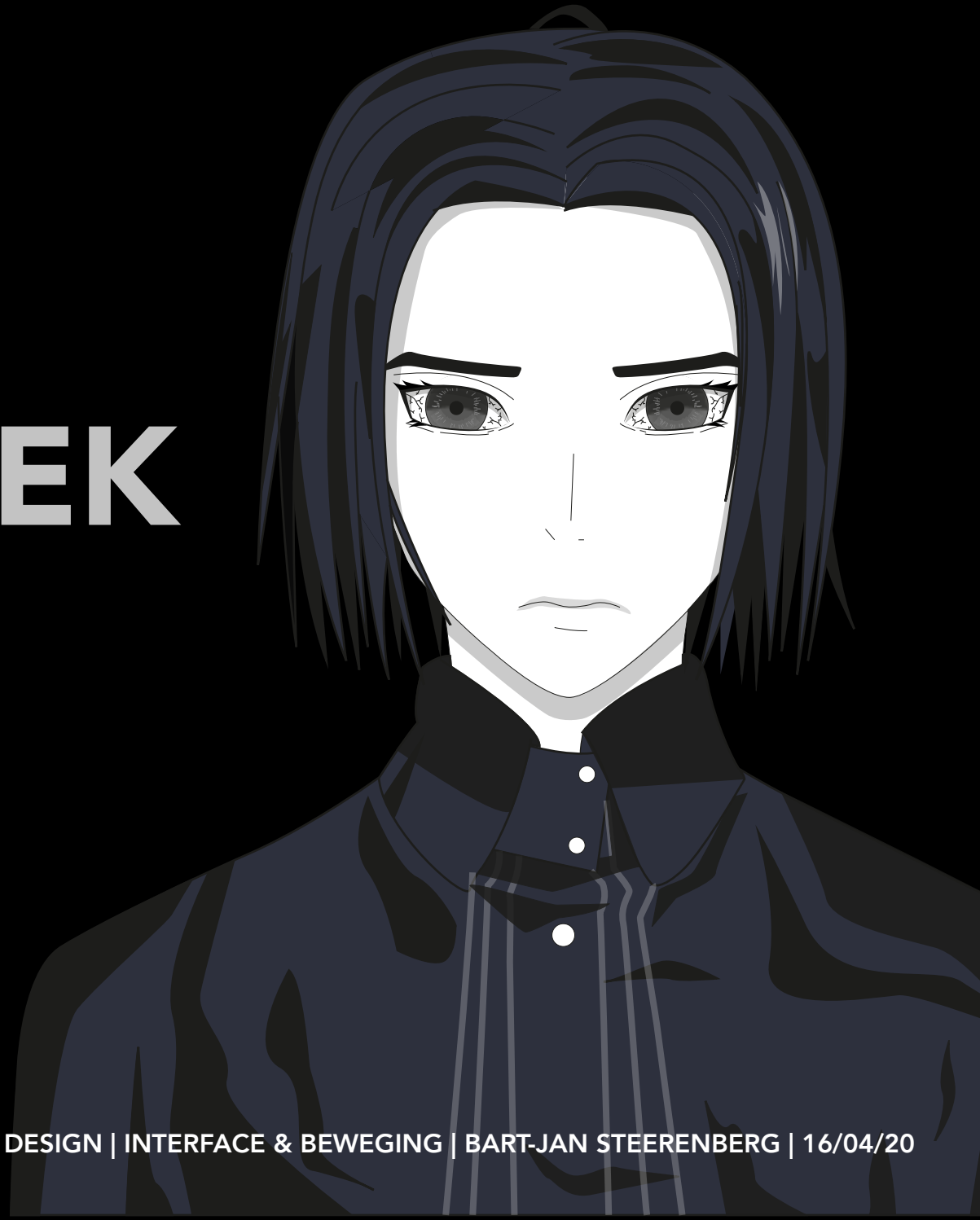


PROCESBOEK



INHOUDSOPGAVE

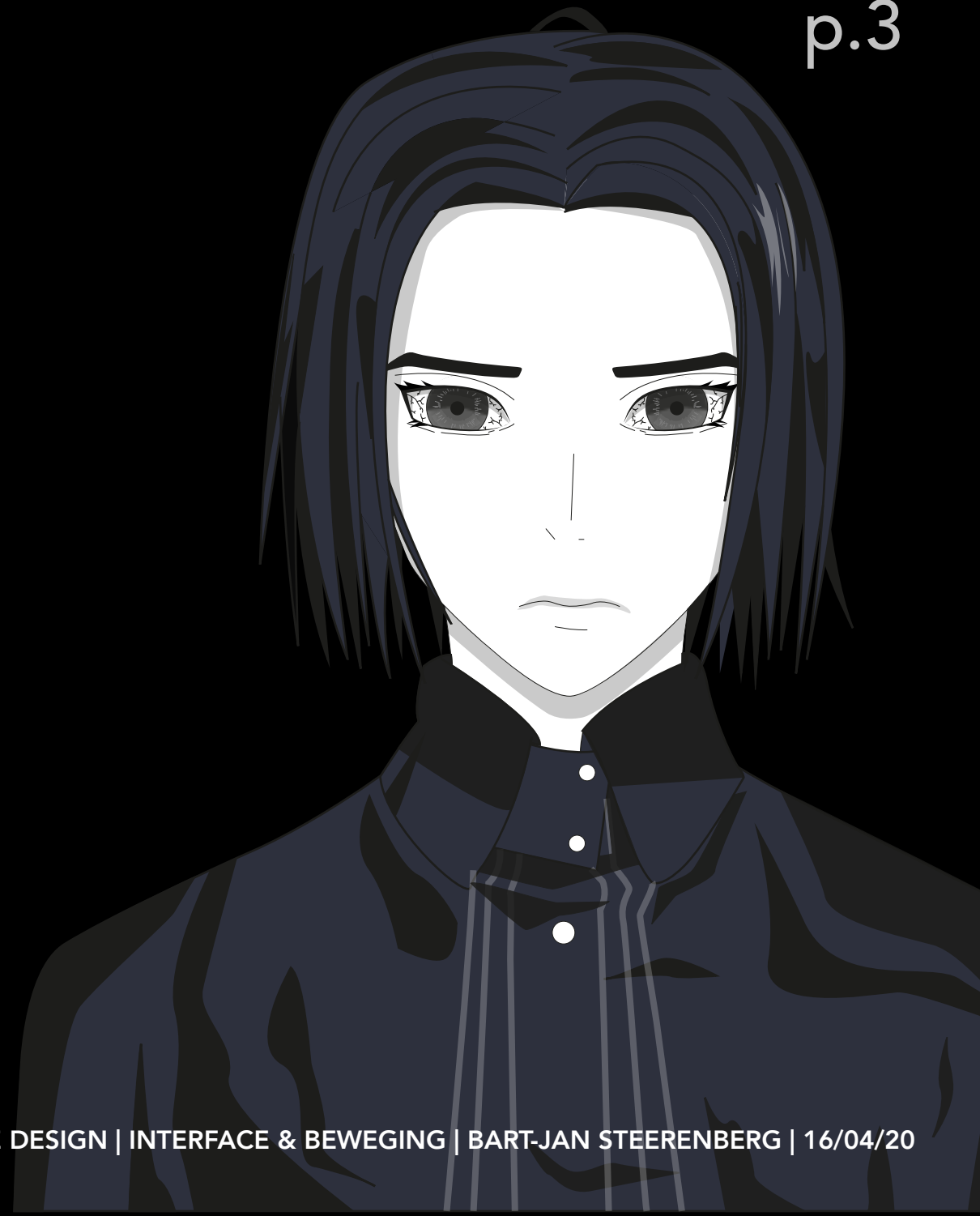
Les 1	P. 3
Les 2	P. 7
Les 3	P. 14
Les 4	P. 24
Les 5	P. 26

Link naar prototype:

<https://jamilvice.github.io/animatie5/>



LES 1



CONCEPT OMSCHRIJVING



Concept omschrijving

Voor het vak Interface & Beweging kreeg ik als opdracht om een object/ figuur te ontwerpen en te animeren.

Voor mijn concept heb ik ervoor gekozen een personage te ontwerpen.

