

Animations-opgaven

Vandreturen af Bibi Hagenow



Link til fortællingen: <http://designhagenow.dk/kea/02-animation/projekt/index.html>

Beskrivelse af ide, stil og flowchart

Indhold:

Beskrivelse af ide
Budskab
Genre
Berettermodellen

Ide:

En stor og stærk ung mand, er på vandretur i bjergene. Da han har vandret i et godt stykke tid, er han godt smadret og slår sig ned til en lille pause, tæt ved en kløft. Han går dog ikke nær kløften, da han har meget slem højdeskræk.

Da det er ved at blive aften og han sidder på en træstammer og nyder udsigten og stilheden, hører han pludselig en lyd.

En stor brun grizzly bjørn, kommer listende ud mellem træerne. Den unge mand går i panik.

Han kigger rundt og tænker hurtigt på en måde at komme væk, han kunne tage træstammen og lægge den hen over grøften og kravle over og dermed overvinde sin frygt for højdeskræk.

Han ser også en sten, han kunne kaste mod bjørnen.

Hvad skal han vælge, overvinder sin frygt for højder. Eller løbe hurtigt nok hen til stenen, så han kan kaste den efter bjørnen ?

Hvis den unge mand overvinder sin frygt for højder og kravler over kløften, skal han kravle så hurtigt han kan så træstammen ikke knækker og han slipper væk fra bjørnen. (Slutning A)

Hvis han satser på at nå hen til stenen, kan der være mulighed for, at han ikke er hurtig nok og bjørnen når ham først, eller han kan komme væk. (Slutning B)

Budskab:

Overvind din frygt.

Genre/stemning:

Action/Thriller - Spænding

Berettermodellen

Anslag:

Den unge mand slapper af og nyder udsigten.

Point of no return:

Han får øje på bjørnen som nærmer ham.

Konflikt:

Han har svært ved at slippe væk, på grund af, både hans højdeskræk og bjørnen.

Konfliktoptrapning:

Bjørnen nærmer sig hurtigere, han ved ikke om han skal dræbe bjørnen, eller kravle over kløften.

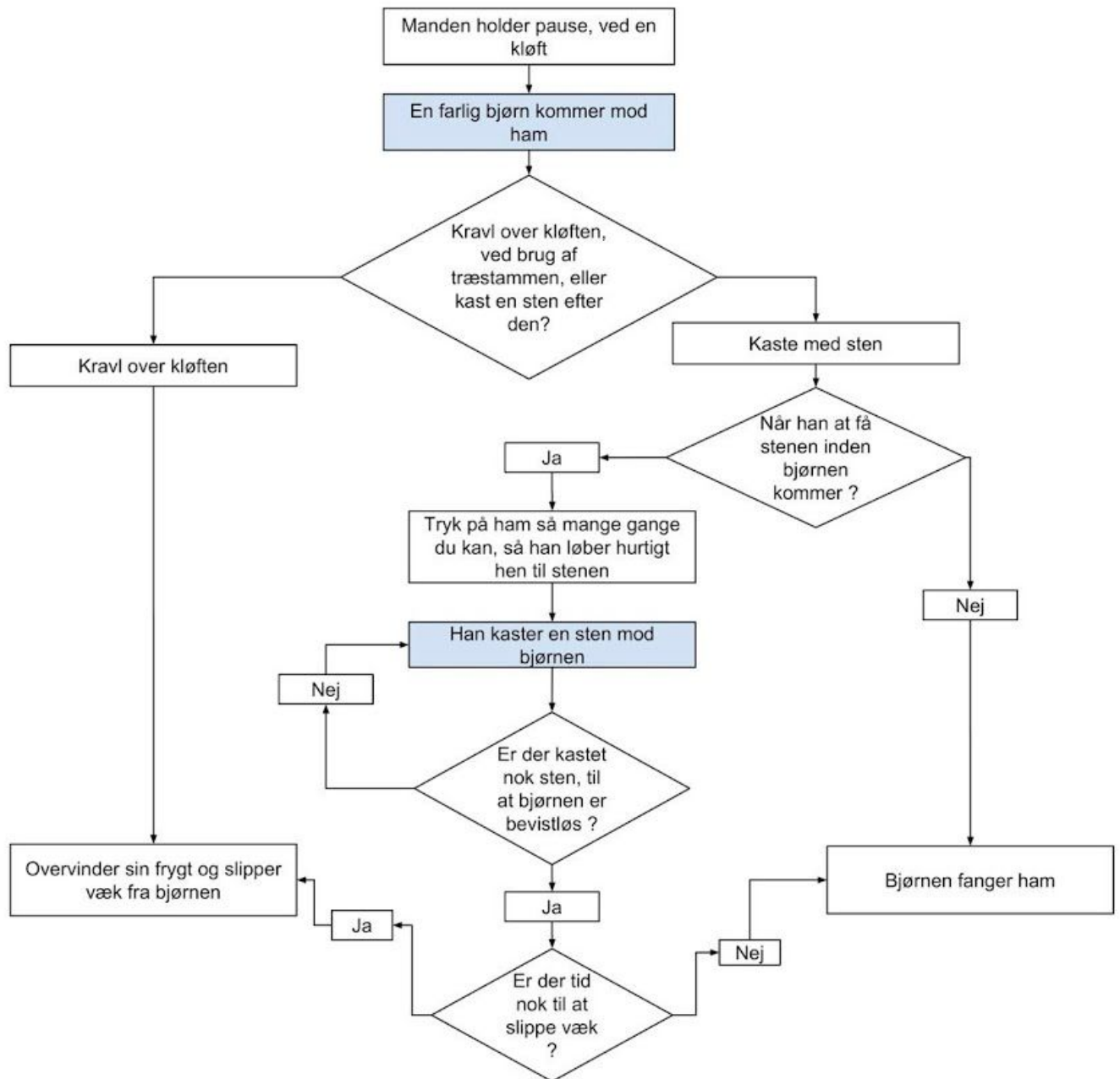
Klimaks:

1. Han overvinder sin frygt og kravler over kløften.
2. Han når hen til stenen og får dræbt bjørnen.

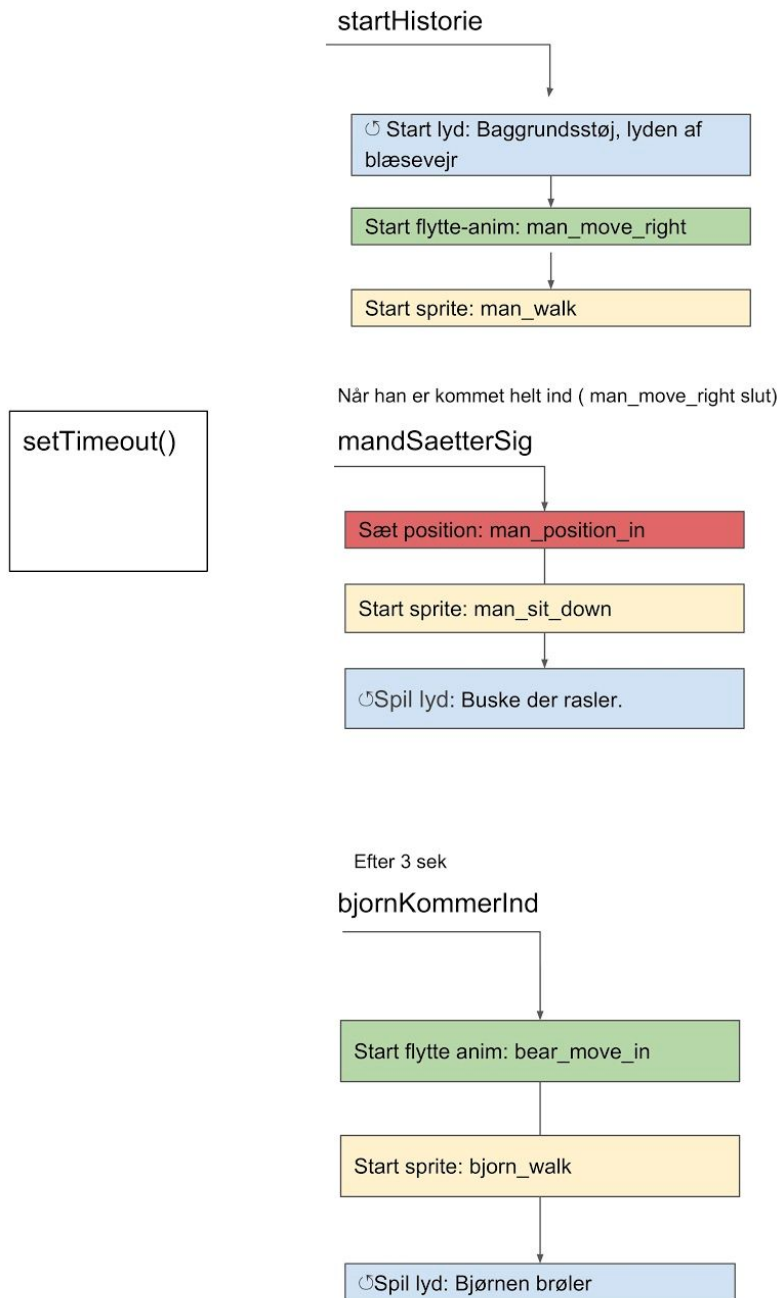
Udtoning:

1. Han overvinder ikke sin frygt og bjørnen fanger ham.
2. Han løber ikke hurtigt nok og når derfor ikke hen til stenen før bjørnen kommer.

Historiestruktur - Vandreturen



Sekvensdiagrammer og moodboard:



Anim: "Bjørnen kommer ind" er færdig

mandSerBjorn

Start anim: man_turn

Spil lyd: Manden skriger.

Stop lyd: Manden skriger færdig

hvadGoerHan

Løbe over kløft

Løbe over kløft, eller kaste sten ?

Samle sten

Hop til: samlerOp

Hop til: kasteMedSten

Får han øje på stenen tilfældigt ?

ja

Hop til: samleSten

Hop til: kastSten

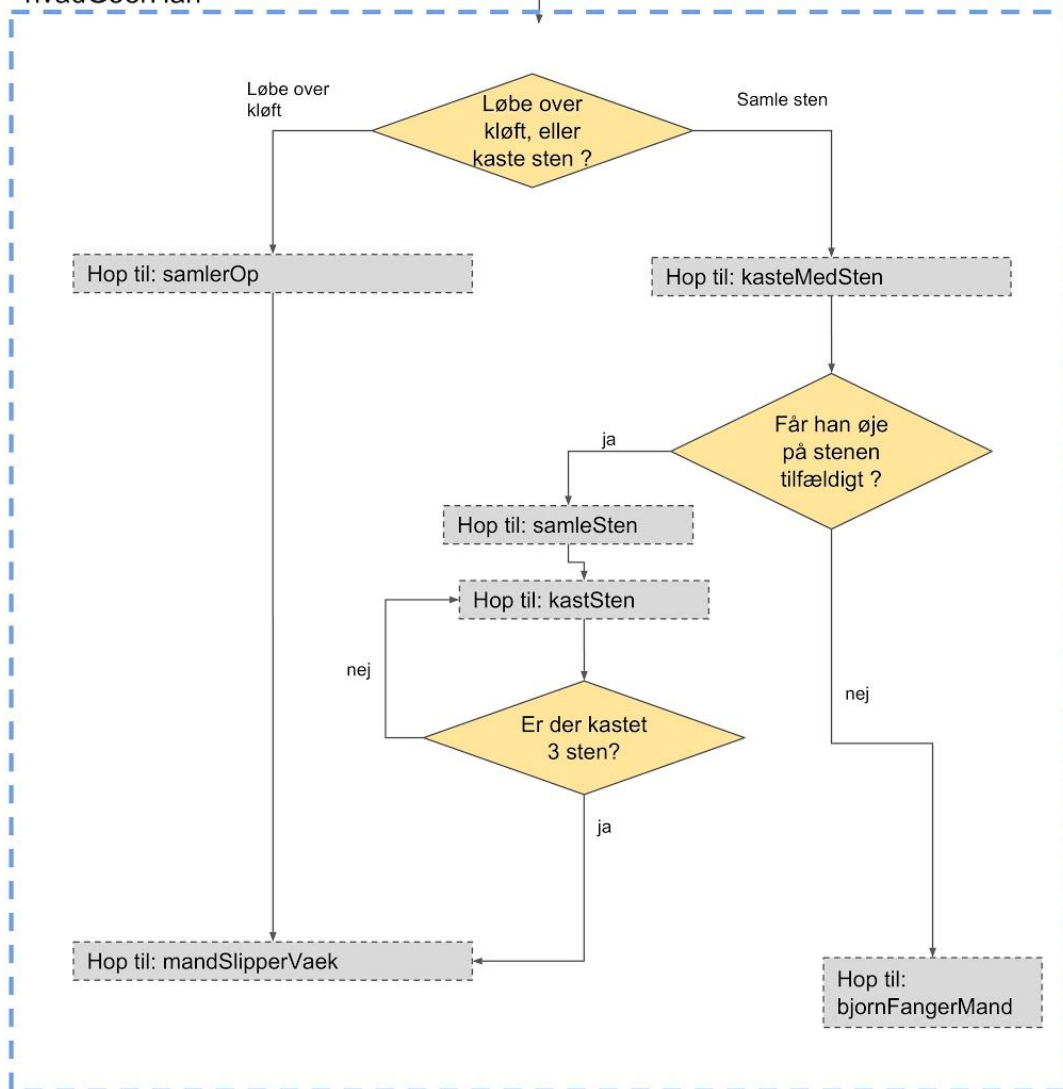
nej

Er der kastet 3 sten?

