

Conclusie

De onderzoeksvraag: Is FrameForge geschikt om 3D-scènes te storyboarden?

Uit dit onderzoek is dus gebleken dat FrameForge uitermate geschikt is om storyboards te maken voor volumetric video.

Wat in het onderzoek naar voren kwam is dat het belangrijk is dat het maken van het storyboard zo min mogelijk tijd in beslag neemt. Dit werkt in FrameForge m.b.t de volumetric studio perfect, omdat je éénmaal de studio na maakt en acteur op schaal maakt en daarna kun je dat file telkens opnieuw laden om te gebruiken voor een andere scene.

Ik heb ook geprobeerd hetzelfde te maken met een ander programma genaamd 'PanelForge' dit programma werkte echter niet fijn, ondanks dat de interface er een stuk mooier uitzag moest je altijd goed zoeken naar de opties in 'dropdown' menu's. Verder kon je ook niet de emoties van personen aanpassen, als je wou aangeven dat de persoon bijvoorbeeld verbaasd zou moeten kijken dan moest je daar zelf over heen tekenen.

Verder maakt FrameForge gebruik van tweening, deze technologie maakt het makkelijk om je visie met alle mensen aanwezig op de set te delen, zodat er geen disharmonie ontstaat tussen de acteurs, de regisseur en de studio operators. Deze technologie ontbreekt in PanelForge, het is dus niet mogelijk om een animatie te maken binnen het programma. Verder kun je het karakter geen complexen acties laten doen zoals een object vastpakken of emoties laten zien.

het is ook makkelijk te gebruiken voor het post productie team, aangezien je heel makkelijk sets kunt maken met de roombuilder functie. Hiermee kun je kamers maken en meubilair plaatsen. Zo kun je bijvoorbeeld: aan het vfx team laten zien in wat voor ruimte ze de volumetric video moeten plaatsen.

Ik zou daarom Dutch Rose Media aanraden om gebruik te maken van het programma FrameForge voor de pre productie van een opname in de studio.