Animations-opgaven_ 02.03.03



Navn på mit animationsprojekt:

THE GUITARMAN

IDE:

En mand spiller guitar. Der kommer en tyv og stjæler guitarmandens penge. Guitarmanden er enten A: ligeglad og spiller videre eller B: Han tager et valg om at enten PLAT: kaster appelsiner på tyven eller KRONE: løber efter ham. Hvis guitarmanden kaster appelsiner skal han nå at kaste fem appelsiner på 5 sekunder, hvis han når det bliver han glad, hvis ikke ender den med slutning A (han spiller videre og er ligeglad). Hvis han løber efter tyven, fanger han ham ikke og bliver ked af det.

GENRE / STEMNING: Komedie / Drama.

AKTANTMODELLEN:

Giver: Appelsiner \rightarrow Objekt/mål: At spille musik (men også at fange

tyven) → Modtager: gadespilleren

1

Hjælper: Frugtboden, hvor gadespilleren finder appelsiner. → Subjekt/Hovedpersonen: gadespilleren ← Modstander: Tyven

BUDSKAB/MORALE: Man må ikke stjæle. Vi ser en person/tyv stjæle fra en som i forvejen ikke har mange penge, og så ser vi konsekvenserne af det.

Link til animation:

http://rebeccaskytte.dk/kea//02-animation/animation_projekt/index.html

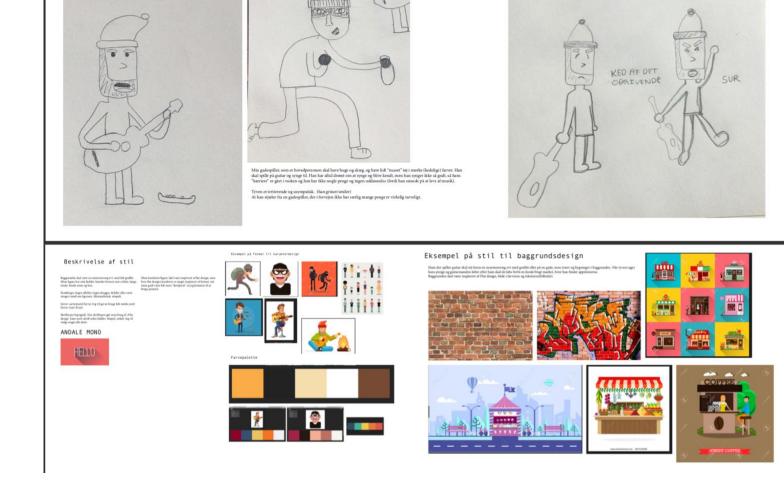
Link til Sekvensdiagram:

https://docs.google.com/presentation/d/13Ch67KM32IQ-u4s1birgMCMgBEvJlpmljA3Gf_BuTnQ/edit?usp=sharing

Rebecca Skytte Nielsen KEA Animationsprojekt.

Screendumps af Moodboard: (inkl. Character-sheet)

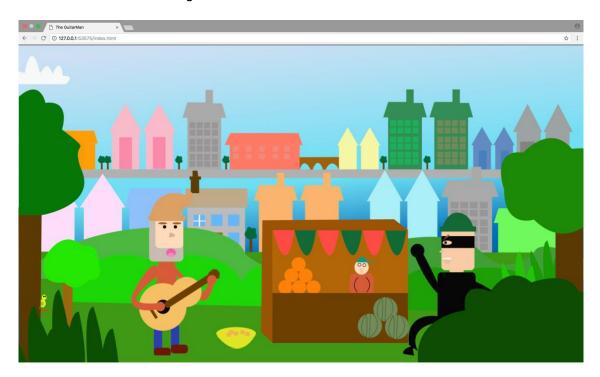
Skitser på karakterdesign niveau C



Skitser på karakterdesign niveau B

Rebecca Skytte Nielsen KEA Animationsprojekt.

Et screenshot fra fortællingen:

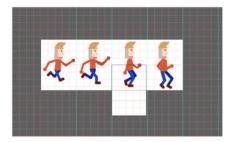


Rebecca Skytte Nielsen KEA Animationsprojekt.

Billede af den template, jeg har taget udgangspunkt i/fået inspiration fra;



Billede af min sprite:



· Link til html side:

http://rebeccaskytte.dk/kea/animation/

Jeg har brugt følgende animationsprincipper: Secondary Action (armene), Arc

Flowchart:

