

# Blok 1 Character Animation

## Minor - Visual Design & Front-end Development

In de eerste vijf weken van mijn minor wilde ik geïllustreerde karakters tot leven laten komen door leren te animeren in het programma After Effects. Ik heb namelijk een passie voor illustreren zelf en wilde dit op een hoger niveau brengen door ermee te animeren. After Effects was nog onbekend voor mij. Om hier vaardig in te worden en bij te dragen aan de community wilde ik aan de hand van online cursussen en zelf te experimenteren in het programma een Character Animation Template opleveren. Ik vind het belangrijk om andere te stimuleren om nieuwe programma's te leren kennen en kan zo via een (hulp)template designers en beginnende animatoren bereiken.



# Inhoudsopgave

## Voorblad

Inleiding leerdoel & betrekking tot community	1
---	---

## Activiteiten en Deliverables

Week 1 Orienteren en aan de slag	3
Week 2 Characters animeren en inspiratie opdoen	4
Week 3 Eigen Character animeren	7
Week 4 Character animeren deel 2	11
Week 5 Template samenstellen & preview	14

## Leereffecten

Behalen van deliverables	15
Wat ik ervan heb geleerd	15
Wat ik wil meenemen in de toekomst	15

## Externe Bijlage

Miroboard met kanban en retrospective
---------------------------------------

# Week 1 Orienteren & aan de slag

## Activiteiten en deliverables

In de eerste week heb ik aan de hand van de introductie van het vak de richting ‘Character Animation’ gekozen om mij verder in te verdiepen. Als eerste ben ik bij de installatie van After Effects zelf gaan kijken over de mogelijkheden binnen het programma door hun uitgeschreven artikel en de introductie te lezen en volgen. Daarna ben ik online gaan zoeken naar basis uitleg videos om een goede start te kunnen maken in het programma. Hierbij merkte ik al dat het kiezen van geschikte uitlegvideo’s of cursussen best lastig was, omdat het een nog bekend gebied voor mij was. Zo heb ik een basis cursus gevolgd, waar ik veel heb kunnen leren over de opties in het programma maar nog niet heel gericht op character animation zelf. Ondanks dat heb ik wel al kunnen werken in After Effects en heb ik door het maken van notities een begin kunnen maken en zo ook echt voor mijzelf bevestigd dat dit een programma is waar ik mij in wil gaan verdiepen.

Na mijn cursus weet ik hoe effecten die in het programma zelf worden aangeboden kan gebruiken en hoe groot het aanbod is. Daarnaast heb ik mij verdiept in de mogelijkheden met tekst zoals texturen, 3D en fade-in en fade-out mogelijkheden. Als laatste heb ik via een logo al beweging kunnen creeëren in een vector illustratie wat uiteindelijk ook met mijn illustraties moet gaan gebeuren.

---

Mijn animaties heb ik omgezet naar video’s en zijn te zien in de [map ‘Week1’](#). De aantekeningen bij de animaties staan ook onder deze map.

## Screenshots van de cursus uitwerkingen in week 1



# Week 2 Characters animeren & inspiratie opdoen

## Activiteiten en deliverables

In de tweede week heb ik een Animation Essential Training cursus gevolgd. In deze cursus werden zoals de cursus zelf heet alle mogelijkheden behandeld hoe je characters kan animeren. Eerder had ik het idee dat er maar één vast manier voor was maar bleken er zo veel meer te zijn. Door het meedoen in After Effects kreeg ik langzaam al mijn voorkeur voor bepaalde methodes bij het animeren. Terwijl ik deze cursus volgde heb ik net als voorgaande cursus aantekeningen gemaakt om mij later ondersteuning te bieden als ik zelfstandig aan de slag ga. Mijn doel was wel om na een aantal weken animeren deze notities niet meer nodig te hebben. Terugkijkend op mijn werkhouding kan ik wel zeggen dat ik erg enthousiast werd over het programma en ik hier echt goed in wilde worden. Dit zorgde ervoor dat ik soms iets te snel iets wilde maken, maar toch nog beter moest luisteren naar de uitleg. Alleen dan zou ik het later op de dag nogmaals kunnen reproduceren.

Na het volgen van de cursus wilde ik ook goed onderzoeken waar en hoe ik mijn straks gemaakte template kan gaan plaatsen. De website Pond5 werd door verschillende animators aangeraden en heb mij verdiept in de eisen en het uploaden van templates om zeker te zijn dat ik dit goed zal uitvoeren.

