er komen vier verschillende scènes waarin de app van een verschillende hoek te zien is. Deze app wordt geanimeerd getoond. De app is voor een spel dat ik zo af en toe speel genaamd TFT (Team Fight Tactics). Dit is een tactisch spelletje waarbij 8 verschillende spelers tegen elkaar spelen, tijdens het spel kan je een team creëren die tegen de andere 7 spelers gaan vechten. Hierin kunnen verschillende tactieken worden gebruikt en ik wil graag een app maken die nieuwe spelers helpt om beter te worden in TFT. Door tips en tricks en team composities. Dit is voor mij tot nu toe een inspiratie bron en het concept kan altijd nog veranderen als ik iets anders wordt geïnspireerd.

Deliverables

1. 4 scènes verschillende waarin mijn mockup wordt getoond.
2. Ontwerp 3d modellen voor de vier verschillende scènes.
3. Elke scene heeft een geanimeerde mockup van de app.
4. Toon aan wat mijn progressie is en wat ik heb geleerd, welke tools ik heb gebruikt.

Leerdoel

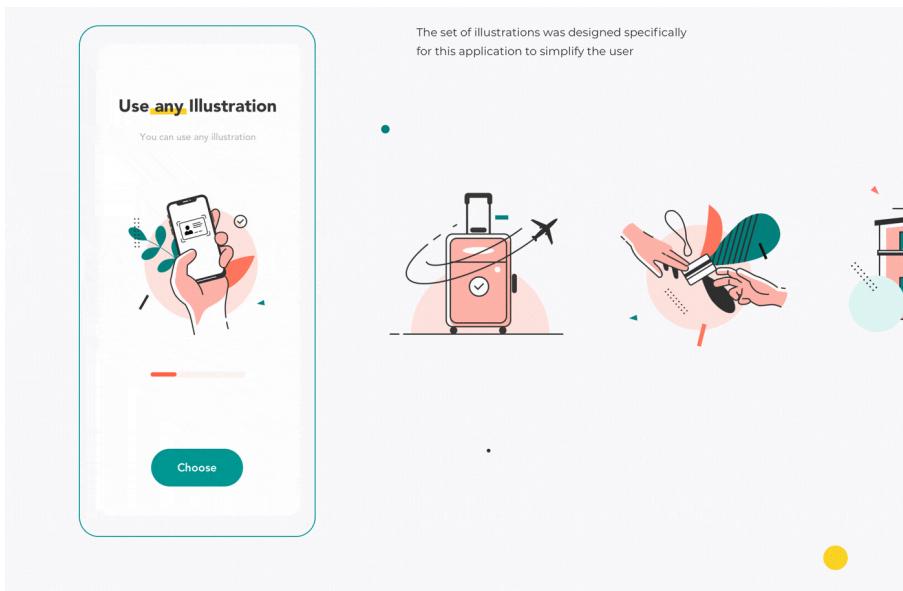
Om mijn deliverables te kunnen realiseren moet ik eerst enige vaardigheid opdoen met Adobe – Photoshop/After Effects. Hiervoor volg ik een aantal oefeningen en tutorials en is het onder de knie krijgen van PS en AE mijn eerste leerdoel. Daarnaast moet ik vier 3d mockups maken in PS of AE waarin later mijn app mockup in geplaatst kan worden. Deze vier verschillende mockups worden in vier verschillende scènes toegepast. Mijn leerdoel die hieraan gekoppeld is, is het leren van de vaardigheden die nodig zijn om een 3d model te maken in AE en de vier verschillende scènes. Als laatste leerdoel is het leren van de vaardigheden die nodig zijn om een geanimeerde mockup van een app te plaatsen in de vier verschillende scènes.

Week1

Onderzoek

In het begin van deze week heb ik veel onderzoek gedaan naar een onderwerpen die ik interessant vind en waarvan ik dacht dat die onderwerpen mijn aanbod op de arbeidsmarkt verbreden. Ik keek vooral naar Motion design en Mockup presentatie. Beide onderwerpen hebben wat ik zoek en wat ik interessant vind. Motion design trok heel erg mijn aandacht maar zag er heel moeilijk uit om in 5 weken een goed ontwerp voor te maken dus leunde meer richting de Mockup presentatie.

In het onderzoekje heb ik vooral veel inspiratie opgezocht om me te motiveren. Ik zoek altijd eerst hele uitdagende projecten op van andere mensen zodat ik een doel heb die soms niet te halen is maar toch heel erg goed is voor mijn zelfontwikkeling. Hieronder zijn een aantal projecten waardoor ik getriggerd werd.



Video's waren te groot, klik de links om de video's te bekijken.

<https://cdn.dribbble.com/users/5031392/screenshots/10827165/media/3b87de7a6c3424317d8eed2785686b2b.mp4>

<https://cdn.dribbble.com/users/501822/screenshots/10813514/media/44732815d98f8a796ee99c0e7913663e.mp4>

https://cdn.dribbble.com/users/30252/videos/4928/meetio_free_ui_kit_1_optim.mp4

https://cdn.dribbble.com/users/32512/videos/8364/combinationr_by_gleb.mp4

https://cdn.dribbble.com/users/2194167/videos/11209/comp_1_3_1.mp4

<https://cdn.dribbble.com/users/230196/screenshots/10575893/media/303ef1210eaab99dcad3d7c202f19f53.mp4>

Naast inspiratie heb ik ook gekeken naar tip en tricks van professionals. Over welke tools en welke hardware er nodig zijn om efficiënt te kunnen werken. Daarnaast heb ik een aantal video's gekeken over hoe je 3d modellen moet maken en wat de meeste professionals doen om hun mockup er beter uit te laten zien. Dit ga ik zelf ook toepassen om later in mijn proces tijd te besparen.



<https://www.youtube.com/watch?v=uTrgNwUtIJK>

Dit is een video die heel erg mij heeft geholpen om de basis elementen en animaties te begrijpen.

Reflectie

Deze heb ik veel onderzoek gedaan en veel gezocht naar inspiratie om zo goed voorbereid te zijn op de aankomende weken. Deze voorbereiding is erg goed gegaan aangezien ik geen irritatie of een slecht gevoel heb gekregen van de keuzes die ik heb gemaakt tijdens het onderzoek. Het enige waardoor ik verbaasd was, was door het feit dat AE erg goede hardware nodig heeft om lekker mee te kunnen werken. Gelukkig heb ik thuis een goede computer die dit allemaal aan kan maar ik zou dus niet on-the-go kunnen werken aan dit project wat ik normaal wel graag doe.

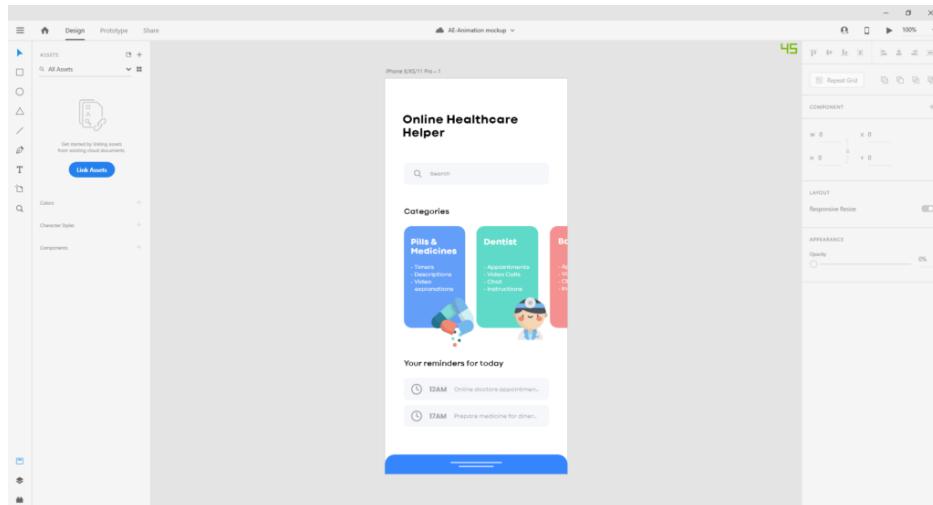
Week2

Voortgang

Deze week ben ik After Effects, Photoshop en XD gaan ontdekken en er mee gaan oefenen. Doordat ik vorige week veel onderzoek gedaan heb naar de verschillende programma's en inspiratie heb opgezocht wist ik de basis dingen van AE, PS en XD. Hiervoor werkte ik altijd met Figma. Na deze week ben ik erachter gekomen dat ik Figma toch veel lekkerder vind werken alleen het nadeel is dan dat je geen animatie tools kunt gebruiken omdat AE geen .fig ondersteund.

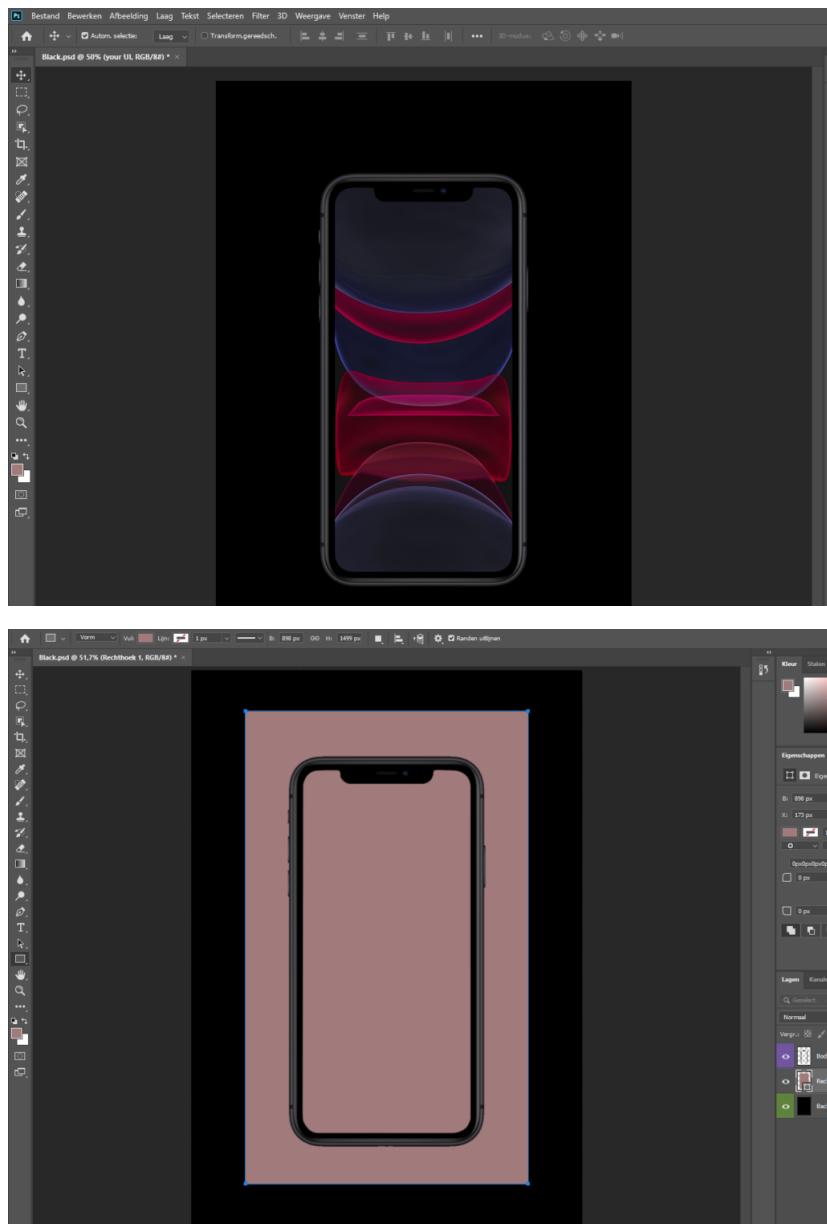
Als eerste begon ik met het bedenken van het concept waar ik me aan wilde houden deze weken. In eerste instantie wilde ik het over een spel doen dat ik tegenwoordig speel. Toen ik de basis elementen voor deze app had gemaakt wist ik dat ik deze app niet 5 weken vol kon houden als concept dus bedacht een actueel onderwerp. Medicijnen en online zorg, hiervoor maakte ik een basis scherm en vergeleek beide gevallen en kwam tot de conclusie dat ik de medicijnen en online zorg toch leuker vond en ben daarvoor gegaan.

Hieronder volgt de afbeelding van het concept Medicijnen en online zorg.



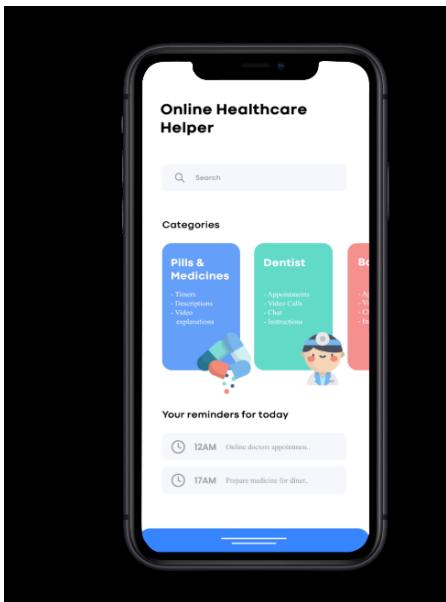
Doordat ik vorige week onderzoek gedaan had naar de mogelijkheden van AE wist ik dat ik in XD moest werken om zo dit bestand in een keer te kunnen exporteren naar AE zodat ik deze makkelijk kon animeren. In het filmpje werd ook aangegeven dat het belangrijk was om alles te groeperen zodat het makkelijker te scheiden is in AE. ik plaatste het bestand in AE en begon een beetje de mogelijkheden te testen.