ja

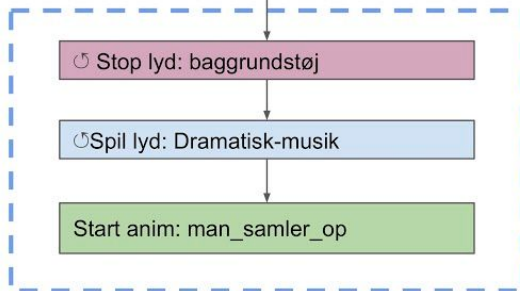
Hop til: mandSlipperVaek

Hop til: bjornFangerMand



Lyd: Mandens skrig er færdig

samlerOp



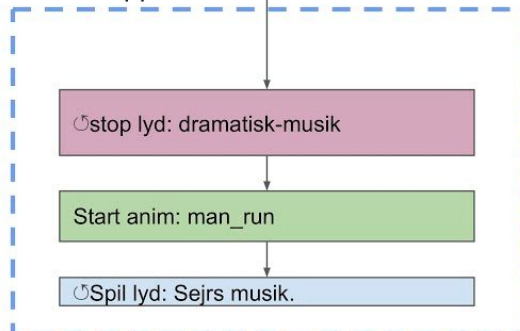
Manden har samlet træstammen op
(stop anim: man_samler_op)

kasterTraestamme



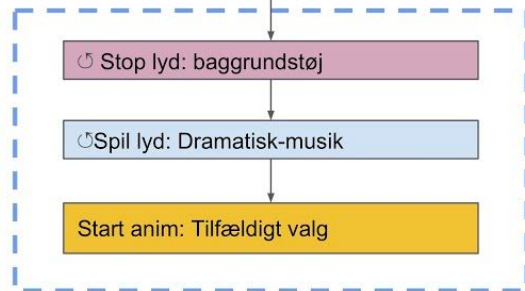
Stop sprite man_kaster

mandSlipperVaek



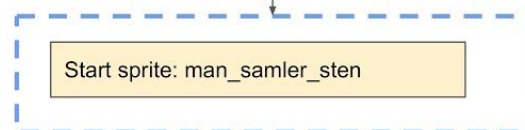
Lyd: Mandens skrig er færdig

kasteMedSten



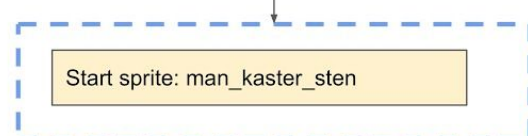
Tilfældigt valg er taget

samleSten



Sprite slut: man_samler_sten
Kaldes direkte

kastSten



Stop sprite man_kaster_sten

bjornFangerMand