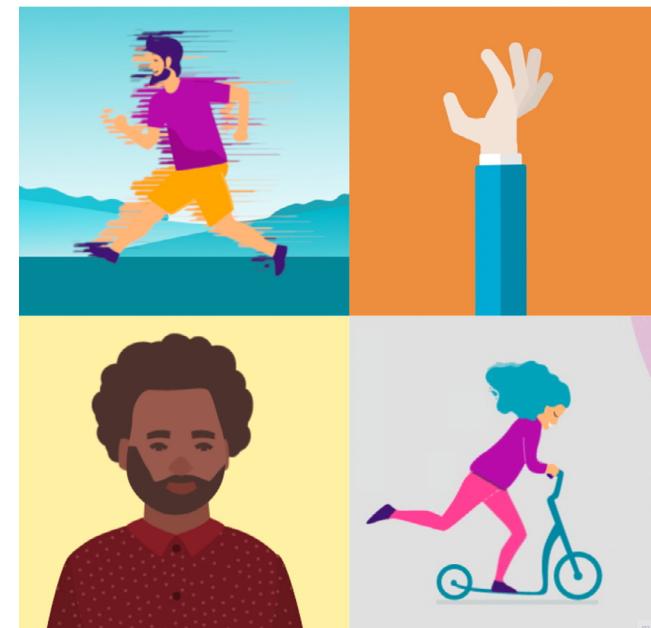
De basis was uitgevoerd en een platform voor mijn template was gevonden. Nu kon ik overgaan op het zoeken van inspiratie voor een template. Op dit moment waren de Winterspelen bezig en werd ik al snel naar een sport gerelateerd thema getrokken. Na het maken van een inspiratie bord heb ik de afweging gemaakt om sportschool oefeningen te gaan animeren. Bij het sporten beweeg je veel onderdelen van

je lichaam en worden er soms objecten als gewichten of loopbanden gebruikt. Ik zag dit als een goede uitdaging om mijn kennis toe te passen op een character.

Om de week af te sluiten wilde ik een definitief concept/moodboard maken voor de character die ik de aankomende week zal gaan opleveren. Hierbij heb ik naast sportoefeningen gekeken naar sportkleding en kleuren om mijn character als een echte sporter af te beelden.

Mijn animaties heb ik omgezet naar video's en zijn te zien in de [map 'Week2'](#). De aantekeningen bij de animaties staan ook onder deze map.

## Screenshots van een aantal cursus uitwerkingen



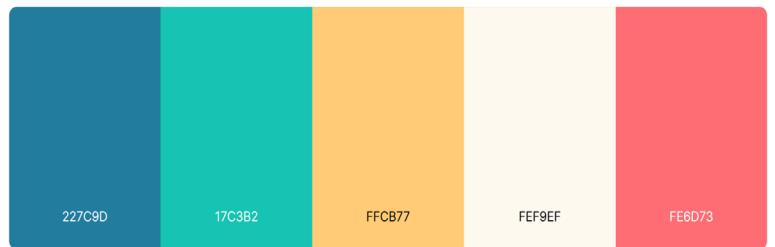
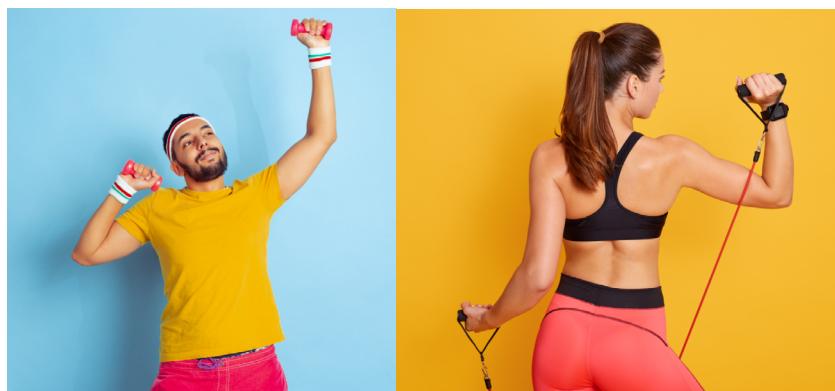
## Foto van inspiratiebord



## Moodboard sport animation concept



designed by freepik



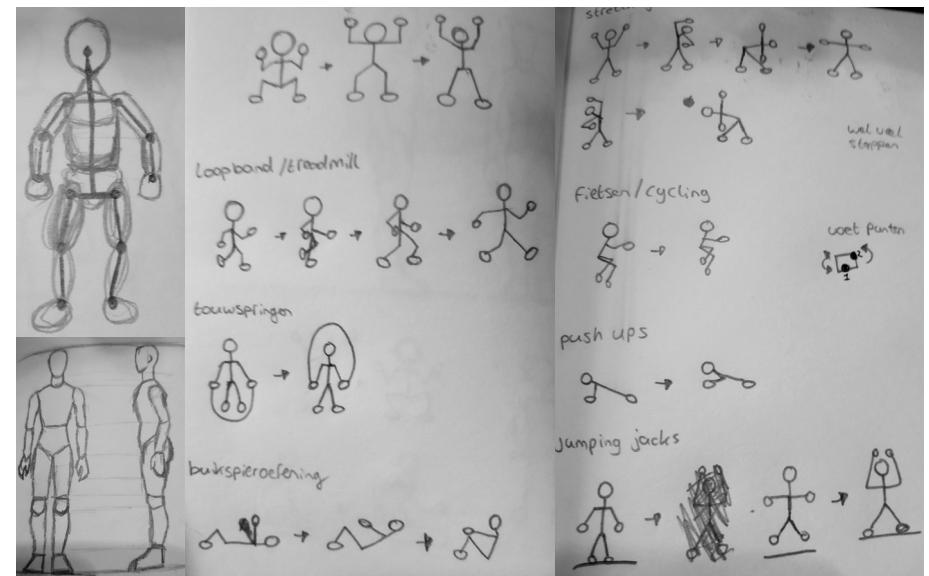
# Week 3 Character komt tot leven

## Activiteiten en deliverables

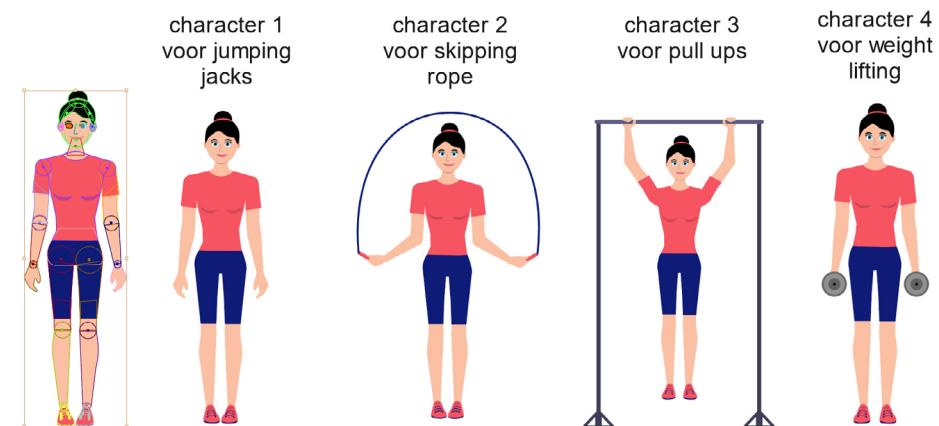
In de derde week ben ik begonnen met het creeëren van mijn character. Normaal gesproken ga ik gelijk aan de slag in illustrator, maar omdat mijn character voorbereid moet worden op veel verschillende bewegingen heb ik eerste schetsen gemaakt van alle bewegingspunten in het lichaam van het character. Hierna ben ik ook gelijk bewegingen gaan uitschetsen die ik zou gaan willen animeren. Hierbij hield ik er rekening mee dat ik minimaal 8 verschillende sport oefeningen moest schetsen. Daarnaast kwam ik op het idee via mijn moodboard om vier vooraanzicht scenes en vier zijaanzicht scenes te maken. Later in mijn proces leerde ik wel dat ik toch wat meer observatie video's had kunnen kijken, omdat ik sommige bewegingen had onderschat en zelf veel eenvoudiger had uitgebeeld dan ze daadwerkelijk zijn.

Hierna ben ik aan de hand van mijn sport moodboard en schetsen mijn character gaan illustreren in het programma Illustrator. Doordat ik nog niet wist hoe mijn animaties zouden worden heb ik eerst mijn character van de voorzijde gemaakt om daar eerst mee te experimenteren in After Effects. De foto aan de rechterzijde laat zien hoe ik mijn character in verschillende lagen heb opgebouwd en hoe ik de beginposes heb gemaakt voordat ik ze kon gebruiken in After Effects. In het programma Illustrator zelf heb ik door te spelen met de anchor points en rotaties kunnen zien of alle lagen goed met elkaar kunnen bewegen als ik het ga riggen in After Effects. Bij het exporteren heb ik ook gelet op dat alle lagen los van elkaar goed stonden gesorteerd en een duidelijke benaming kreeg voor de toekomstige gebruiker die hier later aan de slag zou kunnen.

## Foto's van schetsen



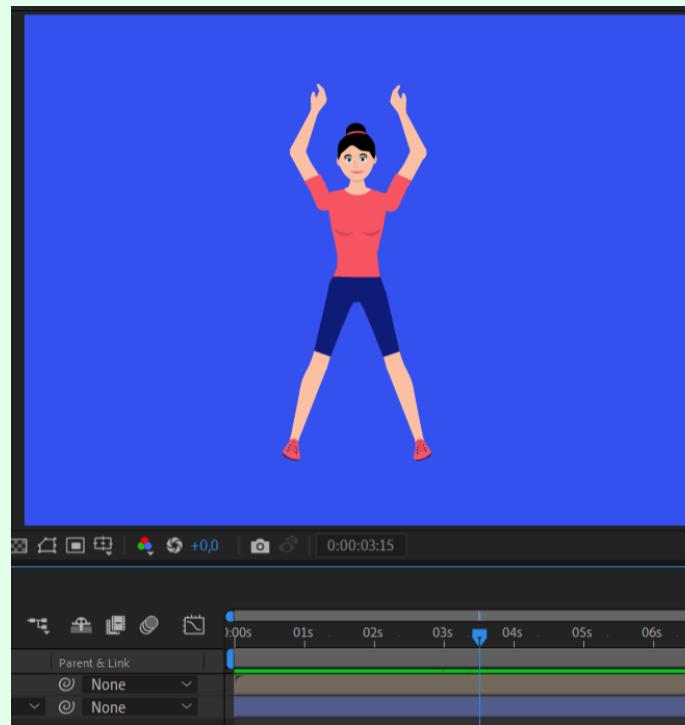
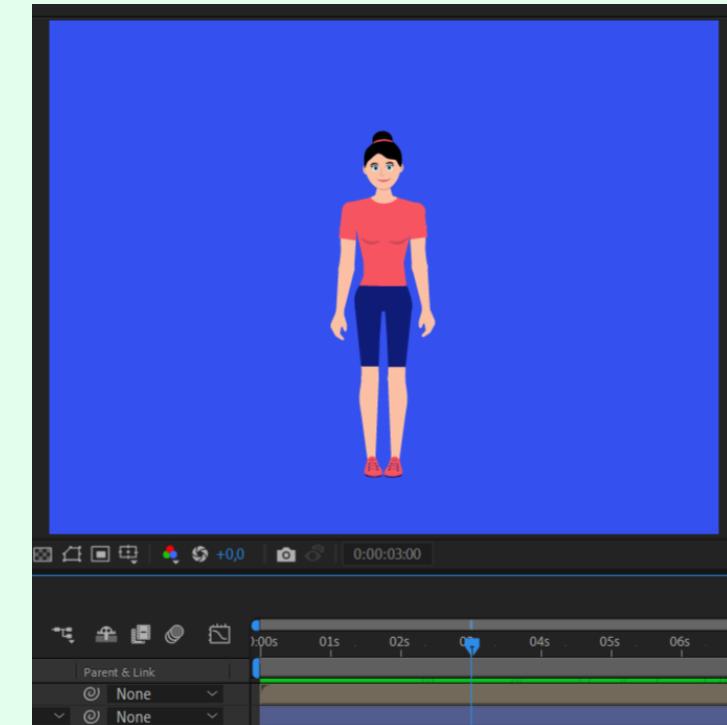
## Foto's van Characters



De eerste character die ik ging animeren moest de bewegingen van Jumping Jacks namaken. Hiervoor heb ik eerst naar video's gezocht en door ze te pauzeren heb ik dit kunnen observeren om mijn keyframes op te baseren. Dit proces heb ik bij alle vier de uiteindelijke animaties van deze week doorlopen. Wel heb ik tijdens het animeren via aantekeningen van cursussen bepaald hoe ik de animatie het beste kon weergeven. Zo heb ik bij veel animaties Parent-Child verbindingen gemaakt en loopings toegepast, maar bij sommige er ook bewust voor gekozen om een puppet tool te gebruiken voor complexe buigingen in de armen of benen van het karakter.

Mijn animaties heb ik omgezet naar video's en zijn te zien in de [map 'Week3'](#).

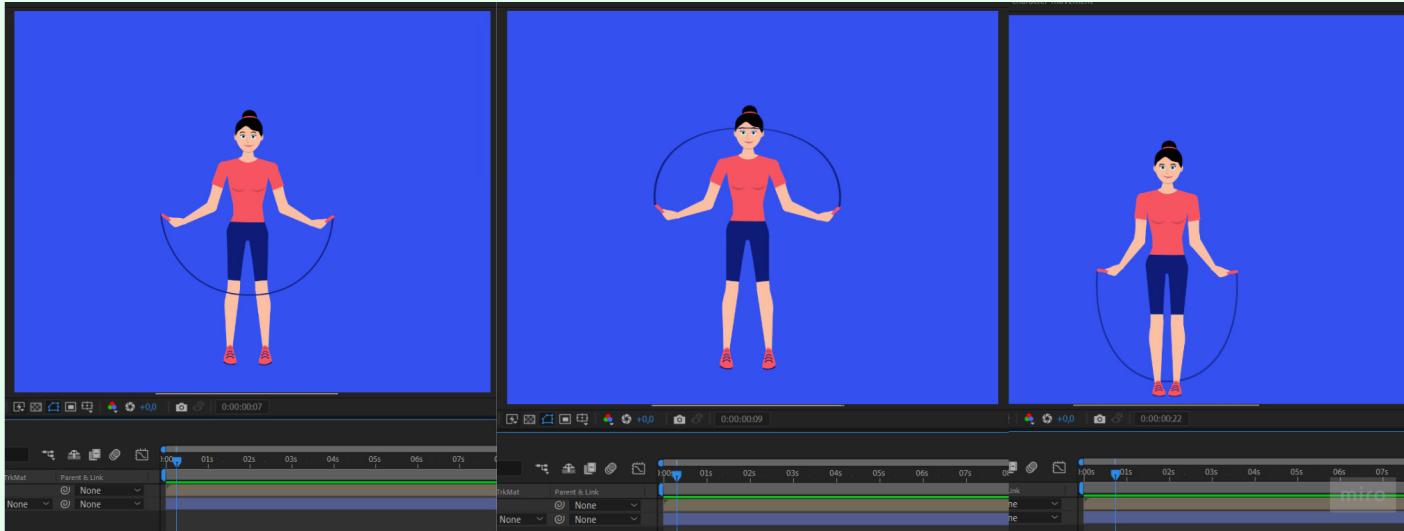
## 1. Jumping Jacks



**gebruikt voor deze animatie:**

- eigen gemaakte character in Illustrator
- plaatsing van anchor point aangepast.
- parent/child links
- Looping() code toegevoegd op de keyframes.
- pingpong effect. expression in de loop gezet.
- ease in en ease out op keyframes
- background toegevoegd via shape optie

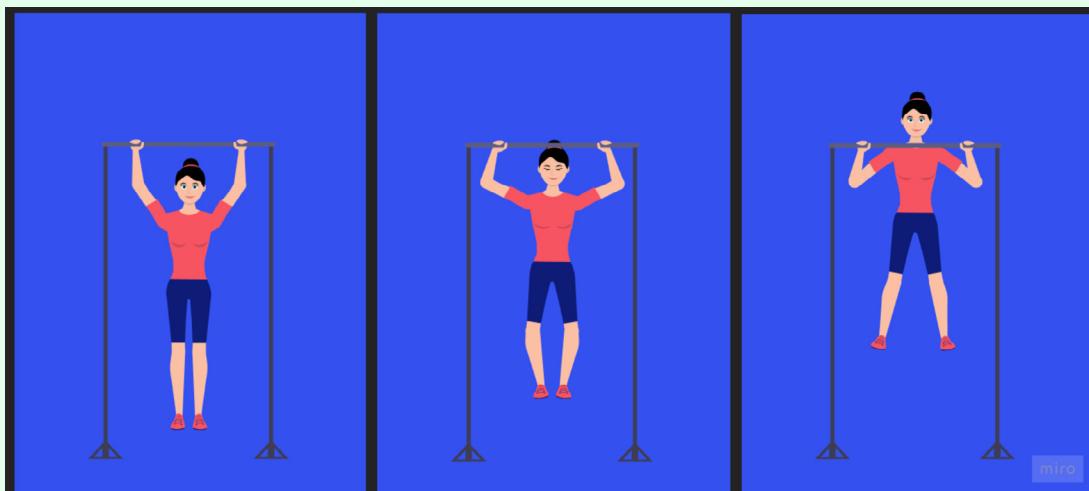
## 2. Rope Skipping



### gebruikt voor deze animatie:

- eigen gemaakte character in Illustrator.
- plaatsing van anchor point aangepast.
- parent/child links.
- stretching/verkleinen via scale tool.
- ease in en ease out toegepast.
- Looping(pingpong) toegevoegd.
- overgang op wenkbrauwen gezet.
- background toegevoegd via shape optie.

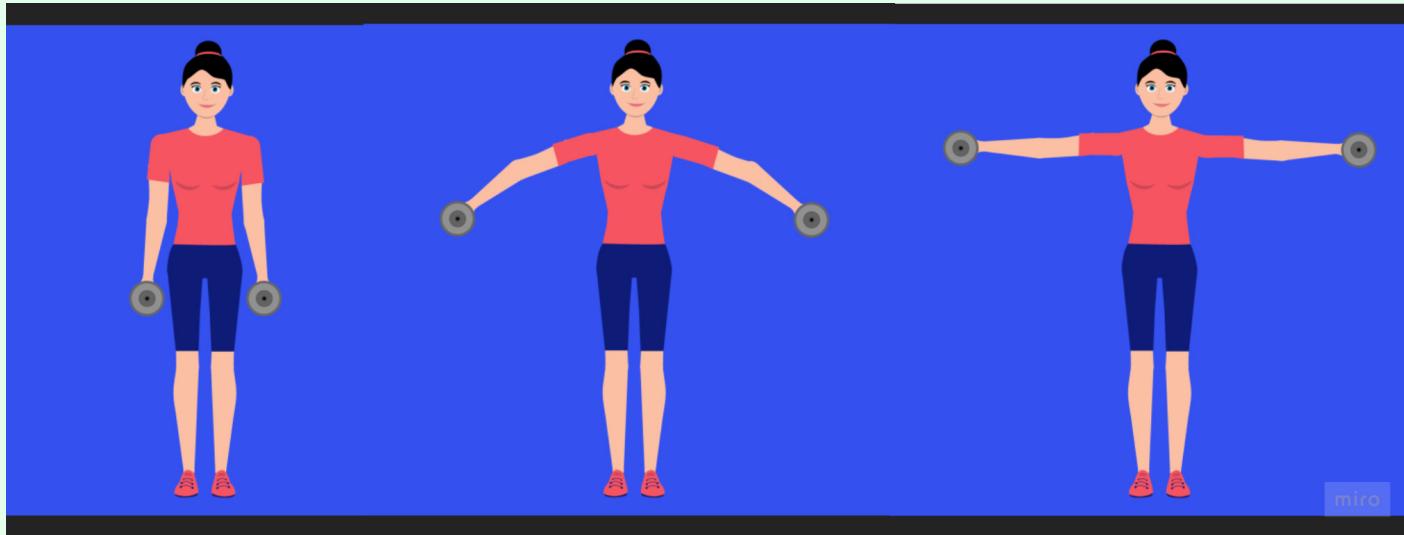
## 3. Pull-Ups



### gebruikt voor deze animatie:

- eigen gemaakte character in Illustrator.
- plaatsing van anchor point aangepast.
- parent/child links.
- stretching/verkleinen via scale tool op benen.
- ease in en ease out toegepast
- Looping(pingpong) toegevoegd
- overgang van ogen open en sluiten via opacity optie
- background toegevoegd via shape optie

#### 4. Lifting Weights



##### gebruikt voor deze animatie:

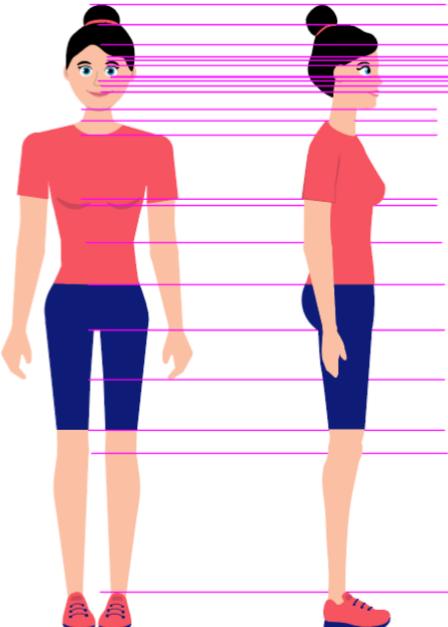
- eigen gemaakte character + objecten in Illustrator
- parent/child links
- - plaatsing van anchor point aangepast.
- ease in en ease out toegepast
- Looping(pingpong) toegevoegd
- background toegevoegd via shape optie

# Week 4 Characters animeren deel 2

## Activiteiten en deliverables

In de vierde week heb ik op dezelfde manier gewerkt als in de derde week alleen moest ik mijn character nog wel via zijaanzicht illustreren. Via hulplijnen en mijn schetsen heb ik dit kunnen maken. Tijdens het proces van het animeren kwam ik erachter dat ik hier steeds handiger in werd en de overgang van bewegingen realistiser kon maken. Deze week heb ik dan ook gezocht naar lastigere bewegingen om mijzelf te blijven uitdagen en mijn niveau te verbeteren. Uiteindelijk heb ik met een beetje uitloop naar week 5 vier animaties kunnen maken.

Mijn animaties heb ik omgezet naar video's en zijn te zien in de map '[Week4](#)'.



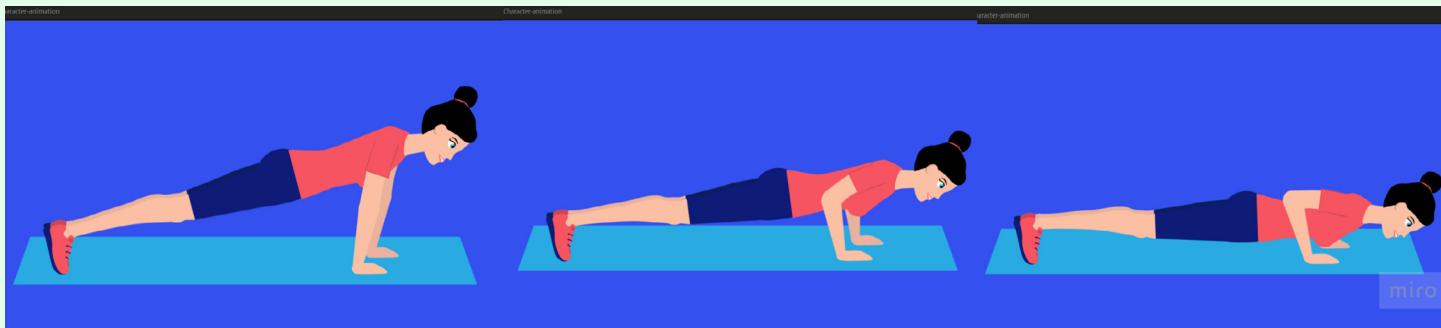
## 5. Abs Exercise



### gebruikt voor deze animatie:

- eigen gemaakte character + objecten in Illustrator
- parent/child links
- plaatsing van anchor point
- Looping()
- pingpong effect
- background toegevoegd via shape optie
- time-remap om animatie te versnellen

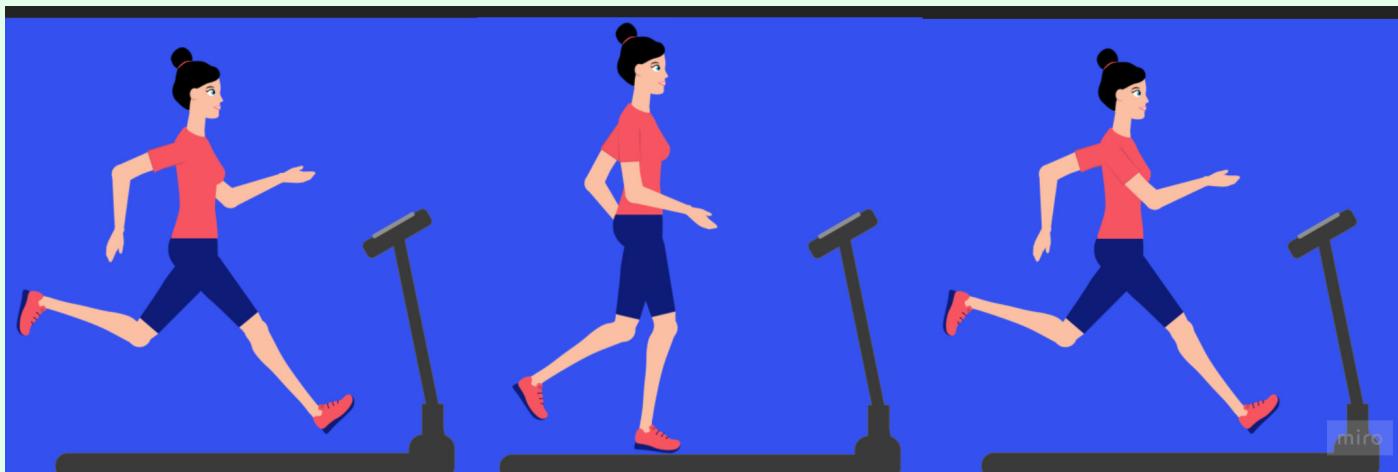
## 6. Push-Ups



### gebruikt voor deze animatie:

- eigen gemaakte character + objecten in Illustrator
- plaatsing van anchor point
- parent/child links
- puppet tool
- looping()
- pingpong effect
- background toegevoegd via shape optie

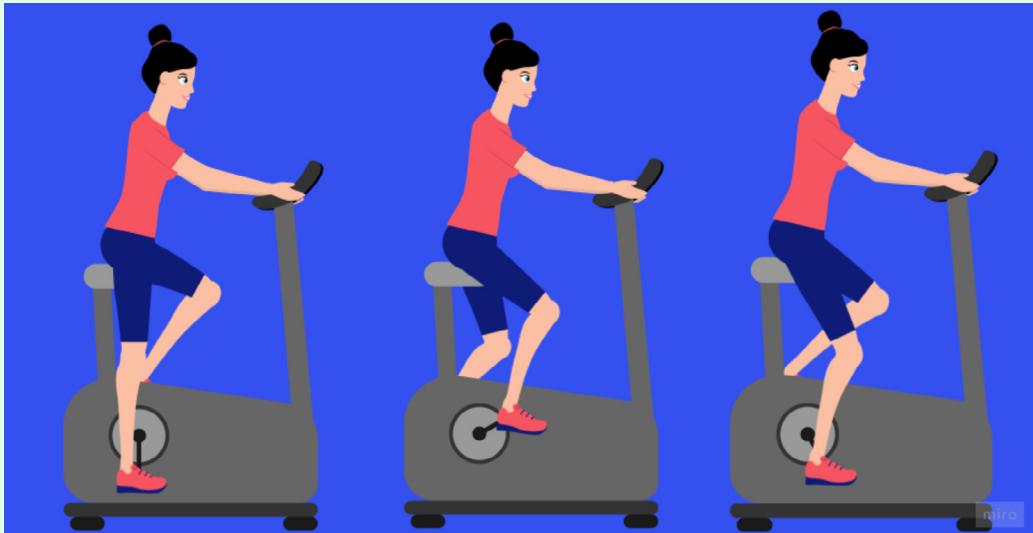
## 7. Indoor Cycling



### gebruikt voor deze animatie:

- eigen gemaakte character + objecten in Illustrator
- plaatsing van anchor point
- parent/child links
- Looping()
- pingpong effect
- precompose van been gemaakt
- background toegevoegd via shape optie

## 8. Running on treadmill



### gebruikt voor deze animatie:

- eigen gemaakte character + objecten in Illustrator
- plaatsing van anchor point
- parent/child links
- Looping()
- pingpong effect
- precompose van been gemaakt
- background toegevoegd via shape optie

# Week 5 Template samenstellen & preview

## Activiteiten en deliverables

In de laaste week ben ik mijn template gaan samenstellen en ben ik volgens de upload procedures eerst een preview video gaan maken. Kijkend naar andere animators die hun werk op het platform Pond5 uploaden heb ik mijn preview video in After Effects gemaakt. Naast het leren animeren van de Character heb ik ook de basis kennis die ik in de eerste week heb geleerd nog kunnen toepassen op de informatieve tekst in de video.

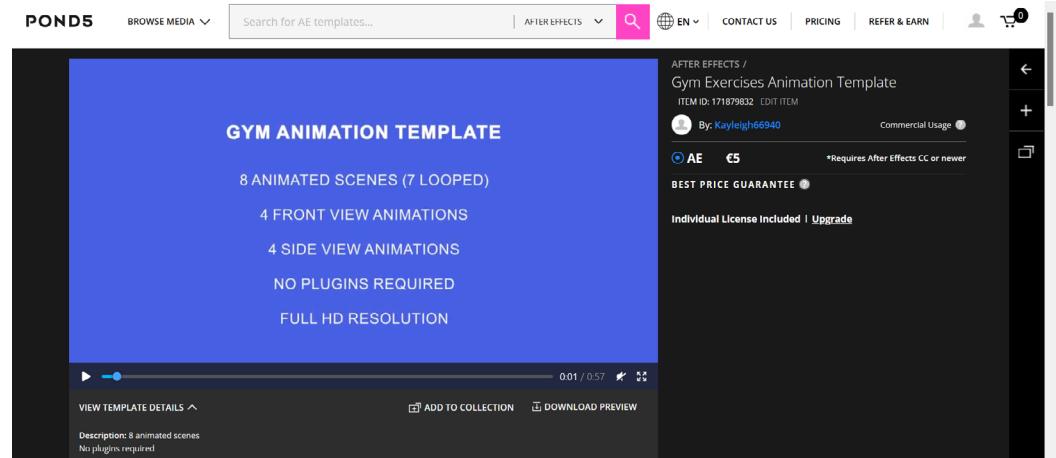
Hierna heb ik op verzoek van Pond5 een hulpdocument uitgeschreven voor de toekomstige gebruikers van mijn template. Ik heb hier gelet op dat er, net als ik zelf, beginnende animators tussen kunnen zitten. Daarom heb ik het zo helder mogelijk willen beschrijven

Zodra ik het document had geupload op het platform werd het duidelijk dat er een extra controle uitgevoerd moest worden dat 4-5 dagen zal duren. Daarnaast kwam ik er ook achter dat ze een vast bedrag koppelen aan je werk dat je plaatst. Mijn intentie was om dit gratis aan te bieden, maar dat was hierop niet mogelijk. Voor in de toekomst zal ik hier beter op letten en nog opzoek gaan of er misschien andere platforms zijn waar ik ooit nog mijn werk beschikbaar kan stellen voor andere animators en designers.

---

Mijn preview video en geschreven hulpdocument zijn te vinden in de [map 'Week5'](#).

## Foto van preview als mijn werk openbaar wordt gezet



# Leereffecten

## Behalen van deliverables

Voor dit blok wilde ik een geillustreerd karakter animeren door te leren werken met After Effects. Hiervoor zou ik als deliverables meedoen met cursussen om kennis op te doen en handig te worden binnens het programma. Als tweede deliverable wilde ik een Character template maken met acht verschillende handelingen om dit vervolgens beschikbaar te stellen op een platform voor designers en beginnende animatoren. Door vijf weken lang vijf dagen per week flink door te werken heb ik dit uiteindelijk kunnen maken. Ik heb door mijn werkhouding en planning zo ook de vereiste tijd aan dit blok gespendeerd.

## Wat ik ervan heb geleerd

Ik heb geleerd dat door het korte tijdsbestek van vijf weken ik alsnog veel meters kan maken. Een onbekend programma kan door er intensief weken achter elkaar mee te werken ineens heel bekend worden. Waar ik in het begin dacht dat het misschien te hoog gegrepen was kan ik nu wel zeggen dat het uiteindelijk wel meeviel. Daarnaast heb ik voor mijzelf een duidelijk beeld dat in de grafische kant er nog veel meer mogelijkheden voor mij liggen om in te verdiepen daar zal ik dan ook aankomend blokken aan kunnen werken.

## Wat ik wil meenemen in de toekomst

Doordat ik niet veel tegenslagen heb gehad en in korte tijd relatief veel heb geleerd, grijp ik mijn kans om mijn horizon verder te verbreden. Verder wil ik deze ervaring ook meenemen naar een toekomstige stage of baan.