Maar ik moest nog een 3d model hebben van een telefoon om de mockup compleet te maken. Ik heb hiervoor een standaard afbeelding van een Iphone opgezocht en deze gefotoshopt.



Toen ik het model en het concept had voegde ik deze samen in het AE bestand dat ik had aangemaakt. Hierin kon je verschillen groepen maken en deze kleuren geven om zo overzicht te bewaren.

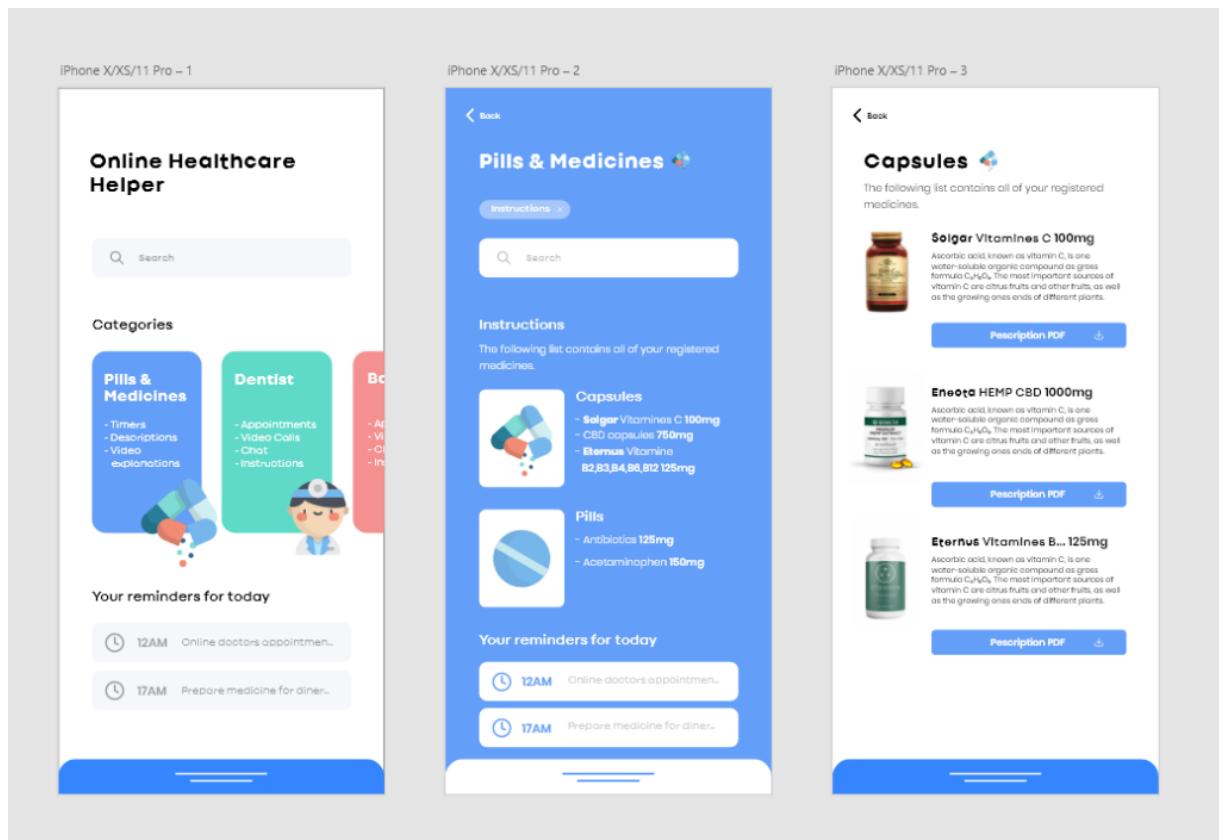
De animaties zelf maken waren redelijk snel voor mijn gevoel gegaan. Dit kwam mede doordat ik erg gemotiveerd was om het af te krijgen om te laten zien waar ik mee bezig was. Maar na de eerste render zag ik al dat er iets fout was gegaan. Het font wilde van bepaalde elementen herkende die niet meer en veranderde deze met een standaard font waardoor het er een stuk lelijker uit zag en minder consistent. Daarnaast toen ik het filmpje wilden openen via mijn Windows pc herkende hij het bestandstype niet. Ik daar vorige week geen onderzoek naar gedaan omdat ik dacht dat het vrij standaard zou zijn maar integendeel dit is bijna het belangrijkste van het hele AE. Aan het einde van deze week ben ik erachter gekomen hoe ik het filmpje kon opslaan als MP4 (via Adobe Media Encoder) na het kijken van misschien wel 10 filmpjes legde iemand eindelijk uit hoe je het kon opslaan als een MP4. Hieronder volgt het eerste resultaat dat ik heb geboekt.



<https://drive.google.com/file/d/1d-VeNAAEExp4kahm7vjc5NRYS2O6bauN/view?usp=sharing>

Deze week heb ik me zwaar verkeken op de basiskennis waarvan ik dacht dat ik deze al zou begrijpen aangezien ik hier onderzoek naar had gedaan. Maar in de praktijk bleek wel dat ik niet alles wist en gewoon nog andere basis dingen op moest zoeken waaronder het exporteren/renderen naar MP4. Daarnaast ben ik nog steeds niet achter het Font probleem gekomen. Dit frustreert mij enorm dat Adobe niet mijn fonts exporteert naar een ander programma.

Naast het maken van het filmpje heb ik ook alvast andere schermen gemaakt voor de volgende weken.



Week3

Voortgang

Deze week maandag begon het goed. Ik kreeg vorige week namelijk feedback om goed naar de voorbeelden die mij inspireerde te kijken. Daarbij werd explicet gekeken naar hoe de mockup werd getoond, door beweging van de camera die verschillende aspecten van de mockup liet zien en de omgeving waar de mockup zich op bevindt.

