

# Skitser på baggrundsdesign

afleveringsopgave 02.01.03

## Indhold:

Scenografi/Baggrundsdesign - Blyantsskitse

Focalpoint/Fokuspunkt

2 Ekstra Skitser - inkl. Lys & Farver

Staging/Storyboard

Miljøforhold i Scenen

Lys og Lyd

Første udkast til baggrund jpg.

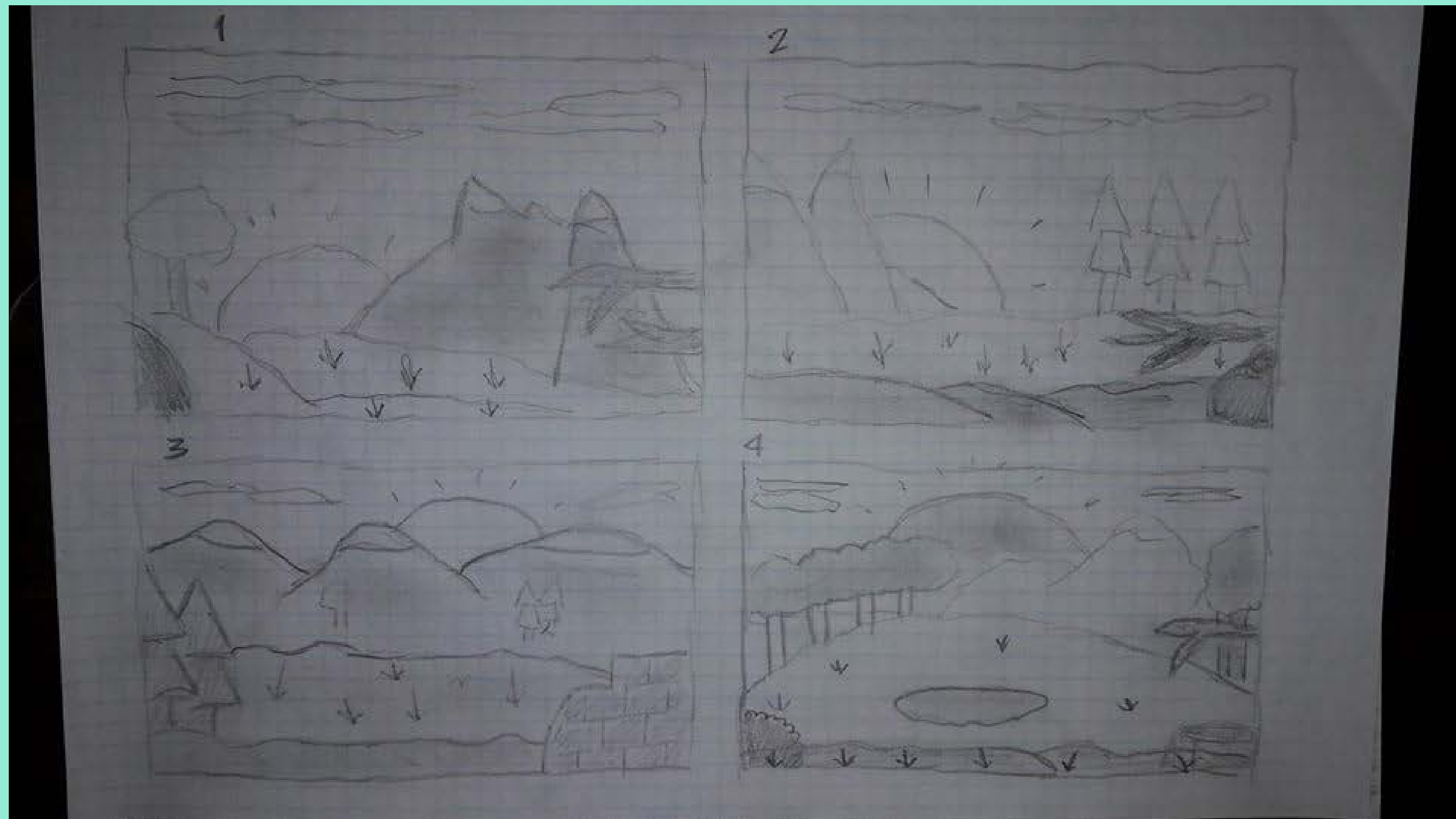
Navn: Jannic Erik Koch

Klasse: A

tema: Grundlæggende Animation

opgave: 02.01.03

Scenografi/baggrundsdesign - blyantsskitse x 4



## Forklaring/tanker bag 4 x miniskiter

### 1.

Skitse ét består af en forgrund af sten, lille græs bakke i venstre side og to grene i højre side af scenen.