Het design is ontworpen in Adobe Illustrator. Ik heb ervoor gekozen het personage in manga stijl te ontwerpen en heb met heel veel details gewerkt om mezelf uit te dagen(ik heb nog nooit eerder zo een soort stijl gemaakt).

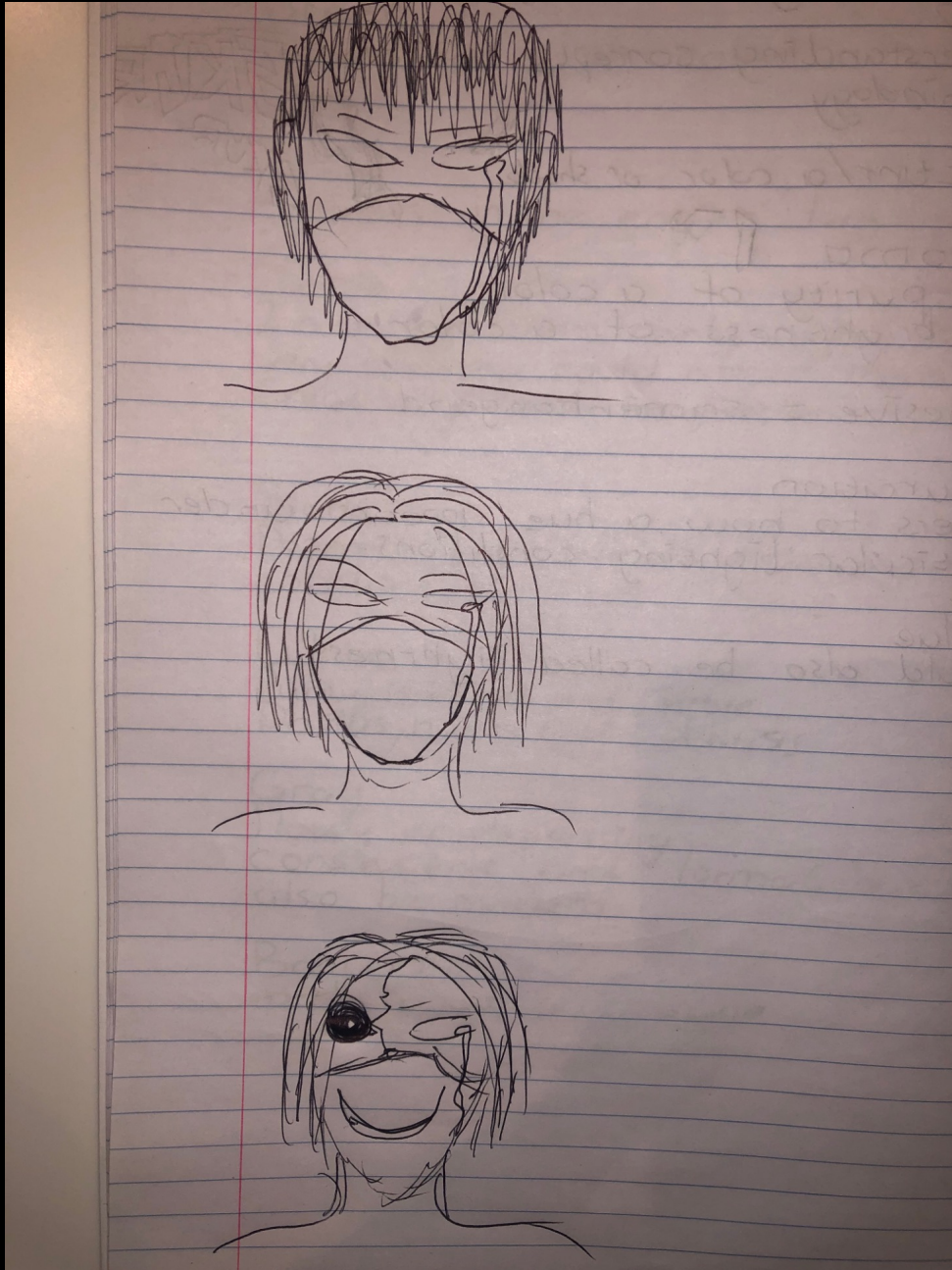
Op deze manier wil ik mijn animatie van de personage laten leven. Je ziet het gezicht en alleen een klein gedeelte van het boven lichaam, hierdoor komt de focus om het gezicht. Ik heb er dan ook voor gekozen om alle animaties in het gezicht zelf plaats te laten vinden.

Animaties & Achtergrond

Ik wil animaties maken zoals de pupil die begint te draaien en vervolgens kleiner wordt en rood wordt. Een traan die verschijnt in het oog en naar beneden rolt. Of bijvoorbeeld een duister masker wat opeens op het gezicht verschijnt.

Om alle nadruk en aandacht op het personage te zetten heb ik ervoor gekozen een zwarte achtergrond te gebruiken wat past bij de rest van het thema.

SCHETSEN



Eerste schetsen

Bij de eerste schetsen had ik al gelijk het idee een gezicht te maken geïnspireerd uit een manga- stijl.

In manga kan alles tot werkelijkheid gebracht worden, vandaar dat ik deze stijl heb gekozen. In mijn animatie zitten er op deze manier dan geen grenzen met wat echt of nep is.

Eerst wou ik een jongen tekenen. Maar later leek het me leuk om de personage wat vrouwelijker te maken. Dit was voor mij een uitdaging aangezien ik weinig teken ervaring heb.

PROTOTYPE VERSIES

Concept tekening

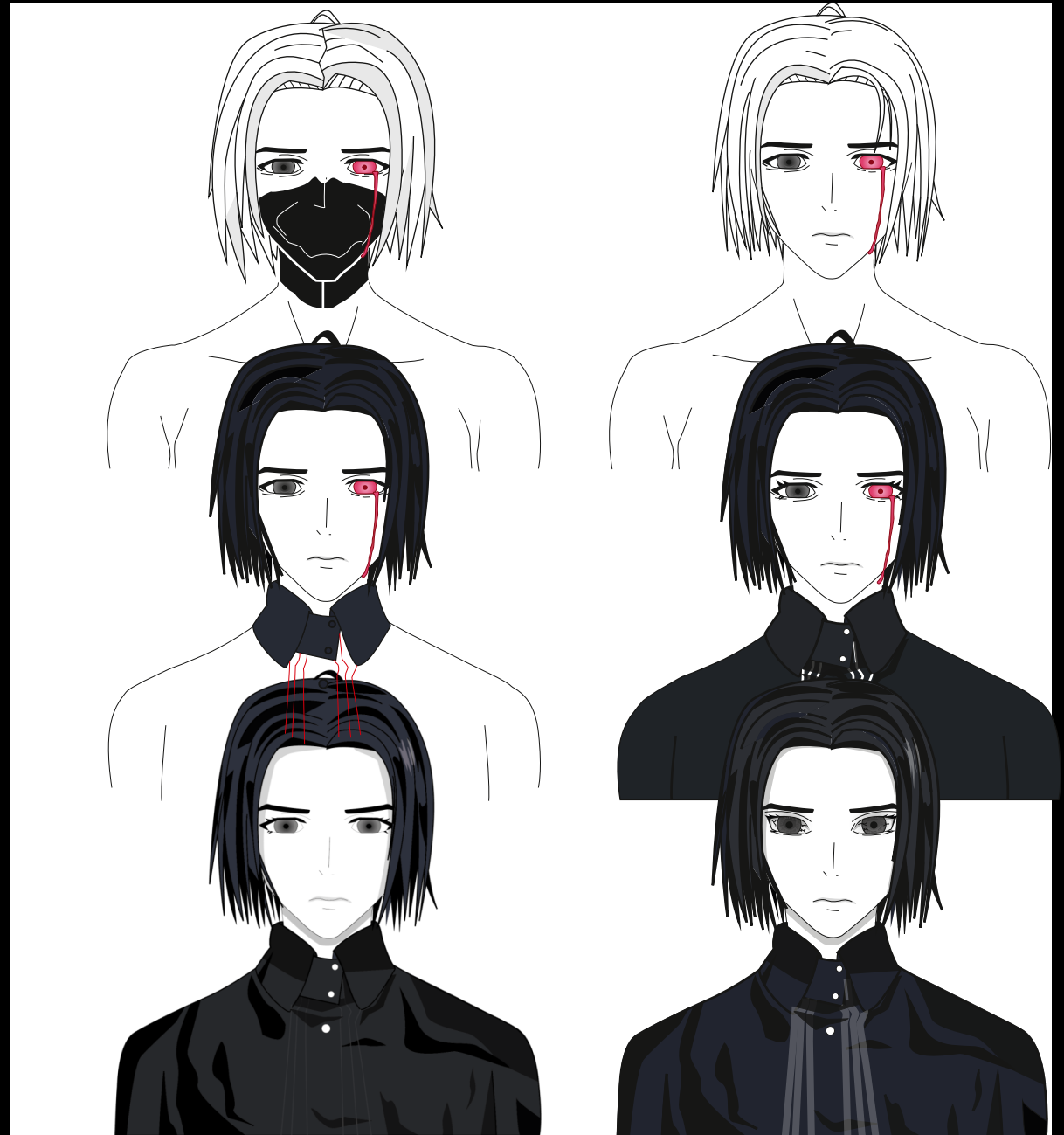
Na de schetsen heb ik de personage in Illustrator ontworpen. Ik ben vanaf 0 begonnen en heb stapje voor stapje meer detail toegevoegd in verschillende versies.

Zie het ontwerp proces rechts.

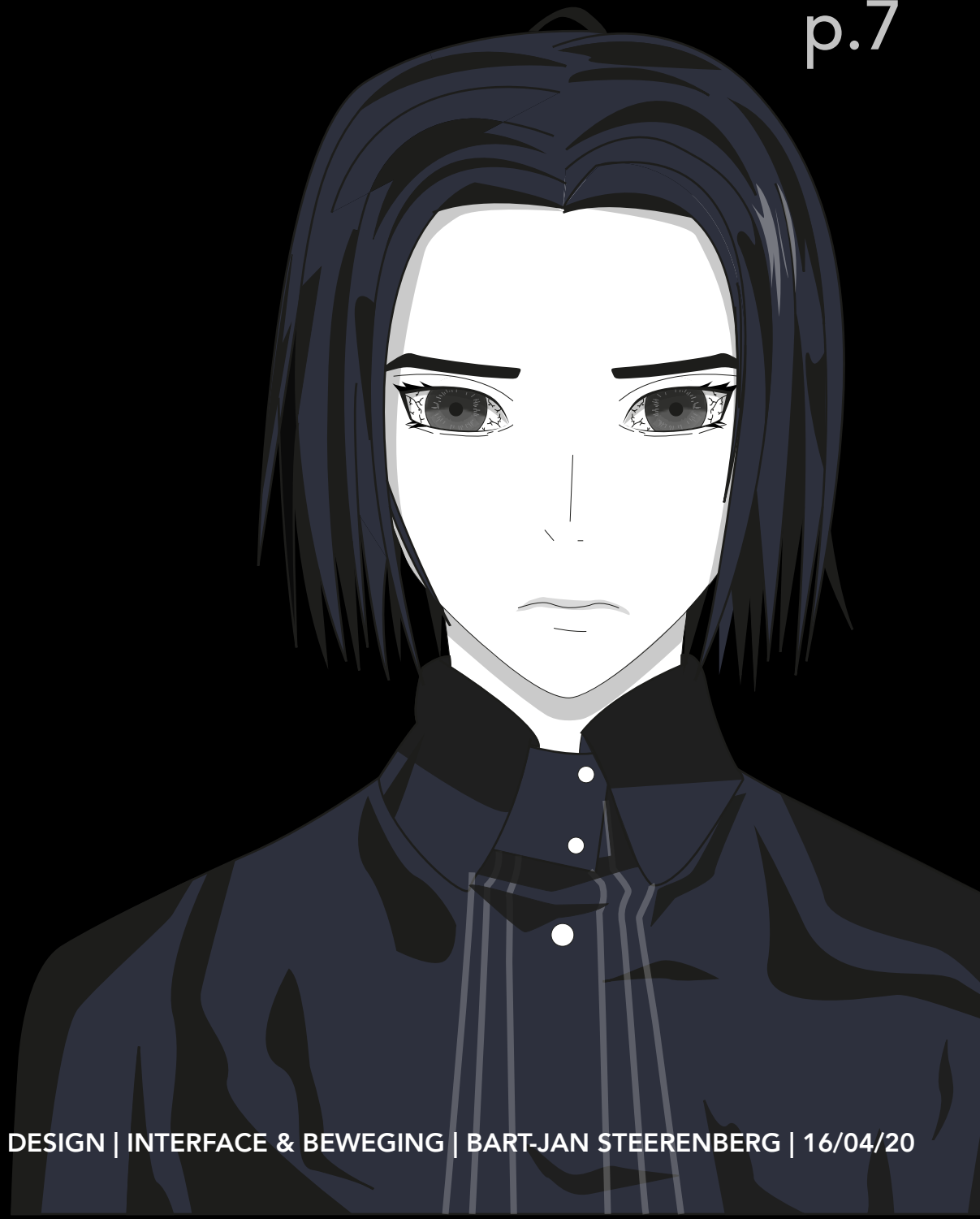
Uiteindelijk heb ik ook gebruik gemaakt van schaduwen in de tekening om het meer toon en gevoel te geven. Ook in het oog zit heel veel detail verwerkt. Ik heb mezelf echt uitgedaagd.

Lagen

Alles op de tekening is in lagen verdeeld. Hierdoor kan ik alles gemakkelijk in After Effects exporteren en bewerken.



LES 2

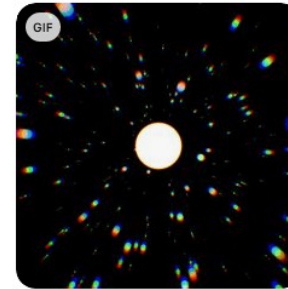


MOODBOARD INSPIRATIE

Inspiratie

Hier een moodboard van inspirerende iconen en tekeningen die ik heb verzameld. Deze hebben mij geholpen om tot ideeën te komen!

[HTTPS://PIN.IT/2L80I82](https://pin.it/2L80I82)



OmniDaily



¿Potter? ¿Eres tu?



mamodos



100 Workouts until Fanime - 100%



The Slayer's Son of DxD



anime butts drive me nuts



Watch out



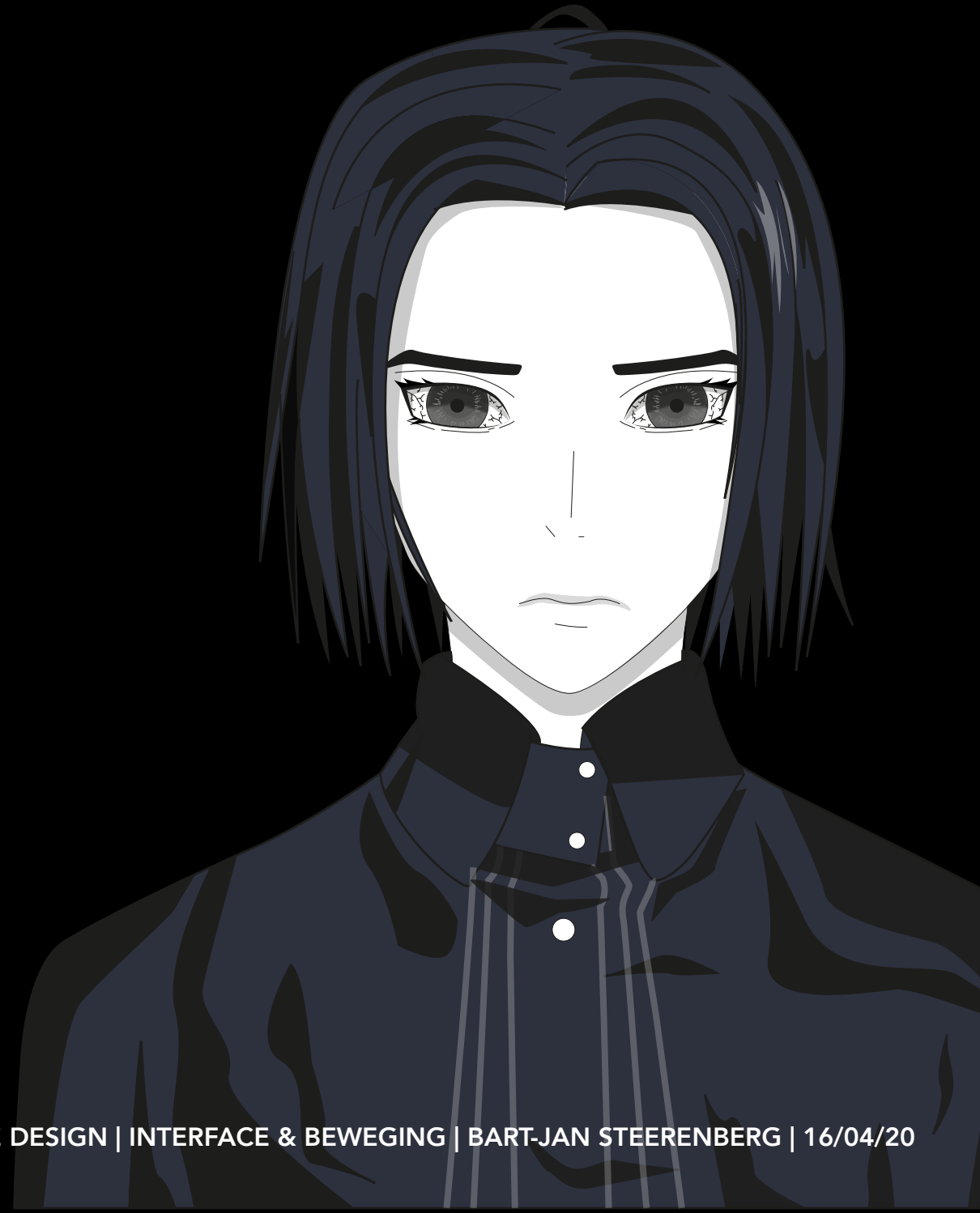
ICONEN

3 iconen

Voor de opdracht is het de bedoeling dat er 3 verschillende animaties binnen hetzelfde personages worden gemaakt.

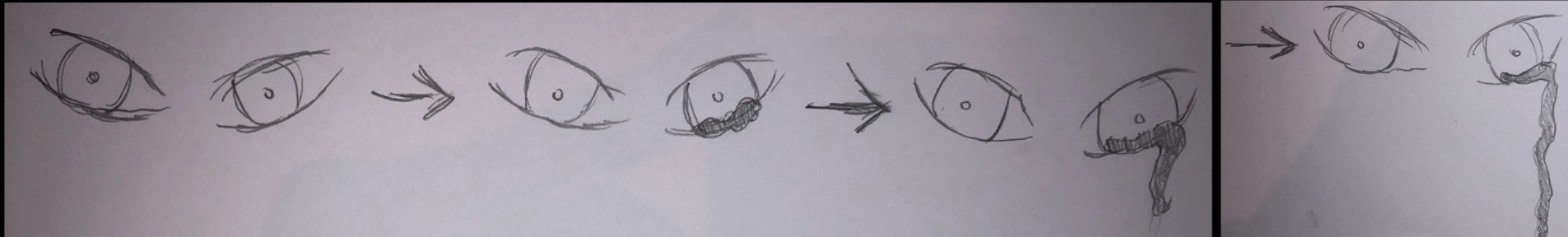
Elke van deze 3 animaties wordt getriggerd doordat de gebruiker op 1 van de 3 toetsen of iconen kan klikken.

Deze 3 iconen moeten we ook zelf ontwerpen. Het is ook de bedoeling dat de icoontjes zelf ook geanimeerd zijn om de gebruiker een meer levende ervaring te geven.



