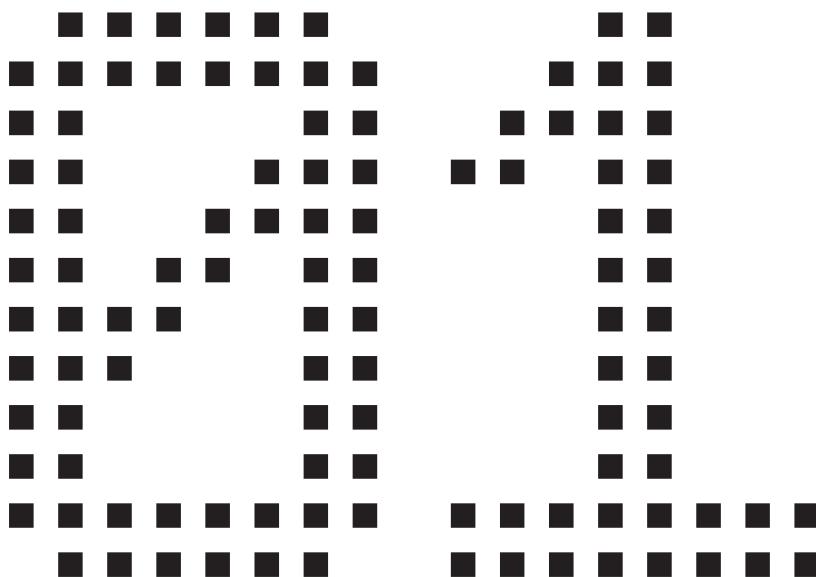


# Interface & Beweging

Kilian Stuardo Nuñez / 500779989 / MINOR VID 1 / Interface & Beweging / Bart-Jan Steerenberg



# Inhoudsopgaven

Concept beschrijving .....	P03
Inspiratie animatie .....	P04
Schetsen .....	P05
3 variaties .....	P06
Variaties character .....	P07
Digitaal karakter .....	P08
Schetsen animatie 1 .....	P09
Schetsen animatie 2 .....	P10
Schetsen animatie 3 .....	P11
Schetsen icoon .....	P12
Schetsen animatie icoon .....	P13
Digitale schetsens icoon .....	P14
Achtergrond v1 .....	P15
Achtergrond v2 .....	P16
Tools onderzoek .....	P17
Workflow .....	P18
Geluid .....	P19
Breakdown .....	P20
Data flow .....	P21

# Concept beschrijving

Mijn concept is een character die verschillende dingen uitvoert op straat zoals skateboarden, basketballen en graffiti spuiten. Hij is op straat en daarom zijn alle animaties ook gericht op dingen die op straat plaatsvinden. Ik wil gaan voor een beetje een simple character, ik wil een beetje een artsy / moderne animatie hebben zoals te zien is bij mijn inspiratie ,ook vind ik de rubberachtige bewegingen erg leuk en wil dit graag terug laten komen in mijn animatie.

## Idle state

In de idle state staat me character op straat. Je ziet de achtergrond bewegen zodat je weet dat er leven is in de stad, dat hoor je ook aan de achtergrond geluiden. Verder zie je me character op en neer bewegen als een old school cartoon character.

## Functie 1 Skate

Bij deze functie staat mijn character op een skateboard en skate hij door de stad heen, je ziet de achtergrond bewegen doordat hij aan het rijden is op zijn skateboard. De character pusht de board en is dan aan het cruisen voor een tijd en dan pusht hij weer. Ik wil dat hij na een paar keer pushen en cruisen weer in de start positie terecht komt zodat het een goede loop kan zijn.

## Functie 2 Basketball

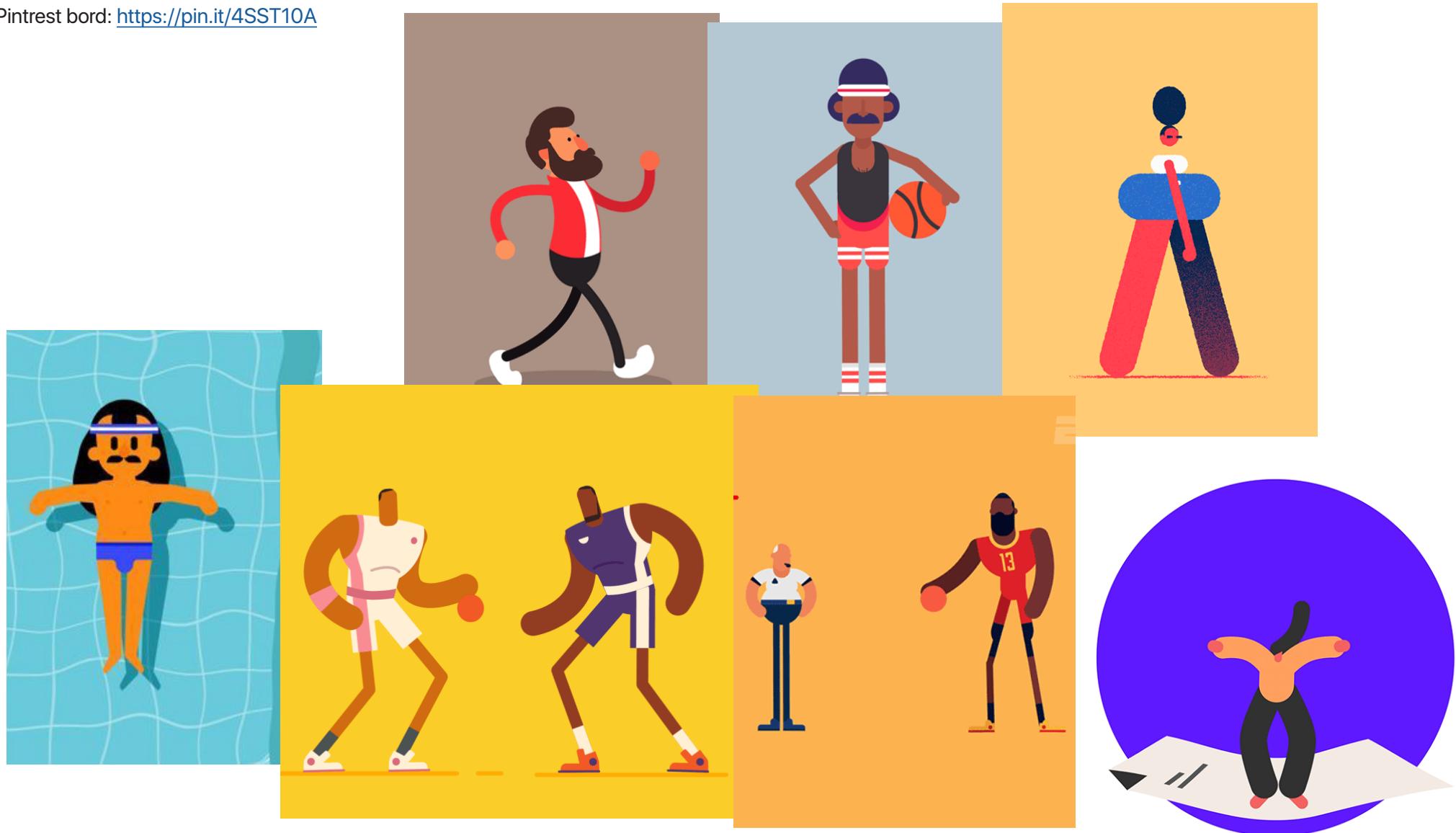
In deze functie staat de character op straat en hij dribbeld met een basketball op en neer. De achtergrond beweegt en het geluid van de straat speelt ook af. Ik laat er wat tijd tussen zodat het een goede loop kan zijn.

