02: Egen animation

* Intro

Det første projekt i 02 animation var en selvstændig produktion af et animationsspil med en fast struktur – et flowchart – som benspænd for handlingsforløbet.

* Læring
  + Karakterdesign
    - Give ens karakter karakter - Animationsprincipper

I forbindelse med udviklingen af karakterne til animationen blev der lagt fokus på at de skulle være tredimensionelle. Her menes ikke udelukkende på et fysisk plan, men derimod at man ligeså vel bør udvikle sin karakters sociologi og psyke såvel som dens fysiske fremtoning.

I denne forbindelse skulle man udvikle en komplet personlig profil på hver enkelt karakter – *et character sheet.* Dette blev brugt til at lære sine karakterer at kende og give dem dybde; hvad er det der driver dem til de handlinger de foretager og hvad gør at de reagerer på en bestemt måde i bestemte situationer. At kortlægge og gøre sine karakterer tredimensionelle på denne måde gav en klar og veldefineret idé om den enkeltes personlighed, handlingsmønstre og attitude, hvorved man fik en klarere idé om, hvordan man skulle animere dem – både deres statur og generelle udseende, men også den måde de reagerer og bevæger sig på.

Udviklingen af karakterdesignet foregik - naturligvis – indledningsvist på skitse niveau, hvor man skulle starte med at udvikle sin karakter og derefter skitsere en række sindsstemninger og handlinger – et *poseringsark*, kortlagt efter handlingsstrukturen i ens animation, således at man – udover at få perfektioneret sit karakterdesign til hvert handlingselement i historien – fik overskueliggjort mængden af frameanimationer, der skulle til for at skabe ens historie.

Til den indledningsvise udvikling af karakterdesignet var især 3 principper centrale for at give karakteren personlighed og gøre dem levende; *solid drawing, appeal* og *line of action.*

Jeg lærte i denne forbindelse af et godt karakterdesign i bund og grund handler om at basere sin karakter på generiske tredimensionelle, geometriske former og derfra lege med proportionerne, staturen og skabe asymmetri, således at dit karakterdesign bliver dynamisk og naturligt samtidig med at du får skabt en særegen attitude og karisma, som giver din karakter personlighed og virker appellerende for beskueren.

**Karakterdesign**

Karakter Pop /

Funny monsters

Følger et mere Disney-lignende udtryk end de stile vi

har kigget på hidtil.

Konturstreg, ofte store øjne med pupiller.

Flat Design

I disse eksempler ser vi mennesker i stedet for

væsner.

Ingen skygge! Farverne følger Flat Designs farvepa-

lette med dæmpede og behagelige farver. Ofte brug af

rød -orange, blå og gul.

Baggrunden er ofte ens-farvet.

Ingen kontur-streg overhovedet!

tado.co.uk

Design-dou med base i UK. Karakterdesign inspireret af Ja-

pansk nuttet karakterdesign. Altid med et twist i form af fx

uventet tekstur, mørk humor eller andet.

* + Rentegnet karakter og scenografi
    - Baggrund
      * Dybde: ift. forgrund, mellemgrund og baggrund

Nicolás Villarreal

Composition Design

* The rule of thirds
* ● Focal point
* ● Atmospheric perspective
* ● The use of Graphic shapes to lead the eye of the audience toward our focal point
* Colour in composition: The use of hue and saturation
* ● Create depth with value
* ● Create depth with shape and detail
* ● Foreground, background and middle ground
* ● Use colour theory in your composition

Et af de 12 animationsprincipper:

Alan Becker

3. Staging

* + - * Sprite
        + Planlægning af alle animationerne ens karakterer skal udføre
        + Kodningen af en sprite-animation
  + Lydsiden
    - Hvilken lyd man har brugt + kodestykke om hvordan man sætter det ind

Effektlyde

● Minimum 2 effekt lyde.

Baggrundslyde

● Kan være royalty free musik

● Royalty fri baggrundslyde fra f.eks. Adobe

● eller egenoptaget baggrundslyd

Speak

● Minimum én egenoptaget speak.

audio elementer med controls.

* + Færdig fortælling:
    - Flowchart

Benspændet for animationen – planlægger historiestrukturen

“beslutningsdiagrammer”

Et flowchart beskriver “flowet” igennem en proces - altså en situation hvor ting

sker i en rækkefølge, men hvor det ikke nødvendigvis altid er det samme der sker

hver gang processen udføres.

De bruges i høj grad til at beskrive interaktive systemer

2 komponenter – proces og beslutning

forgreninger

Flow:

Brugeren skal foretage et valg

Vælg A: 🡪 vis konsekvens 🡪 går direkte til slutning A

Vælg B: 🡪 vis konsekvens 🡪 Random

🡪 1: Slutning B

🡪2: Spil starter med en timer 🡪 brugeren interagerer 🡪 Tæller 🡪

🡪 Interageret nok og tiden udløbet: slutning B

🡪 Ikke interageret nok og tiden udløbet: slutning A

* + - Sekvensdiagram

Følger historiestrukturen, men på et mere detaljeret plan, hvor hver enkelt handling beskrives i sekvenser og animationen dermed planlægges skridt for skridt med overgange og dertilhørende lyd

Sekvensdiagrammet skal beskrive samtlige

ting der sker i historiens venstre ben, alle

interaktioner, animationer og lyde - men

med mest fokus på animationerne.

Slutmålet skal være at du kan

“gennemspille” hele historien, og prøve alle

animationerne af i den rigtige rækkefølge -

den kan ikke køre automatisk, men du kan

afprøve den ved at skrive animationerne ind

i inspectoren - se afsnittet om Test.

Frame-animationer der starter

○ Frame-animationer der stopper

○ Flytte-animationer der starter

○ Placerings-klasser der sættes på

● Du må meget gerne tilføje lyde, interaktioner, og andre detaljer - jo mere komplet dit sekvensdiagram er,

jo mindre arbejde har du de kommende dage.

* + - Javascript
* Evaluering

The tree dimensional character

- Lee Shelton

1: Fysik

Hvordan ser karakteren ud

2: Sociologi

(kan forstærke motivationen – hvis

hoved-karakteren fx er opvokset i det

område karakteren (helten) skal redde

fra det onde)

3: Psyke

Kommer til udtryk, når karakteren

kommer i en krise (det sande jeg

kommer frem).

**Solid drawing** – skabe dimensionalitet – forsvindingspunkt – brug basis 3D former

* Volume
* Vægt
* Balance

Når man så skal rentegne skal man huske overlap

Undgå symmetri 🡪 ser mere naturligt og dynamisk ud

Undgå twinning

**Character design:**

* Head
* Line of action – beskriver handlingen kroppen laver + man kan lade sin karakter ”lead” med en bestemt del af kroppen 🡪 giver attitude
* Proportions
* Geometric shapes – asymmetri (top/right + bottom/left) 🡪 ændrer line of action med det same 🡪 giver liv

Asymmetri

Strong line of action

**Bouba & Kiki – eksperimentering med former – movie geometri**

* Cirklen
* Trekanten
* Firkanten

**Appeal**

* Noget der gør dem karismatiske og appellerer til beskueren
* Brug forskellige former til at skabe appeal – godt karakterdesign starter med en klar form
* Leg med proportionerne
  + Forstør det spændende og interessante 🡪 det som giver karakteren personlighed forstørres
  + Minimer det kedelige eller grimme
  + Hold det simpelt 🡪 vigtigt med animation