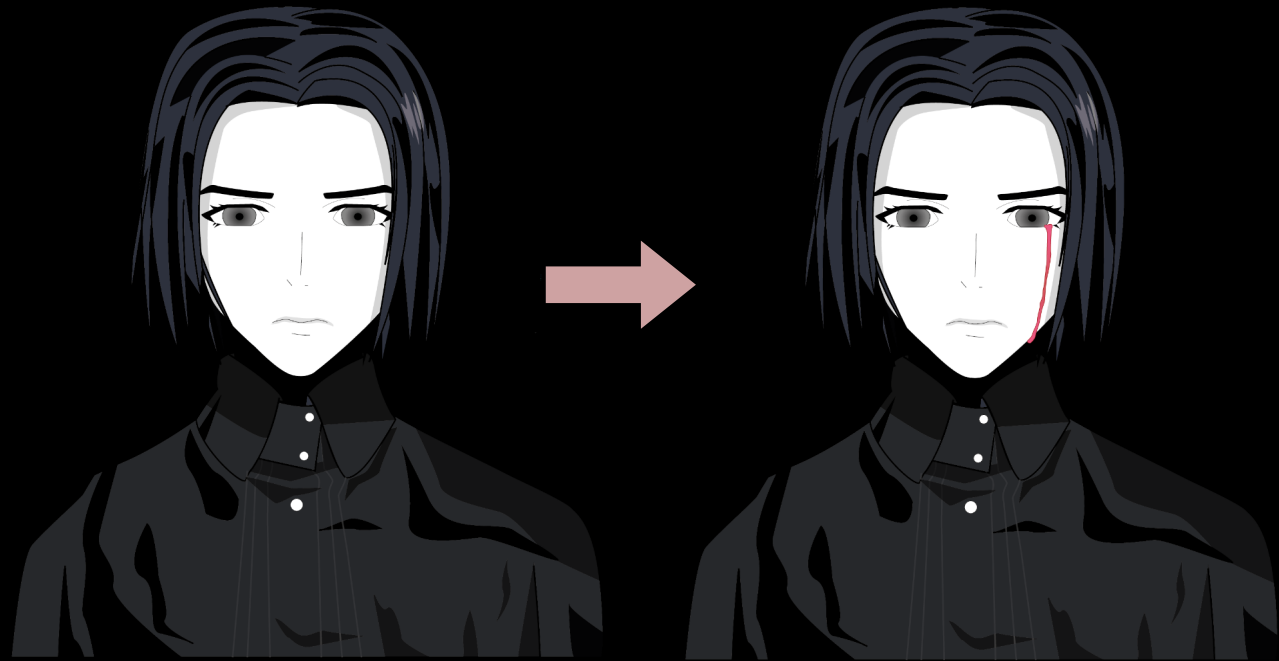
3 FUNCTIES/ICONEN

FUNCTIE/ICOON 1: TRAAAN



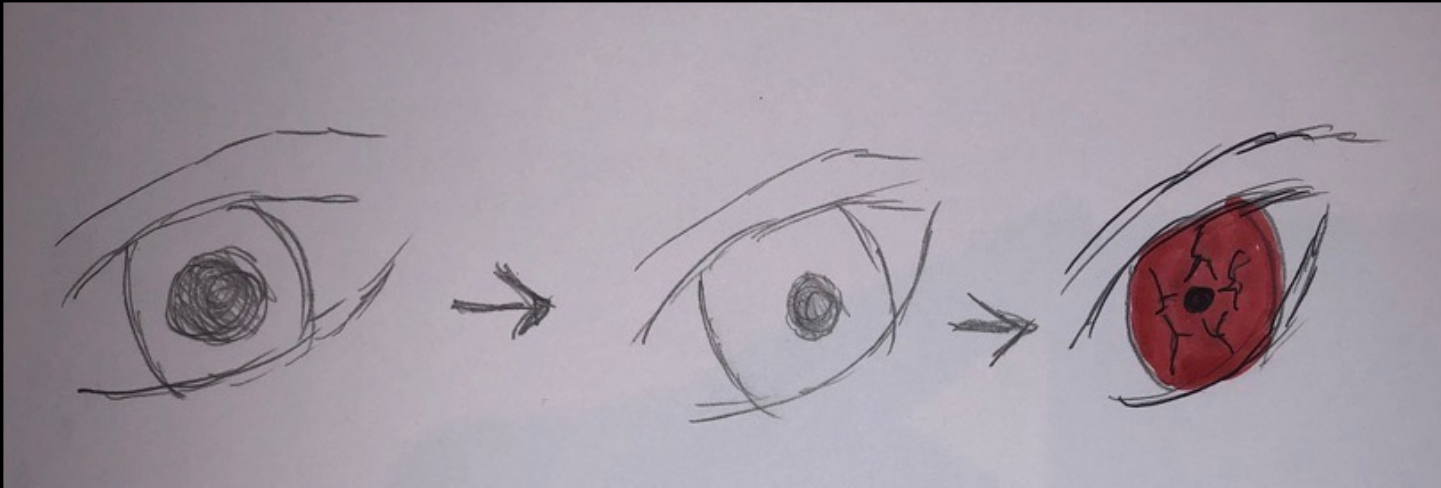
Icoon 1 : Traan

Als je op icoon 1 klikt verschijnt er een animatie in rechteroog van de personage. De traan verschijnt dan in het oog en rolt dan rustig naar beneden op het gezicht.



3 FUNCTIES/ICONEN

FUNCTIE 2: PUPIL

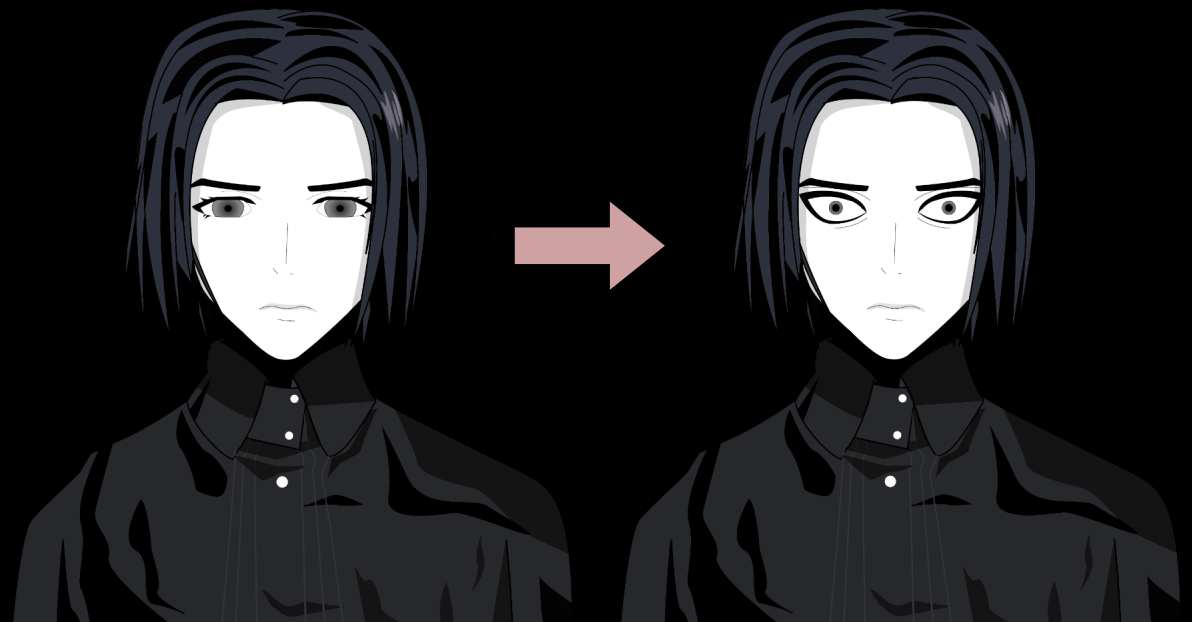


Icoon 2 : Oog animatie

Als je op icoon 2 kijkt verschijnt er een animatie in 1 van de ogen van de personage.

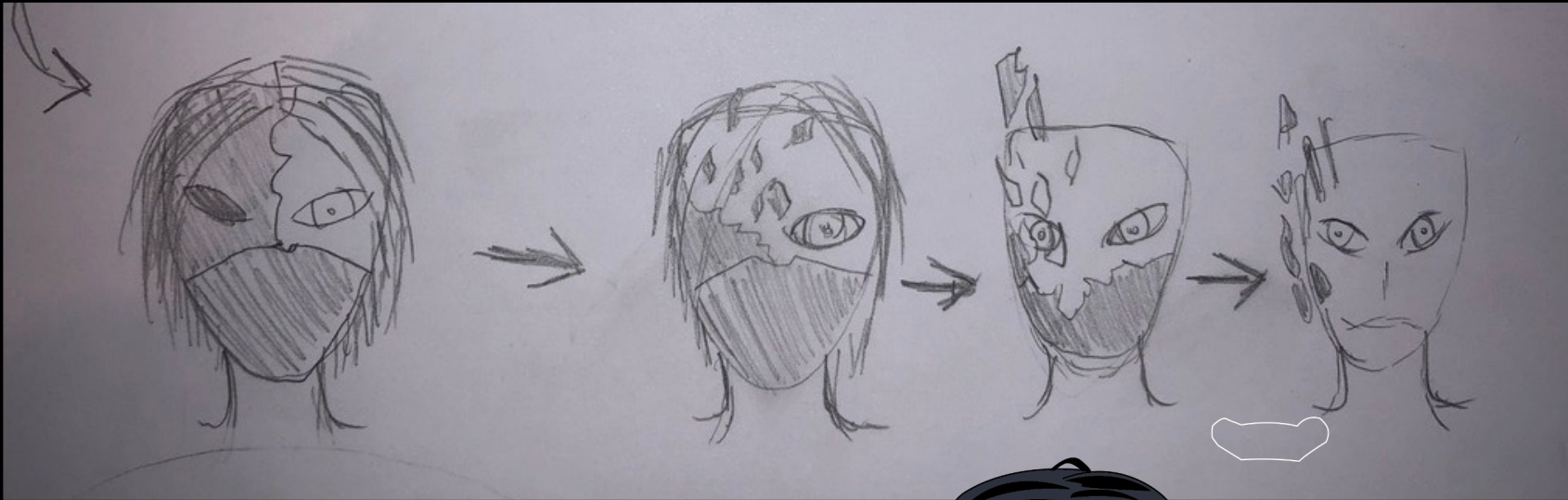
De pupil wordt kleiner en begint te draaien.