Maandag begon ik aan het bewegen van de camera terwijl de mockup zijn animatie aan het afspelen was. Dit kosten heel veel tijd. Ik ging op zoek naar verschillende filmpjes die niet lieten zien waar ik opzoek naar was. Na het kijken van een tiental filmpjes en continue teleurgesteld te worden doordat er niet uitgelegd werd waar ik naar opzoek was, kwam ik een video tegen die uitlegde hoe je in kon zoomen naar een bepaald object tijdens een film die aan het draaien was. De toets die ik zocht was niet de P van 'position' maar de S van 'scale'. Met scale kan je aangeven hoe ver de compositie moet verschillen met de totale omgeving daarnaast moest er goed gekeken worden dat alle composites dezelfde waarden kregen terwijl het aan het inzoomen was ander kreeg je de animaties van de mockup op een verkeerde plek

Via deze link kun je het resultaat zien van maandag.

<https://vimeo.com/406154689>

Dinsdag ochtend werd ik erg ziek en heb ik bijna niets gedaan aan het resultaat. Donderdagavond voelde ik me pas weer beter. Helaas stoort dit de voortgang van het project enorm en zal daarom veel in moeten halen om zo aan mijn eindresultaat te komen.

Links die ik heb gevolgd.

<https://www.youtube.com/watch?v=V-pSDAKSEJ8>

<https://www.youtube.com/watch?v=hmVT00eSIWg>

<https://www.youtube.com/watch?v=hjMFbN86exE>

https://www.youtube.com/watch?v=zsla6jlH8_w

https://www.youtube.com/watch?v=ENHe88_6kDE

Week4

Voortgang

Deze week heb ik vooral gewerkt aan het 3d model voor de mockups. Hiervoor maakte ik gebruik van Cinema 4D. Aangezien ik dat programma nog nooit had gebruikt koste het mij veel tijd om dit te leren. Maar heb het uiteindelijke model wel afgekregen.

Deze week begon met het maken van de nieuwe schermen die ik kon gebruiken voor de mockup presentatie die dan te zien zou zijn in het 3D model.

The screenshot shows a mobile application interface for a product. At the top, there's a back button and the product name "Solgar Vitamines C 100mg". Below that, it says "Uw medicijn ABC" and "Tablet voor volwassenen".
The main content area has several sections:

- Hoe gebruik u dit medicijn?**: Contains placeholder text and icons of a person taking a pill.
- Wat doet dit medicijn voor u?**: Contains placeholder text and icons of a person with a stethoscope.
- Belangrijkste waarschuwingen**: Contains placeholder text and icons of a doctor and a patient.
- Wat mag u niet doen?**: Contains placeholder text and icons of a crossed-out pill and a crossed-out doctor.
- Wat moet u nog meer weten?**: Contains placeholder text and icons of a crossed-out doctor and a crossed-out patient.

A large blue "Video call" button is at the bottom.

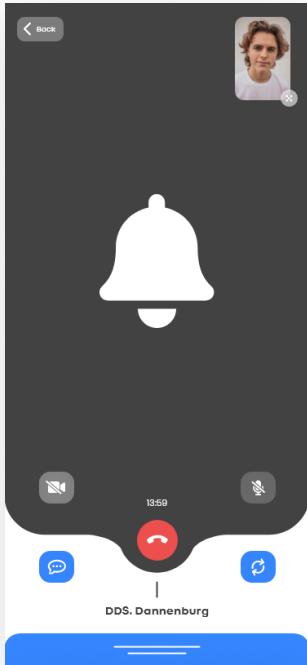
Gebruiksaanwijzing voor het geselecteerde product

The screenshot shows a mobile application interface for a contact list. At the top, there's a back button and the title "Dentist". Below that, there's a "Video chat" button and a search bar.
The main content area lists three dentists:

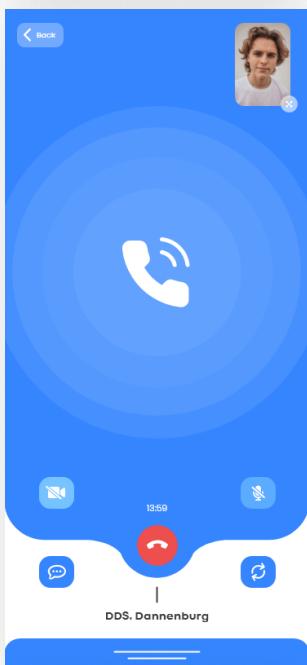
- DDS. Dannenburg**: Specializes in False Teeth implantations. Contact info: Manchester, UK; DDS_Dannenburg@dentist.com; 06 - 12442233. A "Video call" button is below the profile.
- DMM. Valkeny**: Specializes in Teeth transplantations. Contact info: London, UK; DMM_Valkeny@dentist.com; 06 - 13462233. A "Video call" button is below the profile.
- DDS. Clays**: Specializes in Dental braces. Contact info: London, UK; DDS_Clays@dentist.com; 06 - 12442563. A "Video call" button is below the profile.

A large blue "Video call" button is at the bottom.

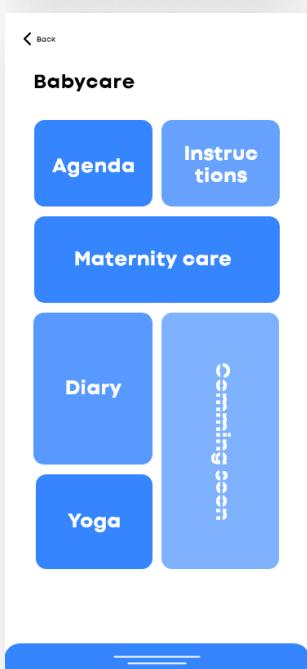
Contacten lijst van tandartsen



De beller heeft opgehangen



Conctact opnemen met een persoon



Navigatie concept

Agenda

Agenda

Juli 2020

M	D	W	D	V	Z	Z
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

Schedule **06-02-2020**

08.30	Standup- dev team Present: Daniel, Jacob, Farrah	
09.00	Meeting staff Present: JW Tindra, Joe, Paul	
09.30	Brunch / call babysitter Present: Baby, Maricela (listed)	
10.00	+ [Add]	

Back **DELETE**

Schedule **06-02-2020**

Standup- dev team
Present: Daniel, Jacob, Farrah **08.30 - 8.55**

Description

1. CALL TO ORDER/OPENING REMARKS
The time that the meeting was called to order and by whom.
Any opening remarks summarized here.

2. APPROVAL OF THE MINUTES FROM (DATE)
You need a motion to approve the prior meeting's minutes.
Motion To approve the minutes of (DATE) as circulated (or AMENDED) Motion By Name of person (FIRST & LAST) who made the motion
Seconded By: Name of the person (FIRST & LAST)) who seconded the motion Carried or Defeated

3. ADDITIONS TO THE AGENDA
If there are additions to the agenda or requests for the next meeting's agenda, these would be bulleted here.

