Beschrijf hier je ideeën

Concept beschrijving:

Een tief steen avontuurlijk poppetje. Hebhier voor gekozen omdat ia wat research dit figuurtje het beste bleef hangen. Ook denk ik dat ik leuke originele animaties ermee kan maken omdat hij zo anders is vorm. Het vervoeren als hij ergens tussen moet, als hij piel gerempt word of andere interacties met het poppetje.

Inspiratie:

Inspiratie komt vooral van Pinterest maaar, het zoeken naar andere cartoon figuren die ook een interessante vorm of anteweg van het figuurtje. Zo heb ik bepaalde vormen, stijlen, ogen, kenmerkende aspecten gehaald uit de inspiratie hieronder.

Pinterest inspiration board:

https://nl.pinterest.com/Cdeurnoseb/charte-ideeen/9QNq

Schetsen en object in illustrator(1)

Hieronder staan de eerste paar schetsen van het poppetje, de verschillende ideeën van het poppetje, maar ook andere ideeën in het algemeen.

pdf **Theodor-illustrator.pdf**
Download Open 157 KB

Conceptbeschrijving + Schetsen

Concept: Voor het concept maak ik een poppetje dat bestaat uit vormen die verschillende interacties kan uitvoeren. Dit zijn drie knoppen aan de zijkant van de pagina waarmee gerinteracteerd kan worden. Elke knop zorgt voor een andere animatie van het karakter Hieronder zij je deze drie verschillende interacties.

Interactie 1 - Fighting

Interactie 2 - Dancing

Interactie 3 - **Emotion** Letter Gift

Adobe Animate

Voor de animaties wil ik Adobe Animate gaan gebruiken, de reden is dat ik nog nooit gebruik heb gemaakt van dit programma en het graag zou willen leren. Ook heb ik een klein beetje ervaring met Adobe After Effects en wilde ik daarom iets doen waar ik helemaal blanco in zat staan.

In eerste instantie was het idee om een achtergrond te maken met voorwerpen waar je op kon klikken. Dit werd alleen het even wat en door te weinig tijd heb ik dat laten vallen.

Technisch Onderzoek

Voor mijn animatie wil ik gebruik maken van Adobe Animate omdat dit nieuwe voor mij programma lijkt te grag willie leren. maar er nooit van was gekomen, buiten de paginaa waarmee gerinteracteerd kan worden. Elke knop zorgt voor een andere animatie van het karakter Hieronder zij je deze drie verschillende interacties.

Interactie 1 - Fighting

Interactie 2 - Dancing

Interactie 3 - **Emotion** Letter Gift

Alleen eenmaal bij het gebruiken bij het programma Adobe Animate, liep ik tegen een aantal problemen aan. Ik ben dan ook bezig om te starten, kaart anipar tot mij verder met het programma en kreeg niet goed voor elkaar wat ik wilde maken. Ik merkte dat dit niet helemaal het ideale programma is voor het maken van animaties met bestanden uit Illustrator, het kan overlegen wel, maar het ziet er(1) moeizaam. Daarom ben ik toch maar overgestapt naar Adobe After Effects. Dit programma is ook veel meer bs vinden en de animaties die ik wilden maken, gingen al een stuk sneller en minder stressvol.

Ik zal vooral voor de animaties gebruik gaan maken van de puppet tool, aasings van animaties, veranderen van posities en draaien van deze. De puppet tool is erg handig voor de poten van het karakter waarsoor ie deze makkelijk kunt verormen. Het werkt wel erg ingewikkeld, maar ik ga een poging wagen.

Bronnen:

Adobe Animate:

https://www.youtube.com/watch?v=JJ0dDnAQkvE

Adobe After Effects:

https://www.youtube.com/watch?v=JFXVIRnxBKU

Moving elements:

https://www.youtube.com/watch?v=FJ8mqFC7bJ0

Puppet tool:

https://www.youtube.com/watch?v=JFXVIRnxBKY

Ai Ae An

Karakter Design

Het karakter Theodor is een tief steen avontuurlijk fantasie mannetje. Samen met zijn stokje ontdekt hij de wereld.

Het mannetje is een aantal keer veranderd wat betreft zijn design. Zower ik die keuz als ik de lijnen, niet ontwerp ik ook nog steeds. Ik heb dan ook nog niet werd eind tief en keuk gevonden. Na deze feedback is het ontwerp wat veranderd en zouden er lijnen toegevoegd moeten worden om het karakter heen. Deze lijn zijn toegevoegd en ook de kleur waardoor hij meteen een andere soort stijl kreeg. Als laatste is deze nog wits verder verfijnt en is ik het karakter tot zijn ontwerp gekomen.

Omdat er weef feedback was op de emoties van het karakter, heb ik hier geprobeerd om ok verschillende emoties te maken. Ze staan in de volgende volgorde van links naar rechts.