## Functie 3 Grafitti

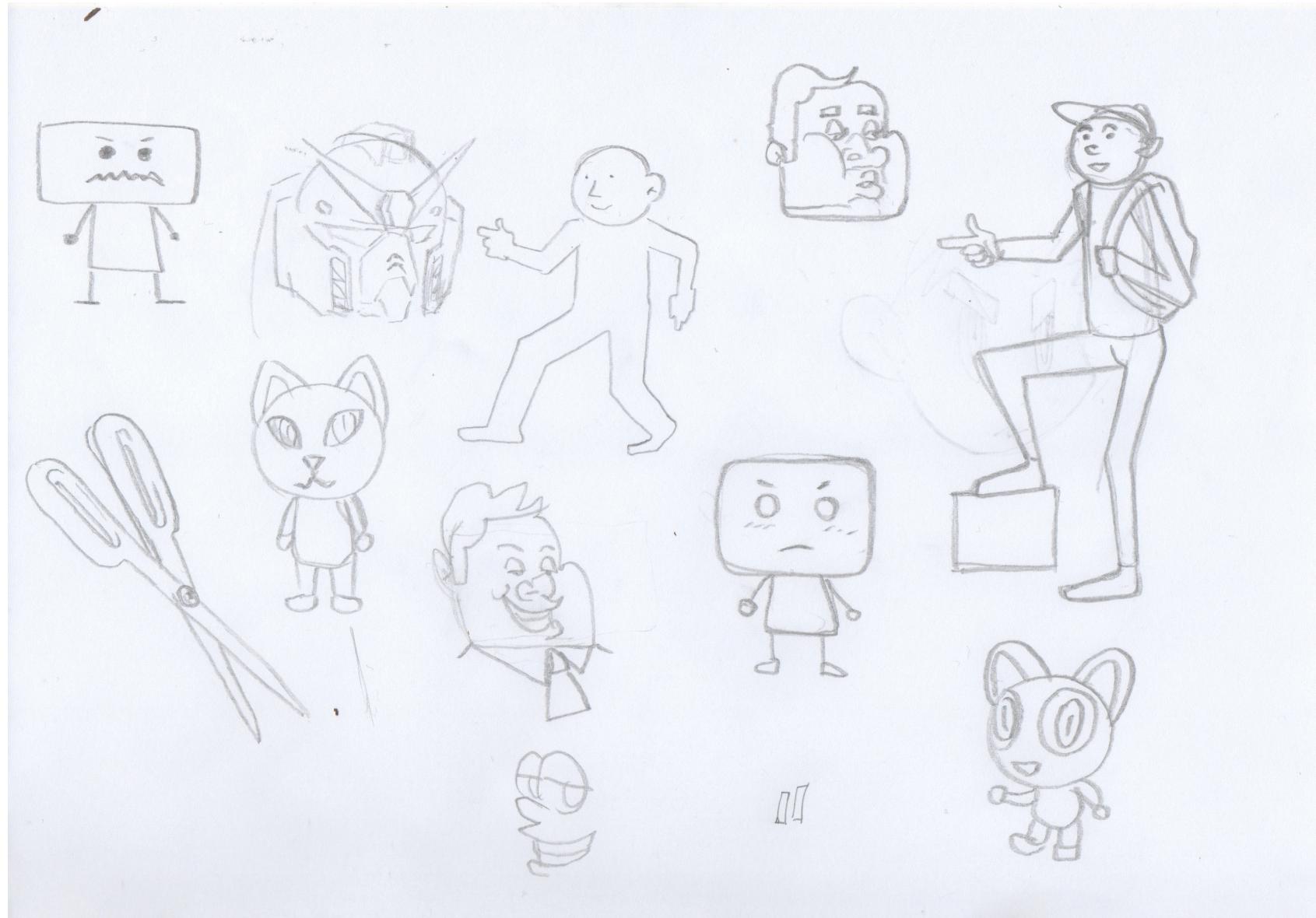
Bij deze functie staat de character op straat en heeft een sputibus in zijn hand. Hij schudt de sputibus een paar keer en sputt daarna met de sputibus, ook bij deze animatie laat ik tijd er tussen zodat het een goede loop kan zijn.

# Inspiratie animatie

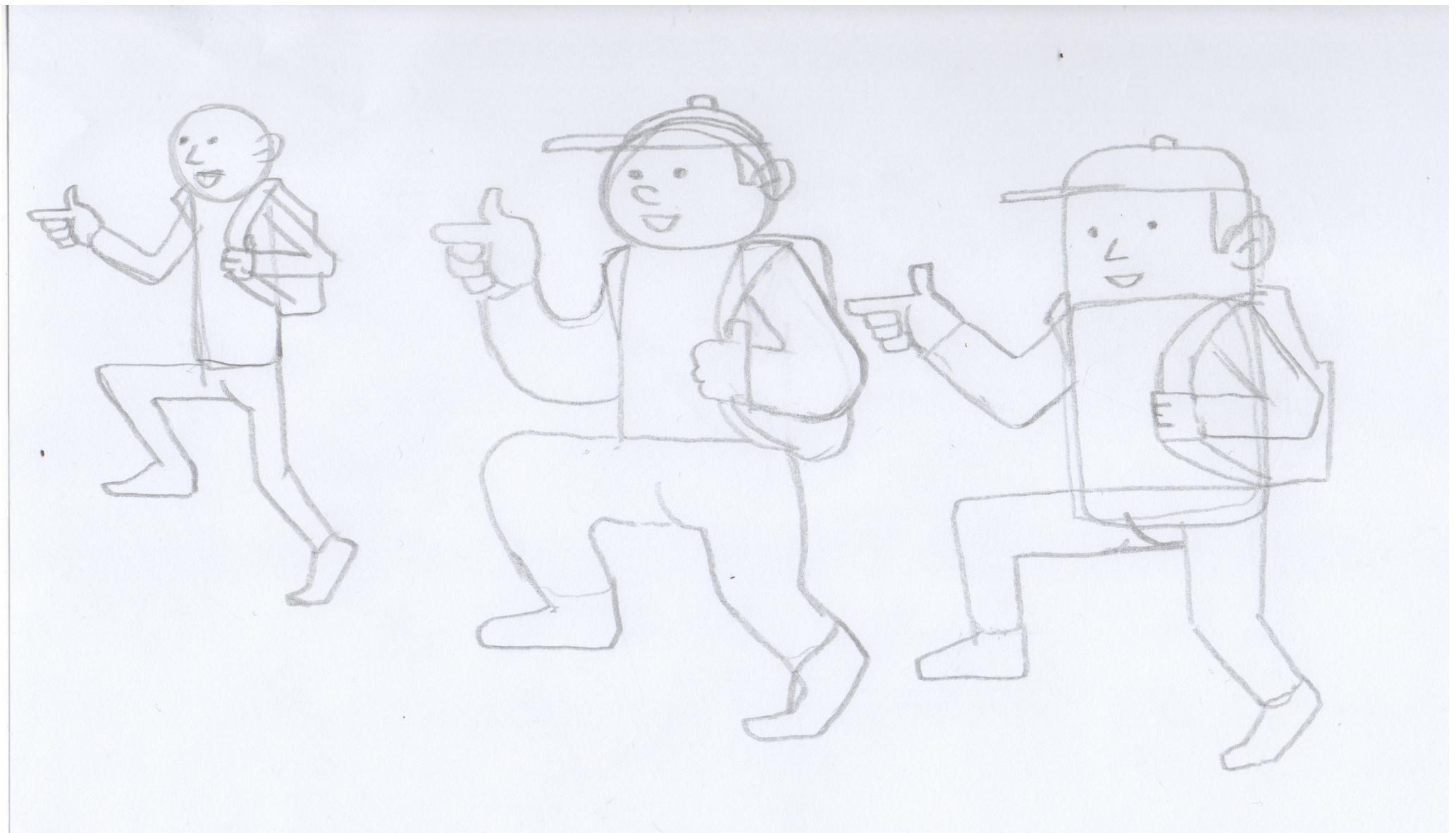
Pintrest bord: <https://pin.it/4SST10A>



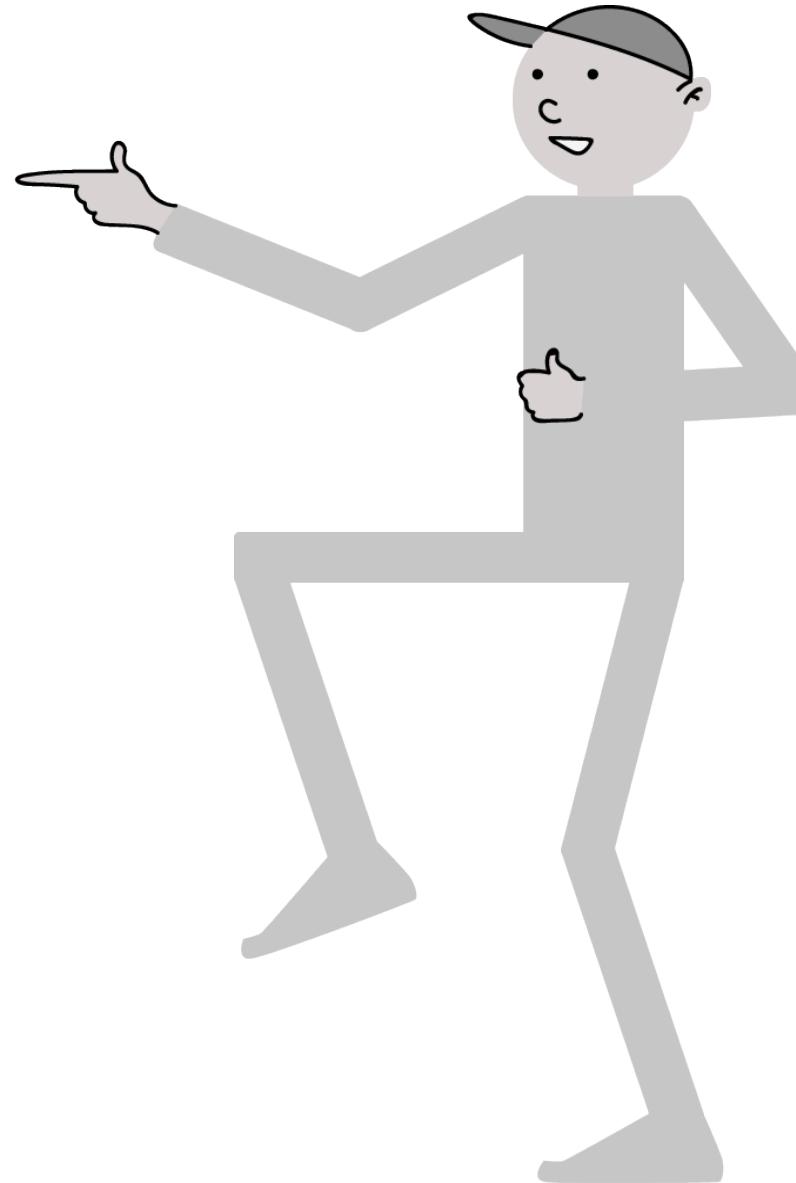
# Schetsen



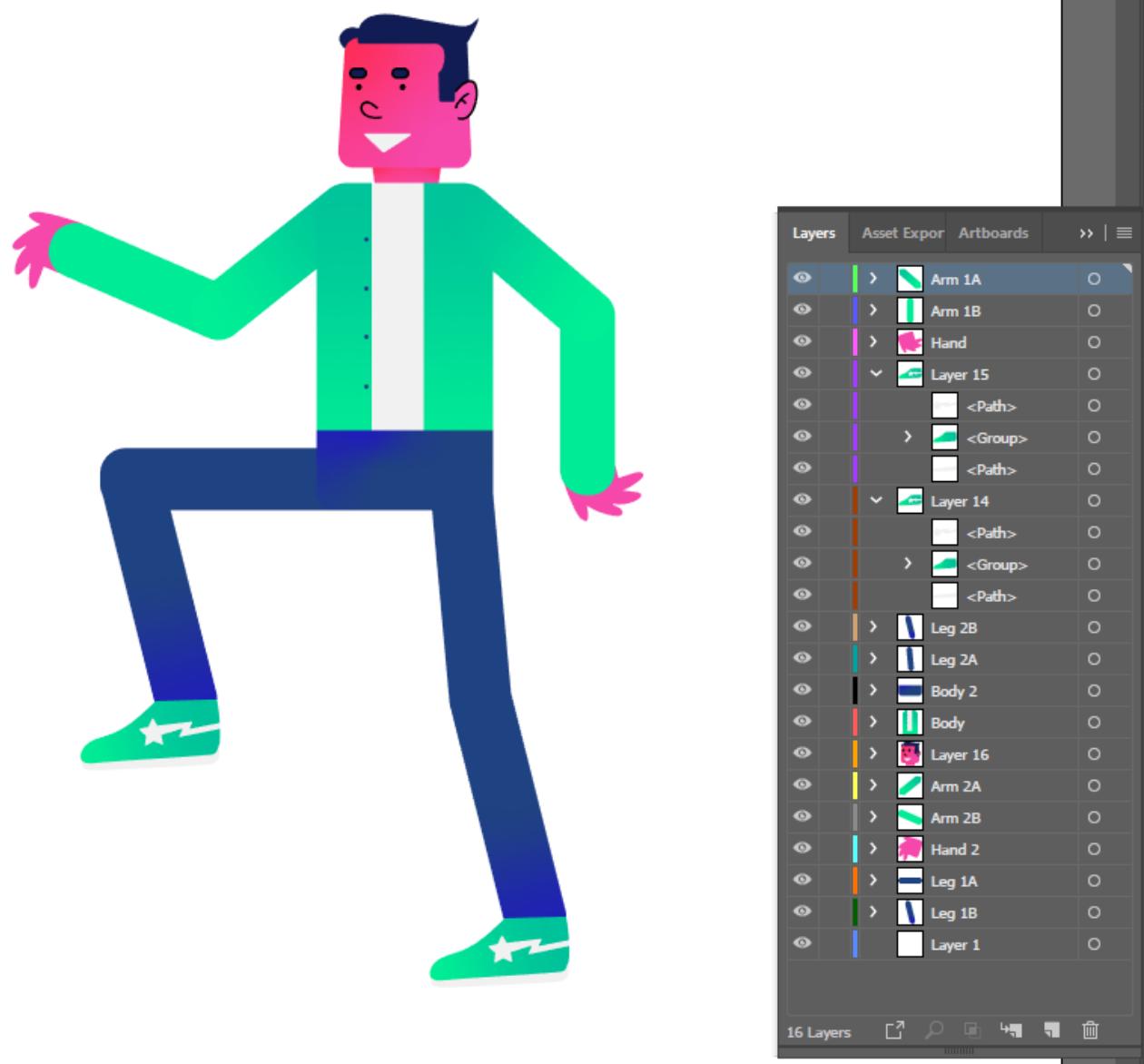
# 3 Varieties



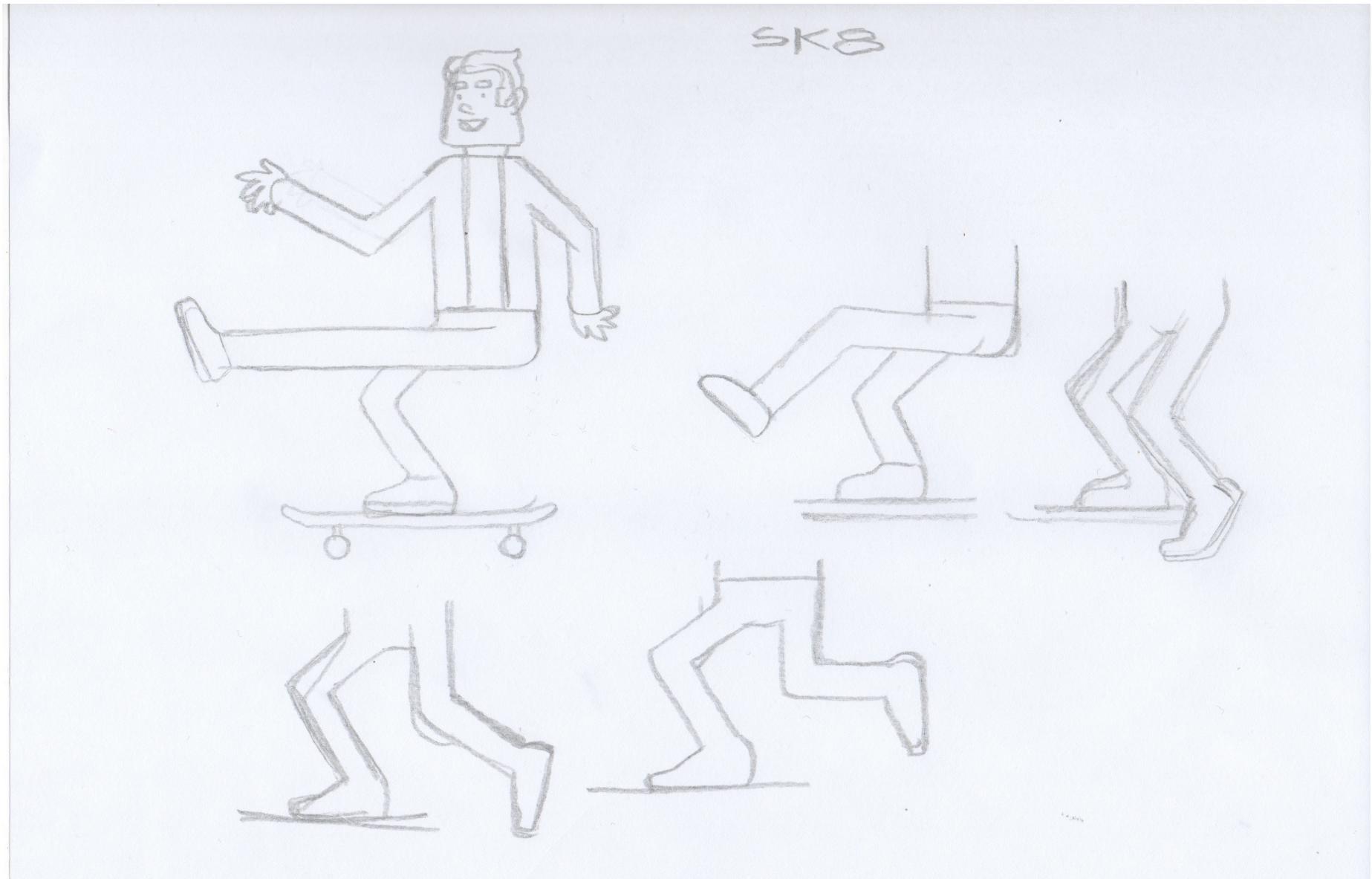
# Varieties character