4. APPROVAL OF THE AGENDA

Attached files

Meeting_Dev_06-02-20

Back **DELETE**

Schedule **Fill in date**

Fill in title name
Present: **Fill in time**

Description
Fill in description

Attached files

Attach a file

Een geselecteerde afspraak uit de agenda

Een afspraak opstellen

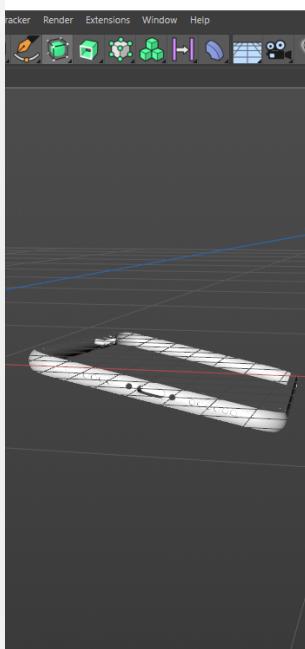
Zoals ik hierboven al had aangegeven was ik eerst opzoek naar een goed 3d programma om de telefoon te maken ik kwam langs een aantal interessante programma's maar hoorde van een vriend dat hij Cinema 4d voorrang op alles geeft doordat het gratis is voor studenten en je alle functionaliteiten en bibliotheken kan installeren om je werk sneller en gemakkelijker te maken. Ik ben zelf erg fan van een programma's die community's hebben die actief zijn. Zo kan je veel vragen opzoeken op het internet en ze beantwoordt krijgen door bijvoorbeeld uitleg filmpjes. Als inspiratie begon ik met het opzoeken van youtube filmpjes die mij konden helpen bij het maken van een 3D model van een telefoon. Helaas waren er vooral oude filmpjes van de iphone 8 of 7 met een oudere versie van Cinema 4d. Maar na een tijdje zoeken kwam ik bij een kanaal uit van Max Novak.

https://www.youtube.com/channel/UCB8buiz24_VVzwFeZiuBJxw

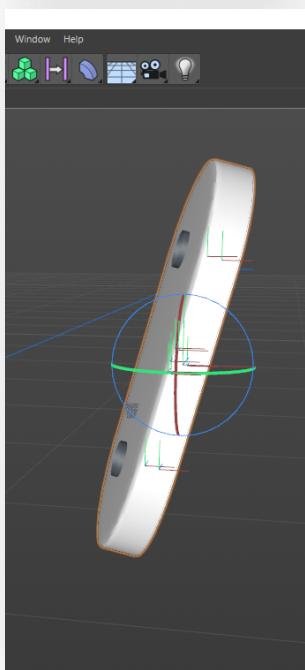
Max Novak is een Adobe expert met veel kennis van Cinema 4D en deelt elke paar dagen een filmpje over handige tips voor Cinema 4D en Adobe programma's zoals AE, PR en PS. Door hem ben ik achter heel veel handige trucjes gekomen om snel en efficiënt te werken in Cinema 4D met weinig tot geen kennis. In het midden van deze week kreeg ik problemen met de studenten licentie omdat die verlopen zou zijn. Ik had vorig jaar voor een filmpje een bewegende vogel in Cinema 4D gemaakt om die in een filmpje te plakken voor een vriend zijn video clip voor school. Ik sprak met Kuijpers over dit en gaf aan dat een mailtje sturen naar Cinema 4D al genoeg kan zijn om je licentie te verlengen. Na een aantal mailtjes gestuurd te hebben was ik hier nogal klaar mee en vroeg aan Steven of ik zijn account mocht gebruiken zodat ik wel gewoon verder kon met mijn werk want ik was al erg ver met het model. Dit koste onnodig veel tijd om voor elkaar te krijgen. Ik heb namelijk in de tussentijd ook gekeken naar gecrackte accounts en programma's maar die werkte niet samen met AE dus daar had ik nog steeds niets aan. Maar net voor de les heb ik alles afgekregen en kon ik het aan Beekhuis en Roidl laten zien.



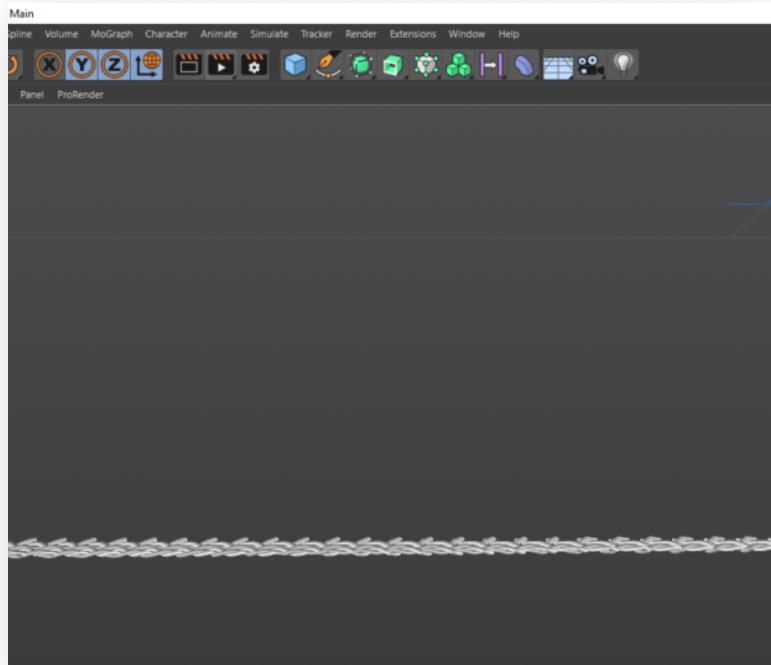
Het scherm



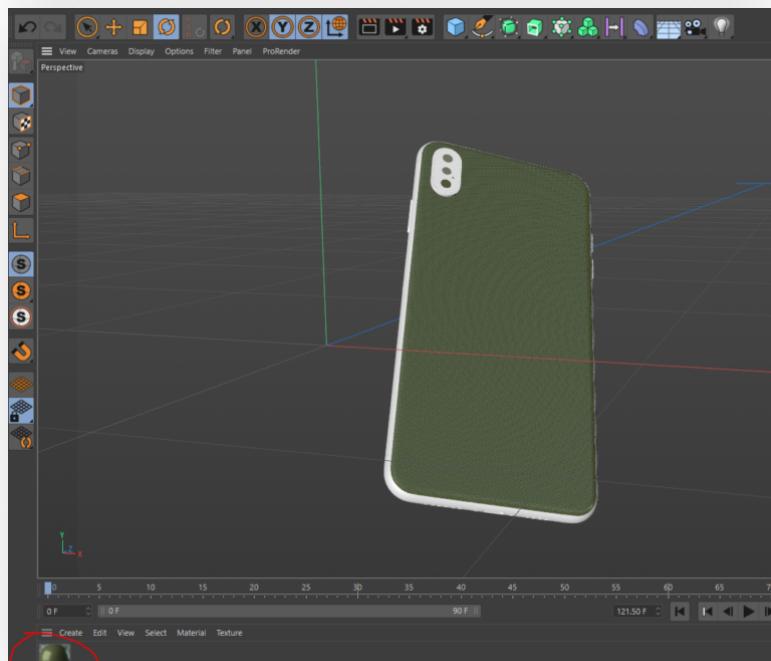
De onderkant (de case van de telefoon)