I midten ses en græs eng som naturligvis er placeret lige bag ved forgrunden. Her er det intentionen af handlingen skal foregå.

I baggrunden ses to bjerge i højre side, samt en solnedgang og et træ i venstre side af scenen. Ovenfor disse elementer er en himmel med skyer for at skabe og udfylde pladsen.

Ulempen ved denne skitse er at der er meget få linjer der peger mod fokuspunktet. Det er grenen, bjerget til højre og forgrunden der peger ind mod midten. De resterende elementer peger i andre retninger og skaber en modsætning.

### 3.

Skitse nummer tre er bestående af flere elementer.

Her ses der i forgrunden til højre en murstensvæg/ruin, jord i bunden og til venstre to træer.

Bag ved forgrunden er igen en græs eng, som her er mere uforstyret og centeret.

I baggrunden ses tre bjerge og en solnedgang i højre side. På bjergene er der placeret et par træer for at estimere dybden. Ændringen her er at solnedgangen er placeret tættere på skyerne.

Fokuspunkt er igen i midten og her har træerne i forgrunden og ruinen linjer der peger direkte mod fokuspunkt. Bjerget længst til venstre og til højre peger også tydeligt mod midten. Ligeledes gør træerne i baggrunden det samme.

### 2.

På skitse nummer to ses en forgrund der er mørk og sløret. Det er jord, græs og i højre side en sten. Over stenen ses en gren i samme dulmene mørke farve.

I midten ses igen en græs eng, som her er mere tydeliggjort ved at den er placeret lige bag ved forgrunden og den breder sig mere ud i horisonten.

I baggrunden ses i venstre side to bjerge og nærmest midt for en solnedgang. I højre side er der nogle træer for at skabe variant.

Igen er der en himmel med skyer. Det som der er forbedret på skitse to er at der er flere linjer der peger ind mod midten. Her er der tale om stenen, og grenen i forgrunden, samt begge bjerge, solen samt træerne i baggrunden.

### 4.

På den sidste miniskitse, ses en mere minimalistisk forgrund bestående af jord og meget lidt græs. Samt en busk i venstre side og samme gren i højre side som på forgående skitsen.

Midten har er fået en forhøjning og har i centrum en cirkel bestående af visnet græs, så det er blevet til en plet tørret græs/jord.

Baggrunden er bestående af en masse træer i venstre side, de er placeret akkurat bag ved midten. I højre side af baggrunden ses to bjerge, hvor der også er placeret to træer som rammer scenen ind. Over bjerget og træerne, ses endnu en gang en solnedgang, som estimere tidspunktet på dagen og sætter tonen for historien. Linjerne på de essentielle elementer peger direkte mod midten af midtergrunden (fokuspunkt).

# Ekstra baggrundsskitser

## Ekstra baggrundsskitse 1

Ved nedenstående baggrundsskitse ses en tydelig udvikling. Forgrunden er her bestående af andre elementer en jord. Der er i højre siden et træ, med buske og sten til venstre for sig. I venstre side af forgrunden ses en træstamme, sten og buske samt en gren. Alle elementer i forgrunden har linjer der peger mod fokuspunkt. Forgrunden er mørk og sløret.

I midten er der gengivet den runde visne græsplæt/jordplet, hvor handlingen foregår. Over denne plet er der placeret både en stor sten og en busk i hver deres side. Disse to elementer peger også mod midten. Midten får klare farver så elementerne tydeligt kan ses.

Bagrunden består af to lag af bakker samt fire træer og fem bjerge, hvori der i centrum er placeret en solnedgang som det bagerste element. Her har træerne og bjergene linjer direkte mod fokuspunkt. Baggrunden får en dæmpet pastelfarve med en hvis gennemsigtighed.



## Ekstra baggrundsskitse 2

På denne baggrundsskitse er forgrunden samme princip som på den anden. Der er blot tydeliggjort med blyant hvordan den mørke farve kommer til udtryk. Forskellen her er at midten af forgrunden er udfyldt med to planter.

Midten og baggrunden er her skubbet nedad som en kløft for at skabe en en ramme om scenen. Det gør også at selve midten og baggrunden i sig selv peger mod fokuspunkt, som er den tørre græsplæt/jordplet i midten.

Sten og træere er her palceret anderledes i scenen, blot for at se en hvilken effekt det skaber. Træerne er også af runde former i stedet for spidse.

I baggrunden ses fire bjerge som alle har linjer direkte mod midten og til højre for disse ses en bakke top, som igen pejer mod fokuspunktet. Bag ved bjergene og bakken er solnedgangen placeret (som alternativ er der også en sol midt på himlen, årsagen er at begge elementer skal bruges i løbet af historien). Skyerne har her fået to varianter.





# staging/Storyboard

**Scene 1:**  
Hovedpersonen kommer ind fra venstre under grenen med én hjælper.

**Scene 4:**  
Ud af busken kommer skurken og hans onde hjælper. Skurken får en talebobbel over hovedet, som der klikkes på.

**Scene 7: (Gren A - Valg af Ninja)**  
Ninja angriber og spurter ned til modstanderen i højre side af scenen. Skærmen bliver sort og der kommer 3 hvide sværdstriber på kryds af skærmen. Han skader de onde og hovedpersonen vinder kampen.

**Scene 10: (Gren B - Valg af Boksende Kondom)**  
Den onde hjælper smider en bombe på Kondomet. Her flækker det éne bjerg i baggrunden og jorden bliver sort.

**Scene 13: (Gren B - Slutning B)**  
Kondomet taber kampen og de bliver hånet af Skurken inden han forsvinder ud af billedet.

**Scene 2:**  
Talebobbel kommer over hovedet på hovedpersonen. Der trykkes og han taler med sin hjælper om dagens bedrifter. Der klikkes videre på taleboblen på hjælperen.

**Scene 5:**  
Hovedpersonen og skurken diskuterer om at det er længe siden de sidst mødtes og om hvem der er den bedste træner (de laver forskellig ansigtsmimik). Skurken ender med at udfordre hovedpersonen til at kamp. Der klikkes her på kamp symbolet.

**Scene 8: (Gren A)**  
Skurken bliver i trist humør og der kommer en talebobbel med: “Det er ikke sidste gang vi mødes, det er langt fra slut!” Derefter vender han sig om (mod højre) og forlader scenen.

**Scene 11: (Gren B)**  
Når Kondomet angriber bliver den éne arm meget lang og rammer den onde hjælper. De ændre begge to ansigtsmimik.

**Scene 14: (Gren B - Slutning B - Forsat)**  
Kondomet udvikler sig og vokser til et gigant kondom og bliver stærkere.

**Scene 3:**  
Busken/træet i højre side af scenen bevæger sig og der kommer en mærkelig lyd derfra. Brugeren kigger på det element lyden kommer fra for at se, hvilke farer der lurar i det ukendte.

**Scene 6:**  
Her fremgår der to muligheder. Brugeren skal vælge hvilken af heltens to hjælpere der skal i kamp. Det “Boksende Kondom” til højre eller “Ninjaen” til venstre?

**Scene 9: (Gren A - Slutning)**  
Hovedpersonen og hans hjælper vender sig mod horisonten og går mod den (der ændres til solnedgang). Der kommer talebobbel over hovedet på hovedpersonen, som snakker om at det var en god dag og om de udfordringer de møder i fremtiden.

**Scene 12: (Gren B - Slutning A)**  
Kondomet vinder kampen og så gentages “Gren A - Slutning”.

**Scene 15: (Gren B - Slutning B - Final)**  
Hovedpersonen og hans hjælper vender sig mod horisonten og går mod den (der ændres til solnedgang). Der kommer talebobbel over hovedet på hovedperonen, som snakker om hvor meget de har udviklet sig og lært ovenpå deres fejl.

## Miljøforhold i Scenen - Lys/Lyd

### Miljøforhold i Scenen - Da ond skurk træder ind i scenen:

Solnedgangen kommer til udtryk da den onde skurk træder ind i scenen. Dette peger også hen mod at han er ond og tydeliggøre det "onde tema".

### Miljøforhold i Scenen - Ninja anbriger (god hjælper):

Når Ninja'en angriber, spurter han over til modstanderen og skærmen bliver helt sort med hvide sværd snit tværs over skærmen. Her er lydeffekten to klinger der rammer hinanden, sammen med en lyd af vind/pust.

### Miljøforhold i Scenen - Afslutningsbillede:

Ved afslutningsbilledet vender karakterne sig mod horisonten og her ændre det sig fra høj solnedgang til næsten helt væk. Det symbolisere også slutningen på historien ligesom det symbolisere slutningen på en dag.

### Miljøforhold i Scenen - Bombe angriber (Ond hjælper):

Når Bomben angriber/kaster med bomber vil det ene bjerg i baggrunden flække samt jorden hvor bomben ramte blive sort. Lydeffekten er her mig selv der beatboxer lyden af en bombe.

Første udkast til baggrundsdesign i jpg. format  
udgangspunkt fra de 4 miniskitser - nr. 4