# Digitaal Karakter



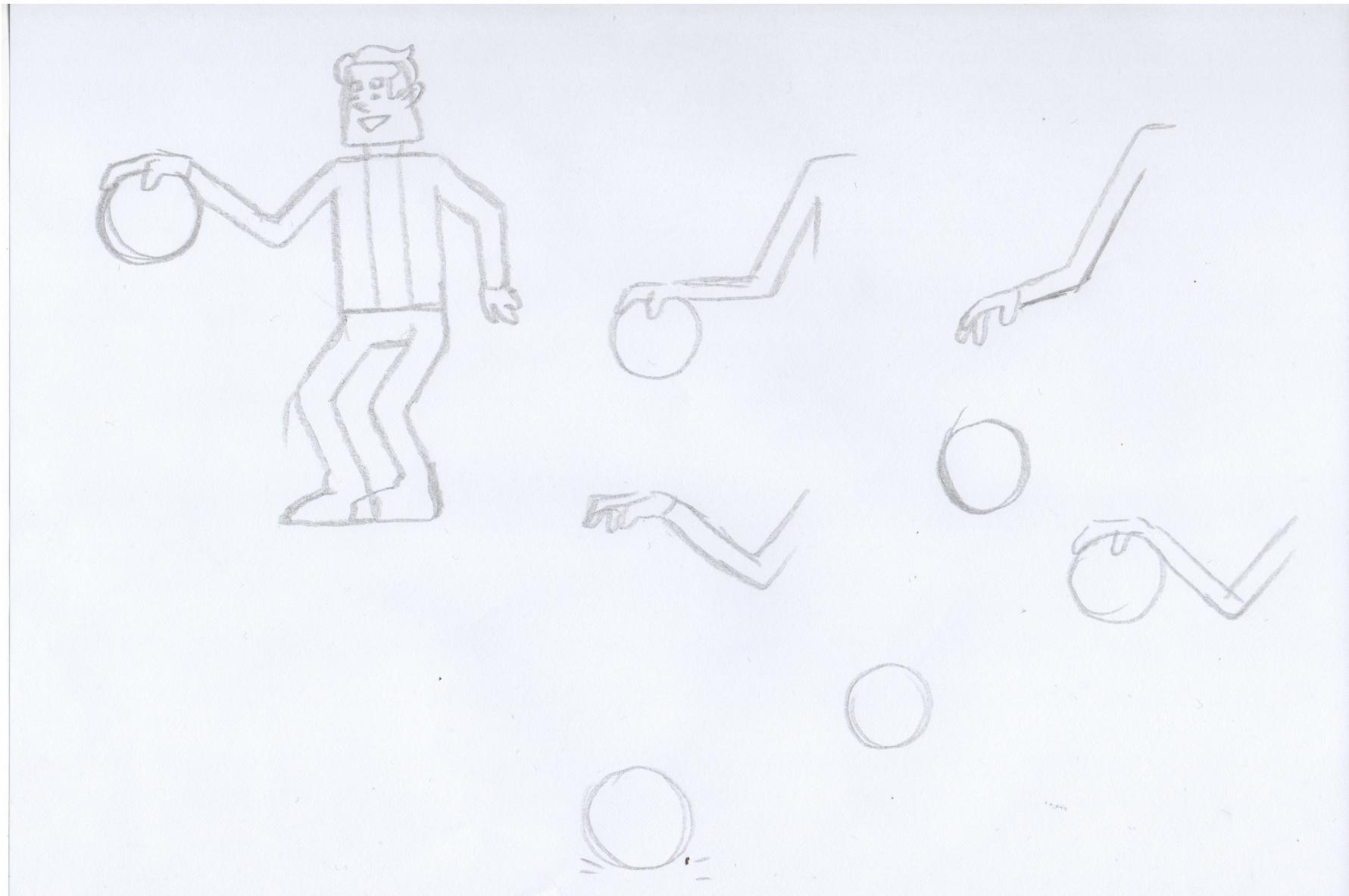
# Schetsen Animatie 1



# Schetsen Animatie 2



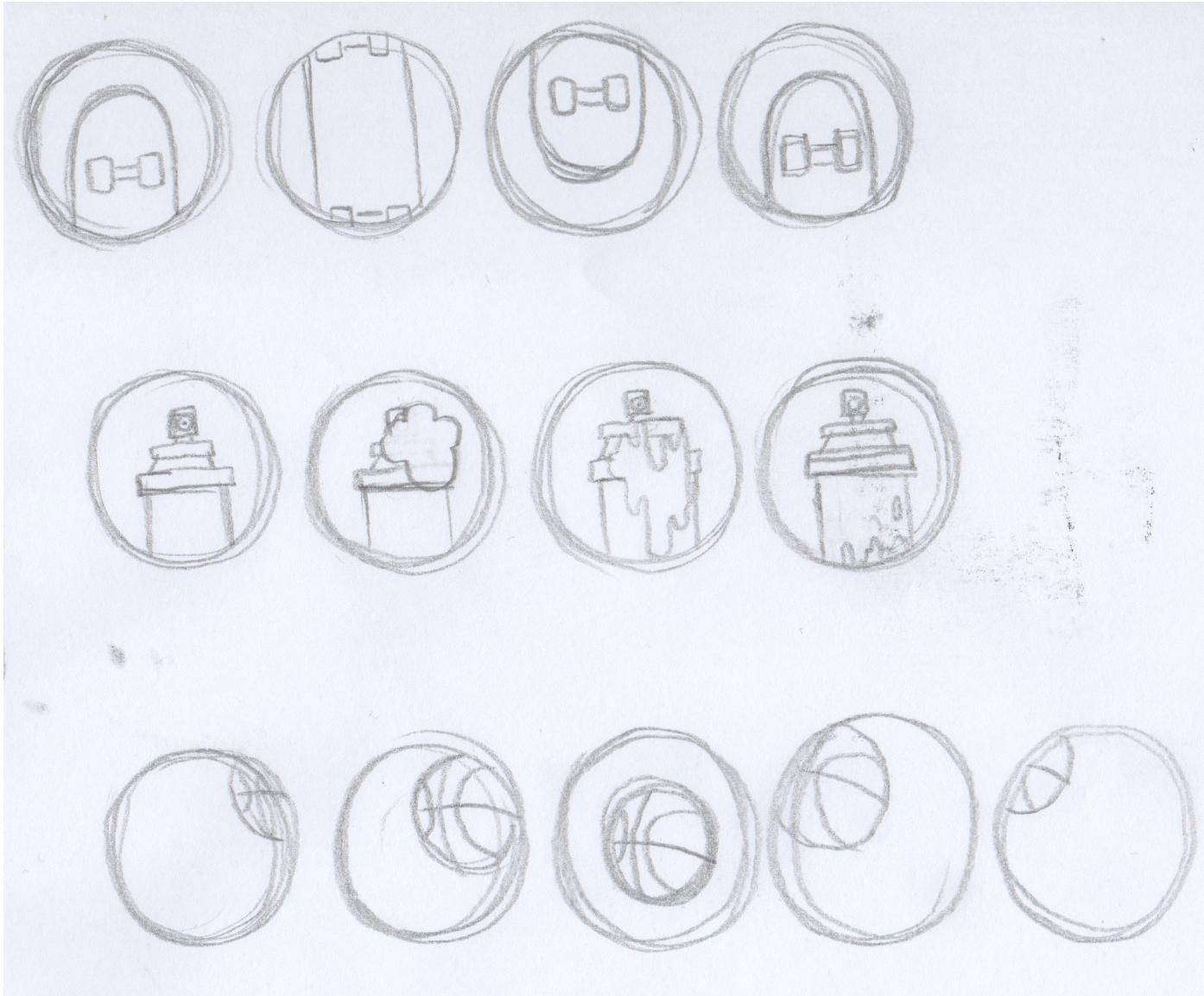
# Schetsen Animatie 3



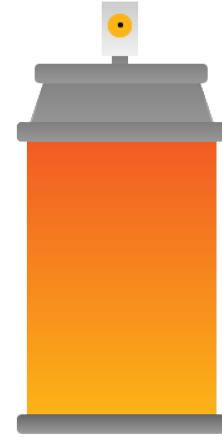
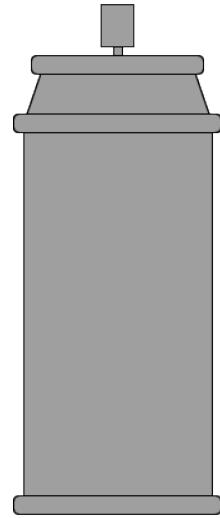
# Schetsen icon