Camera achter



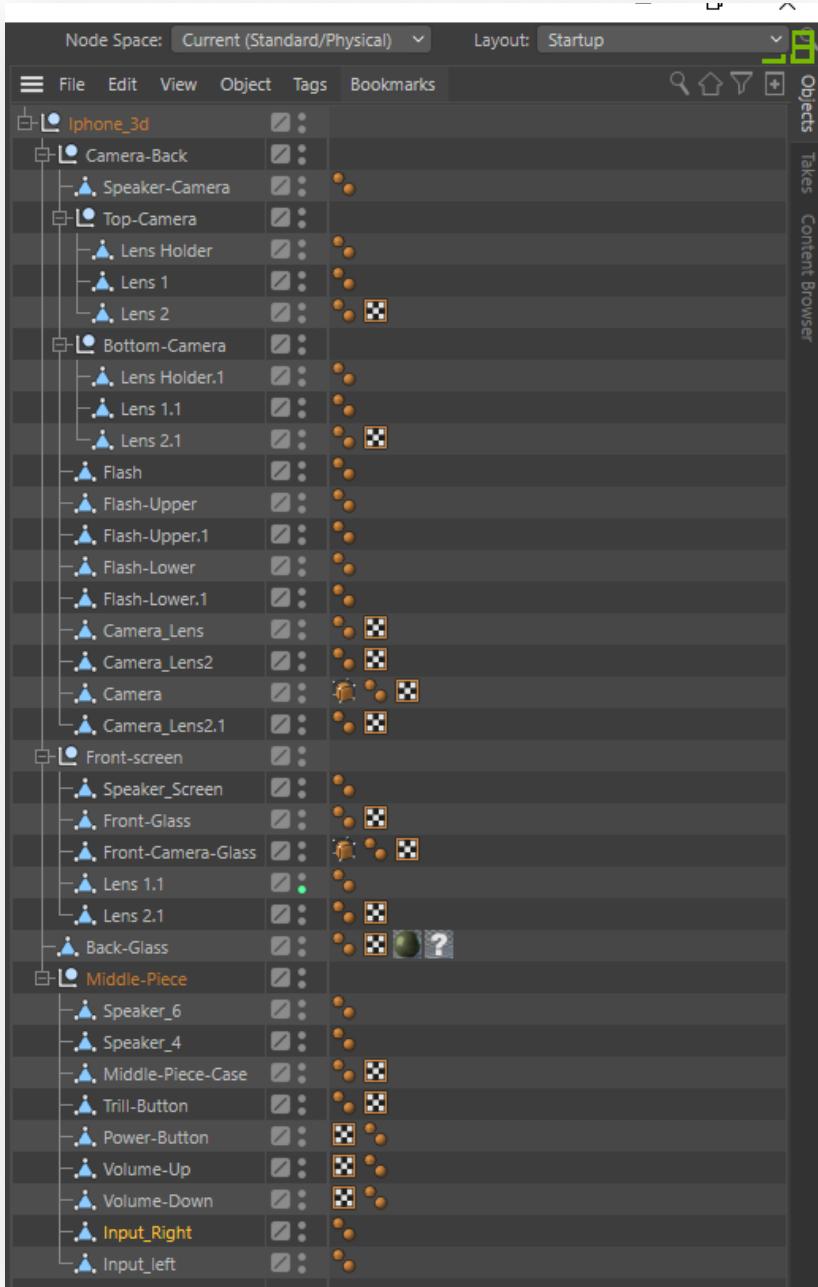
Boxjes materiaal



Materiaal toegevoegd aan de telefoon



Eindresultaat



Hoeveelheid entites

Reflectie

Als ik terugkijk op deze week is er veel fout gegaan en niet volgens mijn planning gelopen. Ik dacht net zoals alle andere programma's dat ik dit wel "even" zou doen. Maar doordat ik de basis kennis miste duurde het vreselijk lang om bepaalde elementen op de juiste plek te krijgen en deze te koppelen aan bijvoorbeeld de case en boxjes. Deze kleine details kosten vooral veel tijd omdat deze verschillende handelingen zijn waarvan ik niets vanaf wist. Daarnaast het materiaal en kleuren toevoegen aan de elementen was erg moeilijk en liep ik mee vast. Maar als ik zie wat het eindresultaat is ben ik wel erg tevreden met hoe het eruit ziet. Volgende keer zal ik goed moeten kijken waar de essentie ligt zodat ik de opdracht niet uit het oog verlies en niet te veel tijd besteed aan dingen die bijvoorbeeld opdrachtgevers niet zo snel zullen opvallen.

Week5

Voortgang

In deze week heb ik vooral gewerkt aan het maken van het filmpje. Hierbij heb ik wederom gebruik gemaakt van Cinema 4D en Adobe After Effects.

Deze week begon heel goed met het maken van de compositie en de camera bewegingen van het filmpje. Hierbij liep ik tegen bijna geen problemen op. De keyframes van C4D werken wel anders dan de Keyframes als bij After Effects, dat was het enige waar ik aan moest wennen.

Ik had twee video's waardoor ik erg geïnspireerd ben geraakt en wilde die daarom op mijn eigen manier proberen te maken. Dat waren de volgende video's:

https://cdn.dribbble.com/users/2194167/videos/11209/comp_1_3_1.mp4

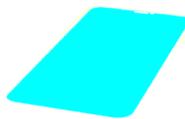
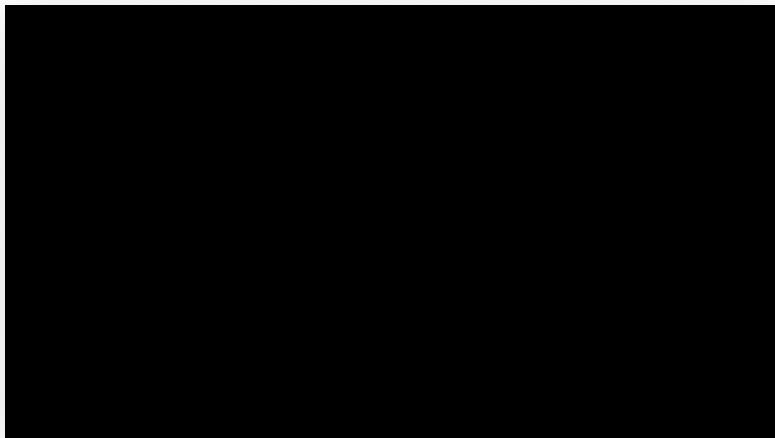
https://cdn.dribbble.com/users/32512/videos/8364/combinationr_by_gleb.mp4

In de eerste video zie je dat de telefoon wordt omringd door een vloeibaar iets. Daarnaast speelt het een interactieve animatie af. In de tweede Video zie je de telefoon op een doosje liggen. De telefoon wordt vanaf allemaal verschillende hoeken gefilmd. Wederom speelt hier een interactieve animatie af.

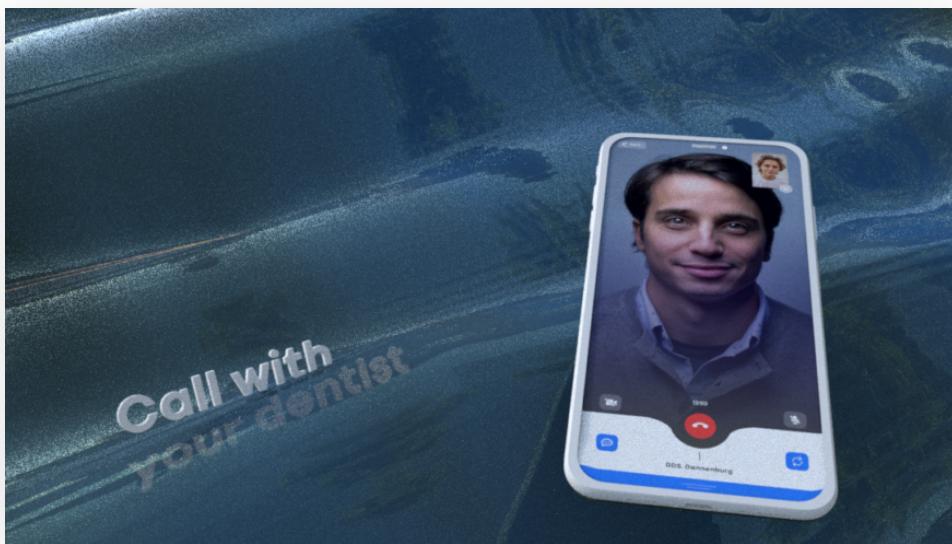
Deze link weergeeft de animatie die ik had gemaakt met de camera beweging:

<https://drive.google.com/file/d/1UECHKvuzapY9J6Fkc03i89Dg7VFTtLhn/view?usp=sharing>

Tijdens het maken van de scenes liep ik tegen heel veel problemen op. Een daarvan was mijn kennis van materialen. C4D maakt veel gebruik van materialen en texturen, hierdoor worden objecten levensecht. Om het vloeistof na te maken moest ik veel doen. Ik moest eerst de omgeving op zetten met een licht inval zodat de omgeving wist waar het licht vandaan kwam. Daarnaast moest het mobiel in het vloeistof liggen en daarmee omringd worden. Ik vond het witte vloeistof niet passen bij het idee wat ik voor ogen had, namelijk dat het mobiel uit het water omhoog kwam en dan de animatie liet zien. Toen kwam ik bij het volgende probleem "Het water". Ik wist niet waar ik moest beginnen en ging een aantal video kijken om mij beter in te lezen hoe ik bewegende golven kon maken om het water tot leven te laten komen. Er waren een aantal plugins waarbij je kon drag-and-droppen maar dat leek mij niet uitdagend genoeg dus ging ik een video volgen hoe ik het water zelf kon maken. Hiervoor waren veel te veel stappen nodig en kosten mij veel tijd. Doordat ik te gedreven was om het eindeproduct te zien vergat ik hoeveel tijd ik er al in had gestopt om alleen een beetje water te laten zien. Vervolgens kwam ik door dat water nog een paar andere problemen tegen zoals het renderen van de video. Hiervoor had ik de hulp ingeschakeld van Kuijpers. Die mij haarscherf uitlegde hoe ik deze render instellingen moest maken. Voorheen kreeg ik namelijk alleen een zwart beeld te zien als ik renderde. Toen we een aantal instellingen hadden aangepast kwam er eindelijk iets in beeld maar was dit totaal niet wat ik zag in de editor. En werd mijn mobiel in een keer heel licht. Dit kwam achteraf doordat ik het licht te fel had gezet en daardoor werd alles wit.

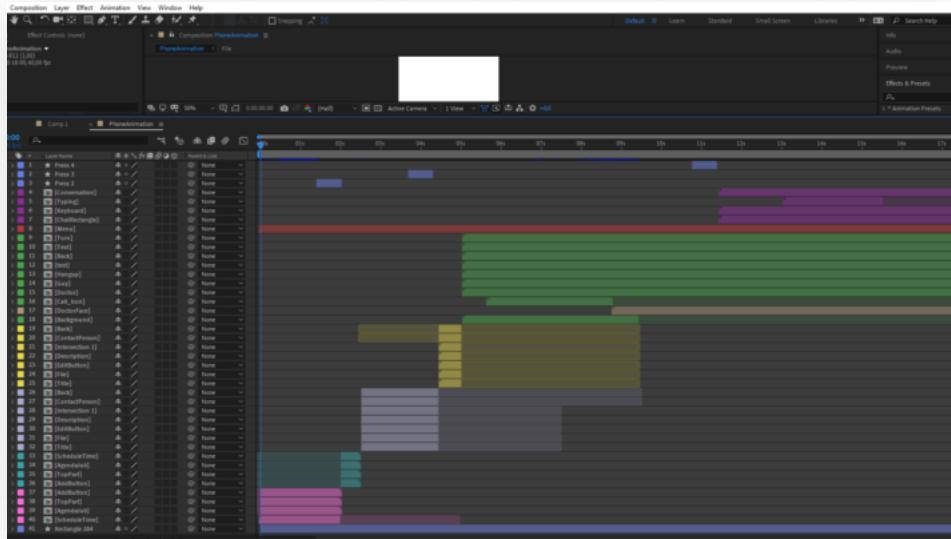


Toen we uiteindelijk de instellingen goed hadden gezet en een aantal errors hadden verholpen zoals materialen die niet meer gebruikt werden en toch ingelezen werden te verwijderen was dit het resultaat van de eerste view render



Zoals je kunt zien zat er nog veel noise (ruis) in de render. Hiervoor moest ik weer opzoek naar een oplossing en kwam bij een filmpje uit die uitlegde dat c4d een noise reduction had hierdoor werd al het ruis als een soort glad object gemaakt en zag je die stippeltjes niet meer. Tijdens het gesprek met Kuijpers werd het duidelijk dat ik me niet moest richten op deze video maar op de andere. Die is veel gemakkelijker. Volgens Kuijpers had ik de lat te hoog gelegd om binnen 5 weken werk te doen die soms hele teams 40uur per week aan zitten. Hij gaf aan dat ik de prioriteit was vergeten (het interactieve filmpje) en vroeg zich af waar mijn prioriteit lag. Ik gaf aan dat ik het eens was met zijn opmerking en besloot verder te gaan met het animeren van het andere model en de mockup animaties.