1. **Normaal**
2. **Sad**
3. **Verward**
4. **Chagrijnig, boos.**
5. **Angstig**
6. **Schuttig**

(1) Veel details in het gezicht, klein beetje 3d gevoel.

(2) Krijtachtig, redelijke detail.

(3) Hoog contraat, haaat geen details, geen lijnen.

(4) Redelijke detail, lichtelijk 3d.

(5) Sterke dikke lijn, beetje details

(6) Teleering, redelijk veel detail.

(7) Glad, geen lijnen, 3d gevoel.

(8) Lijnen alleen voor verduidelijking, hoog contraat, weinig detail.

(9) Redelijke detail.

(10) Kleine details, dubbele lijnen, diepte in 3d.

10 Verschillende stijlen

10 Verschillende stijlen voor het poppetje, ik heb gekeken naar schaduwen, vormen, details, contraat, etc.

Het was vrij lastig om verschillende stijlen van een figuurtje te vinden die eigenlijk niet helemaal bestaat. Daarom heb ik ook gekeken naar andere karakters omdat deze hier nog erg sinds op lijkt. Ben toch erg tofte stijlen tegen gekomen. Heb haeft mij meer laten radeteren of ik juist meer of minder detail in mijn karakter wil. Heb toch maar besloten om te gaan voor iets meer detail om zo de expressies van het karakter makkelijker te maken.

Storyboard & Research

Er zijn drie verschillende storyboards, voor elke interactie één. Hieronder zie je de drie verschillende categorieën.

Interactie 1 - Fighting

Interactie 2 - Dancing

Interactie 3 - **Emotion** Letter Gift

In eerste instantie was het in plaats van Letter Gift, Emotion. Ik heb dit uiteindelijk veranderd omdat ik Emotion een begrip vond die ik er achter al niet helemaal bij voel passen. Ook vind ik het geen van een brief van een avontuurlijke mannetje veel toepassingen bij het thema.

De animaties wil ik een beetje ironisch over laten komen, dat het wel grappig maar vooral heel leef over komt, dit om zo ook de expressies van het karakter goed mee te kunnen brengen. Dit ziet je ook terug in kindertekeningen, de ogen van karakter voert dingen ook uit op een schattige manier, soms wat klunnelig of juist weer op een hele bijzondere manier.

Hieronder zie je de animaties gekeken.

Omdat ik tevreden was met mijn resultaten heb ik hieronder nog een aantal tekeningen gemaakt.

3 moving icons + schetsen

Voor de drie moving icons heb ik hierboven gekeken naar de verschillende categorieën. In de eerste pdf met schetsen zie je de verschillende uitgeprobeerde schetsen voor de onderwerpen: Fight, Music/Dance en Emotion.

Later heb ik er meer schetsen bijgemaakt omdat ik nog niet had gevonden wat ik zocht. In de tweede pdf heb ik meer inspiratie op gedaan waardoor ik uiteindelijk aan drie iconen ben gekomen.

Hieronder zie je verschillende animaties van deze gekozen iconen geschetst.

Hieronder staan de uit eindelijk drie gekozen iconen. Ik heb gekozen voor deze iconen omdat ik iconen wilde gebruiken die niet direct de interactie weergeven maar wel iets laten zien wat er mee te maken heeft. Ook blijven ze alle drie in hetzelfde thema zitten.

Interactie 1 - Fighting: Het zwaard staat voor fighting, ook al is dit een character vecht moves leek zien vond ik dit wel een toepasselijk icoon dat past bij het thema van avontuur.

Interactie 2 - Dancing: Voor dancing heb ik gekozen voor een muziekbox, vind dat persoonlijk een erg leuk icoon en vind hem ook perfect passen bij het karakter en de tijd. Het voorwerp is ook erges schattig wat ook goed bij het karakter paast.

Interactie 3 - **Emotion** Letter Gift: Als laatste de vogel met de brief. Omdat het karakter zou in de animatie een flies geeft met een brief erin vond ik wen vogel met daarbij een goed alternatief. Het is dezelfde boodschap alleen op een andere manier vormgegeven, dat is precies wat ik wil voor mijn animatie.

Preloader

Voor de preloader, ook wel het load scherm genoemd, heb ik ook nog nagedacht wat ik voor mij zou zien. Ikst zou een laad balk kunnen zijn voor de animaties. Uiteindelijk heb ik gekozen voor het karakter dat rent naar zijn stok, Het karakter zijn stok draagt hij altijd bij zich en vond het daarom wel een leuk idee om hem daar naar toe te rennen omdat hij niet zonder kan. Uiteindelijk heb ik dit niet gemaakt prima zien hoeveel je nog moet, hoe dichter bij de stok, des te dichterbij hij is van het laden.

Audio

Voor de audio heb ik gekozen voor natuur geluiden. Je hoort zowel de wind als vogels dat goed past bij de achtergrond. Ook hoor je kortstekje water op de achtergrond.