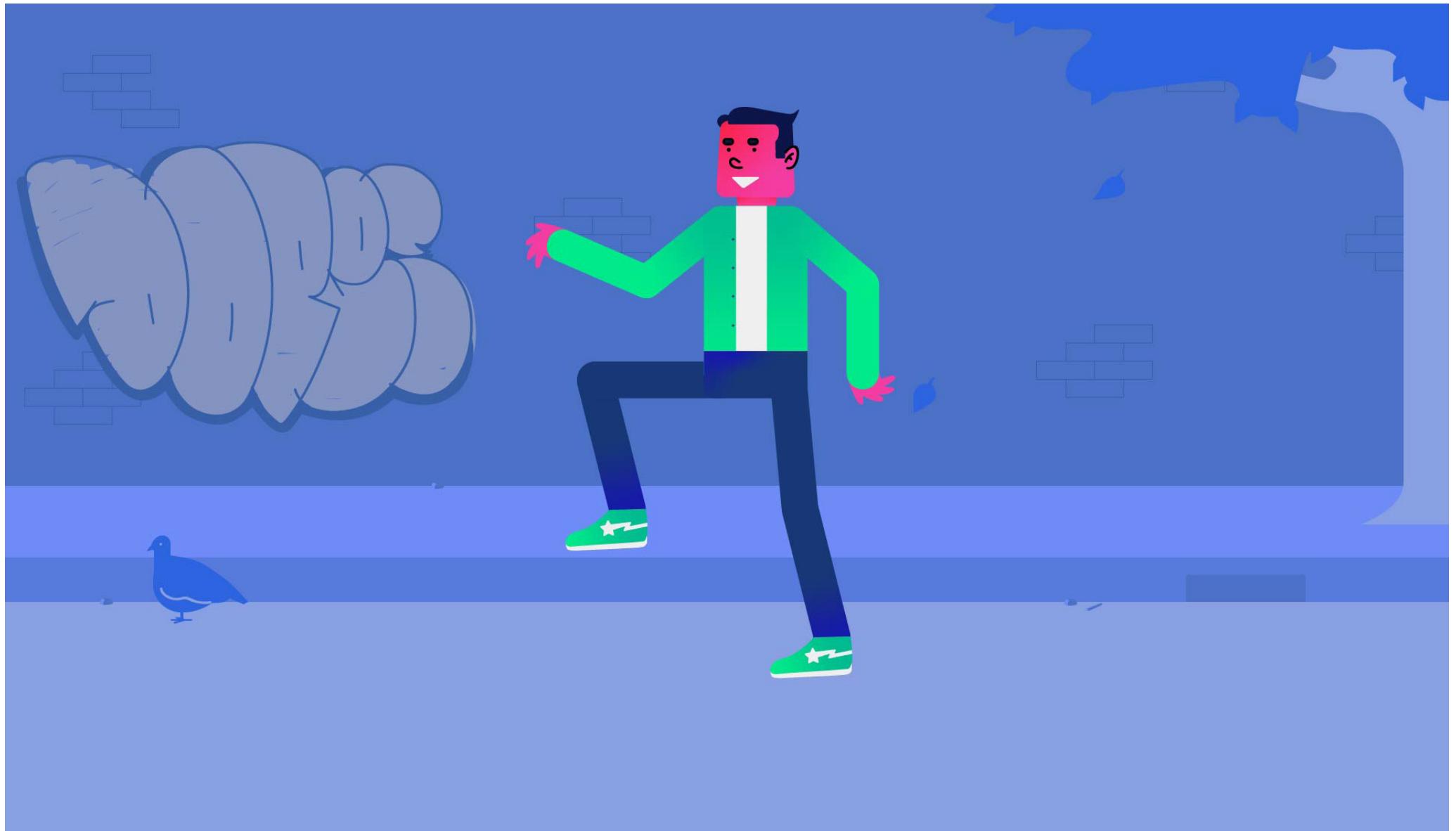
# Schetsen Animatie icon



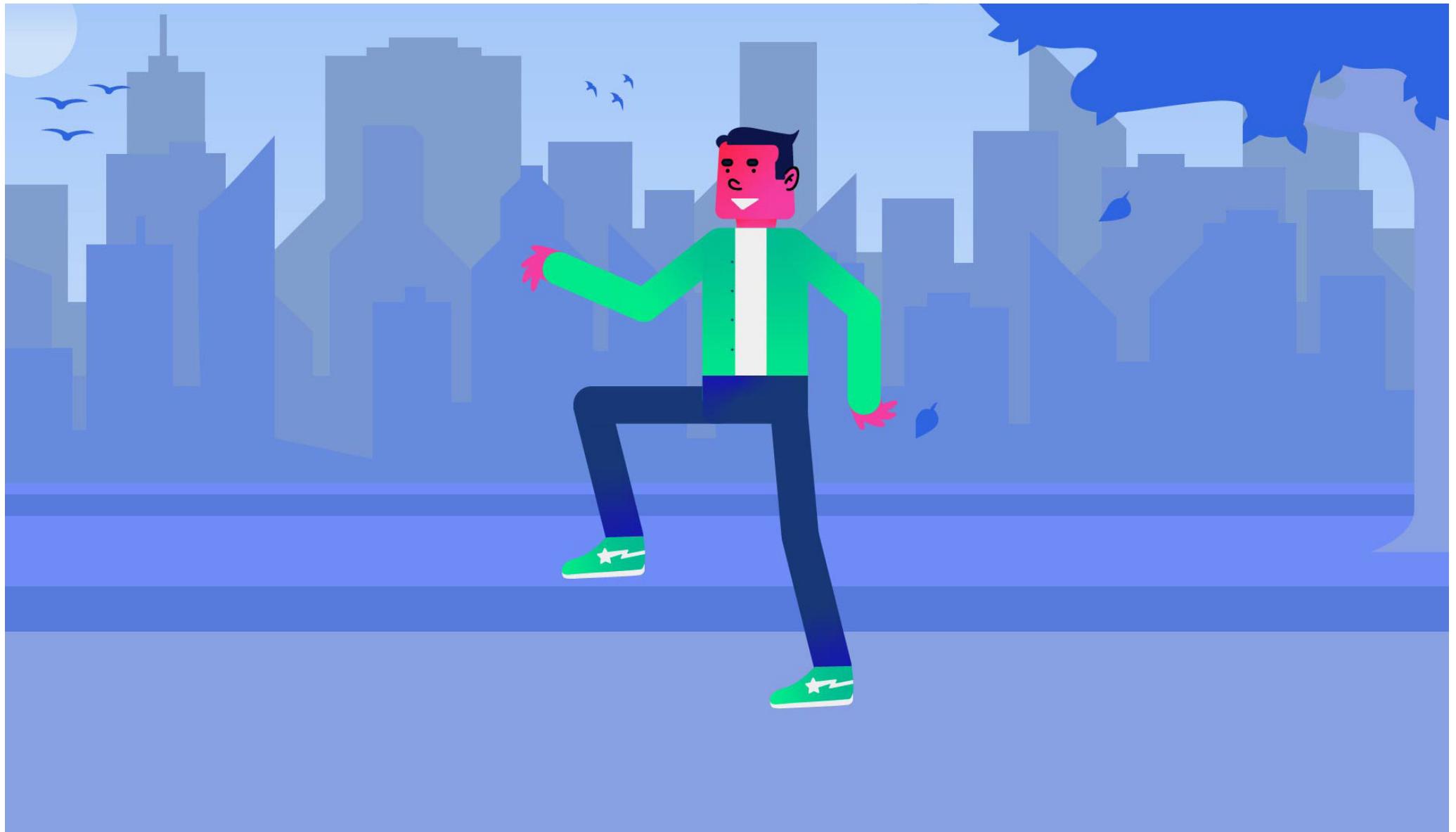
# Digitale schetsen icon



# Achtergrond v1



# Achtergrond v2



# Tools onderzoek

After effects:

- + Veel tutorials
- + Al bekend mee
- + Industrie standaard
- Kan moeilijk zijn
- Nog nooit geanimeerd mee
- Kan veel tijd kosten

Animate:

- + Al eerder mee gewerkt
- + Vectors
- + Export naar code
- Lang niet mee gewerkt
- 

Principle:

- + Eerder mee gewerkt
- + Interactie toevoegen makkelijk
- + Fotos, video, interactie gemakkelijk toe te voegen
- Alleen voor mac

Invision:

- + Makkelijk te gebruiken
- + Online en gratis
- Interactie erg simpel
- Minimale opties

HTML/Css

- + Veel tutorials
- + veel opties
- veel kennis vereist
- Kan veel tijd kosten

# Workflow

Ik heb gekozen om mijn illustratie in illustrator te maken want ik heb al verstand van dat programma en het werkt fijn voor mij en voor wat ik wil bereiken, daarna ben ik mijn illustratie gaan animeren in after effects omdat ik al verstand van het programma had, ik had er alleen nog nooit echt een character mee geanimeerd en dat wou ik wel graag leren dus ik ben met after effects verder gedaan, ook omdat het industrie standaard is en omdat er veel tutorials over te vinden zijn. Daarna heb ik het geluid in mijn videos er in ge-edited via Premiere want ik wist hoe dat programma werkte en ik kon daar makkelijk mijn audio fragment knippen en juist timeren naar waar ik het wou. Ik heb mijn prototype gemaakt in principle omdat ik al enigsinds het programma kende, ook in dit programma wou ik beter worden en meer ervaring in op doen, plus het zag er uit als de juiste tool om te behalen wat ik wou doen.