Voor het animeren van de mockup heb ik gebruik gemaakt van After Effects en XD. Ik had nog een nieuw scherm gemaakt voor mijn mockup om de animatie compleet te maken. Doordat ik al in de eerste paar weken geoefend had met het animeren in AE wist ik hoe ik de animaties moest maken. Dit kosten mij veel tijd omdat ik zo veel verschillende elementen moest animeren in een filmpje van 18 seconden gebeurd namelijk heel veel. Daarnaast heb ik ook aan de kleine dingen gedacht zoals tijdens het bellen dat de tijd van het gesprek oploopt en een klik animatie gemaakt zodat het duidelijk is wat de navigatie is tijdens de animatie.



Via de volgende link kunt u het animatie filmpje zien:

<https://drive.google.com/file/d/1rRd5wO0W2MuQxly998P3LlowSxnODoey/view?usp=sharing>

Tijdens het maken van deze animaties kwam ik er wel achter dat het importeren van de XD bestanden niet 100% correct worden overgenomen zoals de fonts etc deze heb ik uiteindelijk via een extern programma geïnjecteerd. Daarnaast zijn de groepen die ik had gemaakt in XD niet correct verplaatst en moest ik alles weer zelf groeperen en een kleurtje geven. Dit alleen al om alles te organiseren kost mij 2/3 uur. Vooral ook omdat er SVG's in zaten en die "strokes" per 1 worden laten zien.

Naast het maken van de animatie moest ik de animatie ook nog laten zien op het mobiel zelf. Hiervoor gaf Kuijpers mij een tip om naar Camera tracking te kijken van AE. Hiervoor had ik een aantal video's bekeken die het haarfijn uitlegde hoe ik dit moest doen. Toen ik bij het laatste filmpje was legde hij opeens uit dat het ook andersom kon om AE te importeren in het bestand van C4D. Ik maakte een MP4'tje van de animatie en kwam erachter dat het filmpje zwarte randen had en daardoor niet correct toonde op het scherm van de mobiel. Ik heb hiervoor 10tallen filmpjes opgezocht om te kijken waar dat aan lag bij C4D. Toen ik dit liet zien aan een vriend van mij gaf hij aan dat het fout was gegaan bij het renderen van het filmpje en niet bij het object van C4D. Hij wist niet waar maar daardoor wist ik wel dat het niet door C4D kwam. En inderdaad was daar bij het renderen van het filmpje bij AE was een knop dat aangaf "fit to composition". Hierdoor werd alles de originele afmetingen en paste het op het scherm.

Vervolgens moest ik dit resultaat renderen hierbij vormde zich een waslijst aan dingen die fout gingen. Ik had de instellingen laten staan van de vorige render die goed was gegaan alleen was het dit keer anders dan de andere keren omdat er nu een mp4 in het materiaal zat. Ik deed een aantal steekproefjes voordat ik het grote werk ging renderen. Bijvoorbeeld ergens rond de 120frames tot 130frames renderen en kijken wat eruit kwam. Dat zag er allemaal goed uit.

Hieronder volgen de steekproeven:

<https://drive.google.com/file/d/1jUDcYI2SlZTnIZYQTO0OlaXRa8B2IkP/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/19rhakKpI6F95PcxE_8Si-gXxEDAPqH8k/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1S7AgymoQAiR3Jo3iscXTZcoAc4N2PM4e/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1if0I4q4Ghd-EnqDSd9ITEhtqraXqG_IH/view?usp=sharing

Toen ik tevreden was met deze steekproeven liet ik mijn computer de gehele scene renderen dit duurde 5 uur en 30 minuten om 540 frames te renderen. per frame deed hij er namelijk 30 tot 45 seconden over. Maar toen ik het hele filmpje ging kijken zag ik geen animatie in het scherm maar het bleef wit, zie het volgende linkje.

https://drive.google.com/file/d/1if0I4q4Ghd-EnqDSd9ITEhtqraXqG_IH/view?usp=sharing

Toen ik dit zag zakte de moed in mijn schoenen. Ik was zo blij dat het me eindelijk gelukt was om alles in elkaar te zetten en dat werkte het renderen niet. Ik heb heel het internet afgebruikt om opzoek te gaan naar de oplossing maar niets werkte. Ik werd nog droeviger en einde raad. Toen bedacht ik dat mijn resultaat op een andere manier kon laten zien bijvoorbeeld door middel van een screen record van het resultaat in de editor. Hierdoor kon ik toch nog laten zien waar ik zo trots op ben. De drive laat de filmpjes zien op een slechtere kwaliteit, voor optimale kwaliteit kunt u deze filmpjes downloaden.

<https://drive.google.com/open?id=1T13EjE0VVBl9UGKtQCAixqC6tieTS9qU>

Als de links niet werken (hier is de gehele drive map link)

<https://drive.google.com/open?id=1FRiXXWIQvhjswAiBN0nfJ0q1T6JHOwrI>

Reflectie

Als ik terug kijk op de gehele periode heb ik veel bereikt. De hoeveelheid dat ik heb bereikt is niet wat het moest zijn dit kwam mede doordat ik een goede week zeek ben geweest en ik de essentie van mijn opdracht verloor rond de 4de week. Hierdoor liep ik vast op basis kennis dingen zoals materialen kleine details die er als ik terug kijk niet zo veel toe deed. Daarnaast heb ik te veel aandacht gestopt in een scene die ik uiteindelijk niet heb gebruikt doordat er geen meerwaarde aan die scene zat behalve dan dat het mijn basis kennis heeft verbreed tot een niveau waar ik blij mee ben. Als ik terug kijk mag ik trots zijn op wat ik heb gemaakt. Ondanks ik de lat veel te hoog heb gelegd heb ik toch 3 programma's geleerd waar ik later wellicht vaker mee te maken kan krijgen. Deze periode zat vol uitdagingen en frustraties, maar toch heb ik het tot een eindproduct kunnen schoppen. Voor de volgende periode zal ik beter moeten letten op wat er nou essentieel is en wat "Nice-to-haves" zijn. Daarnaast zal ik de opmerking van Kuijpers: "Keep it simple stupid" opvolgen en dit in mijn achterhoofd houden.