Dit audio fragment kun je luisteren bij de volgende link.

https://onlyfans.github.io/animatie-karakter/

Sound-Nature.mp3
Download 6.5 MB

Background animatie

Voor de animatie heb ik zelf een achtergrond gemaakt om het poppetje op naar te zetten. Het is avontuurlijke achtergrond met weing detail met zoals het poppetje zelf. Ook valt het karakter goed op fouwen de kleuren van de achtergrond.

Het karakter komt de staan in het midden van het scherm fuisaan de rotsen. Heb de achtergrond zelf ontworpen maar wel als idee van pinterest. Zie inspiratie board:

https://nl.pinterest.com/Cdeurnoseb/cloud-face-bewegingen/

Eindproduct

Prototype link naar de website:

Hier op staan de drie animaties, drie GIF knoppen en de prototaiper. De prototaiper staat links onder in het scherm omdat het niet gelukt was om deze werkend te maken. De audio zit hier ook in.

https://onlyfans.github.io/animatie-karakter/

Iconen

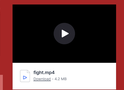
Hierbij staan de drie iconen voor de animaties.

Animaties

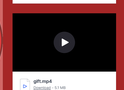
Hier onder staan de drie animaties die zijn gemaakt in After Effects. Het is niet gelukt om alle Animaties precies naar wens te maken.

Zo mist er bijvoorbeeld bij het spinnen van het zwaard een motion blur, deze kreeg ik jammer genoeg niet aan de praat. Ook is de beweegte posities niet helemaal juist. Maar over het algemeen zijn het drie leuke animaties die passen bij het karakter.

Alle drie die animaties beschikken wel looping, ook wat de verfijning van de animatie. Dominique gebruiken ook ease in en ease out. Ook zijn de animaties nu gemaakt te geven van de animatie, het zwaard mee laten bewegen, bepaalde dingen zoals de armen mooi tot elkaar en bewegen zijn deze zoals de animatie, ze van elkaar af staan. Transform zit niet in de de animaties, het poppetje verrormt wel een klein beetje, maar haast amper.



fight.mp4
Download 4.2 MB



gift.mp4
Download 5.1 MB

dance.mp4
Download 5.1 MB

Reflectie (Groei)

In eerste instantie dacht ik dat dit project best wat te doen zou zijn. Maar naar mate je deze in de software en bedachten dingen duidd, dies te meer heel bezigd bij kanen dat je het van niet meet onderschatten. Met andere woorden: Ik heb dat dus ook onderschat. Heb niet alles helemaal naar wens gekregen omdat ik te weing tijd had besteed in de software. Ik heb de software wel goed kunnen ontdekken en begrijp nu zoeed de verschillen tussen Adobe Animate en Adobe After Effects en waar elke handig en niet handig voor zijn.

Ook is mijn kennis van niet alleen After Effects maar ik ook mee gewerkt heb drastisch verbeterd. Ook mijn Adobe Illustrator vaardigheden zijn flink vooruit gegaan. Ik ben ook erachter gekomen wanneg wat ik kunnen maken in Adobe Illustrator. Dit ook heeft mij erg geholpen bij mijn software kennis.

Ook heeft de research op Pinterest, Cunfinder en andere websites goed geholpen om tot leuke ontwerpen en ideeën te komen. Dit heeft mij echt iaten zien, hoe belangrijk het is om inspiratie op te doen en niet bij je eerste idee aaisoord te gaan. Ben vaak genoeg niet bevreden geweest met mijn werk en heb dit daarom vaak aangepast. Ho ben ik redelijk trots op de ideeën die ik heb opgedaan.

Het was een leuk tof vak, heb veel weten te leren en ga mijn verbiaterde Adobe kennis en inspiratie onderzoek zeker meenemen voor later.

BEOORDELINGSFORMULIER INTERFACE & BEWEGING- CMD AMSTERDAM 2021

Naam: studentnummer: | datum: Klas: Minor VID 2021 | ENGICUFEN- ontwerpers, grafisch/interactie, ...

A. VERVULDE OPDRACHTEN	Toelichting	
1. OEFENING 1 Letterface + object in Illustrator 2. OEFENING 2 Letterface/Poppetje/Tekening in Illustrator 3. OEFENING 3 Technisch onderzoek		ja - NEE ja - NEE ja - NEE
B. OPDRACHTEN BV en bij wegen eveen (eesen)	Toelichting	
1. CONTRASTEN & KEUZEN? 2. WERKELIJKAS		ja ja
		GREUCHEER OPDRACHTEN=
C. ONDERSCHEIDT ZJ ZICH OP dergeen eeen (eesen)		
1. Kiezen voor een eigen onderwerp of een eigen interpretatie van de opdracht		ja
2. Experiment in Illustrator en Adobe Animate Photoshop/Illustrator, Fotografie, Videomaker/animatie software		ja
3. Technisch/ITM Beheerd Zij zichzelf dat gevolgen/kaders/ideeën/ontwerpen/ontwerpen/ontwerpen