De workflow beviel me goed en alles liep smooth, ben niet echt tegen iets opgelopen, alles liep soepel.

Illustrator



After effects



Premiere pro



Principle



# Geluid

Voor het geluid heb ik al een paar ideeën in mijn hoofd. Ik wil voor het achtergrond geluid het geluid van een stad, het moet niet al te hard zijn en het liefst wil ik gewoon wat mensen horen en wat verkeer ofzo wat langs rijdt. Voor de animaties heb ik ook verschillende geluiden. Bij de skateboard wil ik het geluid van een skateboard die over een stoep rijdt. Voor de basketball animatie wil ik het geluid van een bal die bounced op steen. Voor de graffiti animatie wil ik het geluid van het schudden van een sputibus en het geluid van het spuiten van de sputibus.

## Links van gebruikde geluiden:

**Achtergrond:** <https://mynoise.net/NoiseMachines/customRainInTheCity.php>

**Skateboard:** [https://www.youtube.com/watch?v=NtKtBQgrY\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=NtKtBQgrY_g)

**Basketball:** [https://www.youtube.com/watch?v=52Tk39\\_FPFs](https://www.youtube.com/watch?v=52Tk39_FPFs)

**Sputibus:** <https://www.youtube.com/watch?v=NDausEi4Tuk>

## Hoe ik gewerkt heb met het geluid

Achtergrond: Hier heb ik het geluid getweaked naar wat ik mooi vond en heb het toen opgenomen met audacity.

Skateboard: hier heb ik het geluid gedownload en geknipt en geplakt in premiere tot precies hoe ik het wil.

Basketball: hier heb ik ook het geluid gedownload en geknipt en geplakt naar hoe ik het wil.

Sputibus: hier heb weer het geluid gedownload en geknipt en geplakt naar hoe ik het wil.

# Breakdown



# Data flow