Ook wordt het oog rood en verschijnen er aderen in het oog.



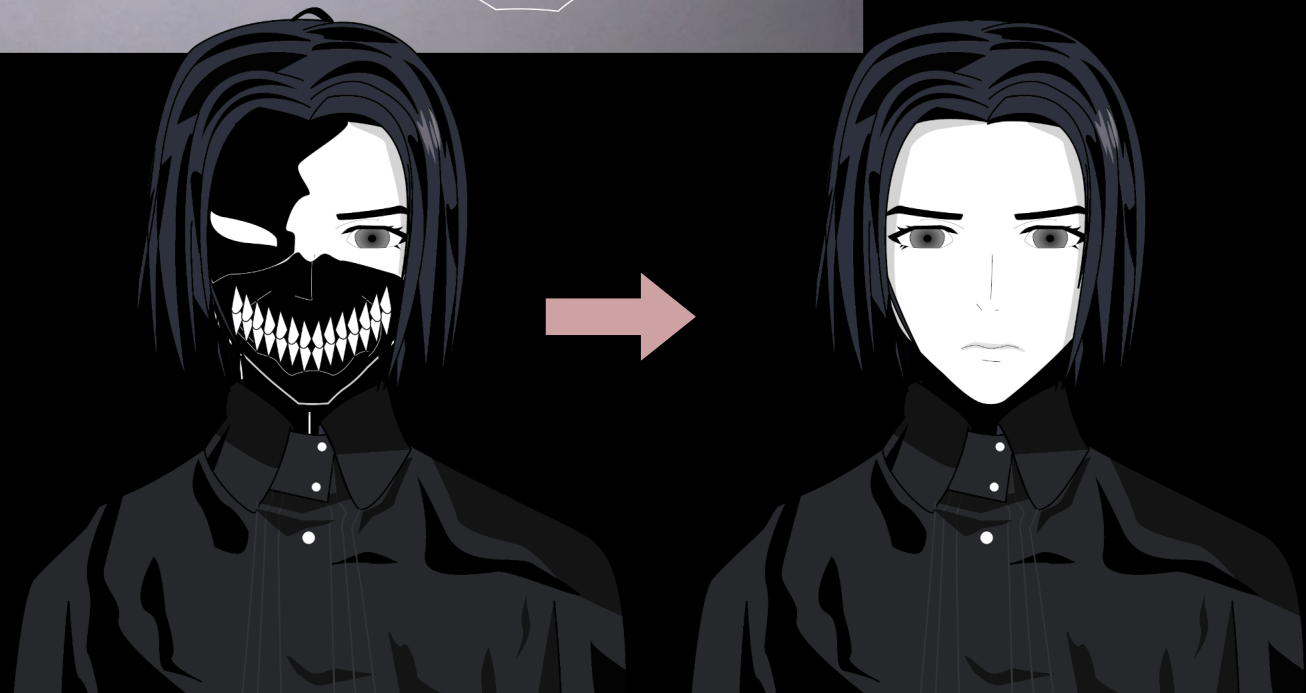
3 FUNCTIES/ICONEN

FUNCTIE 3: MASKER



Icoon 3 : Masker

Icoon 3 moet ervoor zorgen dat er een duister masker verschijnt wat een groot gedeelte van het gezicht inneemt. Door middel van een animatie moet het masker tevoorschijn komen en weer verdwijnen.



WORKFLOW

AI - AE - BRACKETS

Adobe Illustrator

Het vector bestand zal ik in illustrator gaan maken. Hier heb ik al veel ervaring mee en ik weet hoe ik in lagen moet werken.



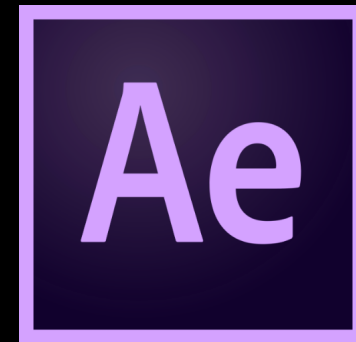
Adobe After Effects

Ik heb een klein beetje ervaring met After Effects. Ik heb dit programma gekozen omdat het heel gemakkelijk samenwerkt met Illustrator. Zodra ik al mijn werk in illustrator netjes in lagen heb verdeeld kan ik het gemakkelijk exporteren naar after effects en vanuit daar gaan animeren.

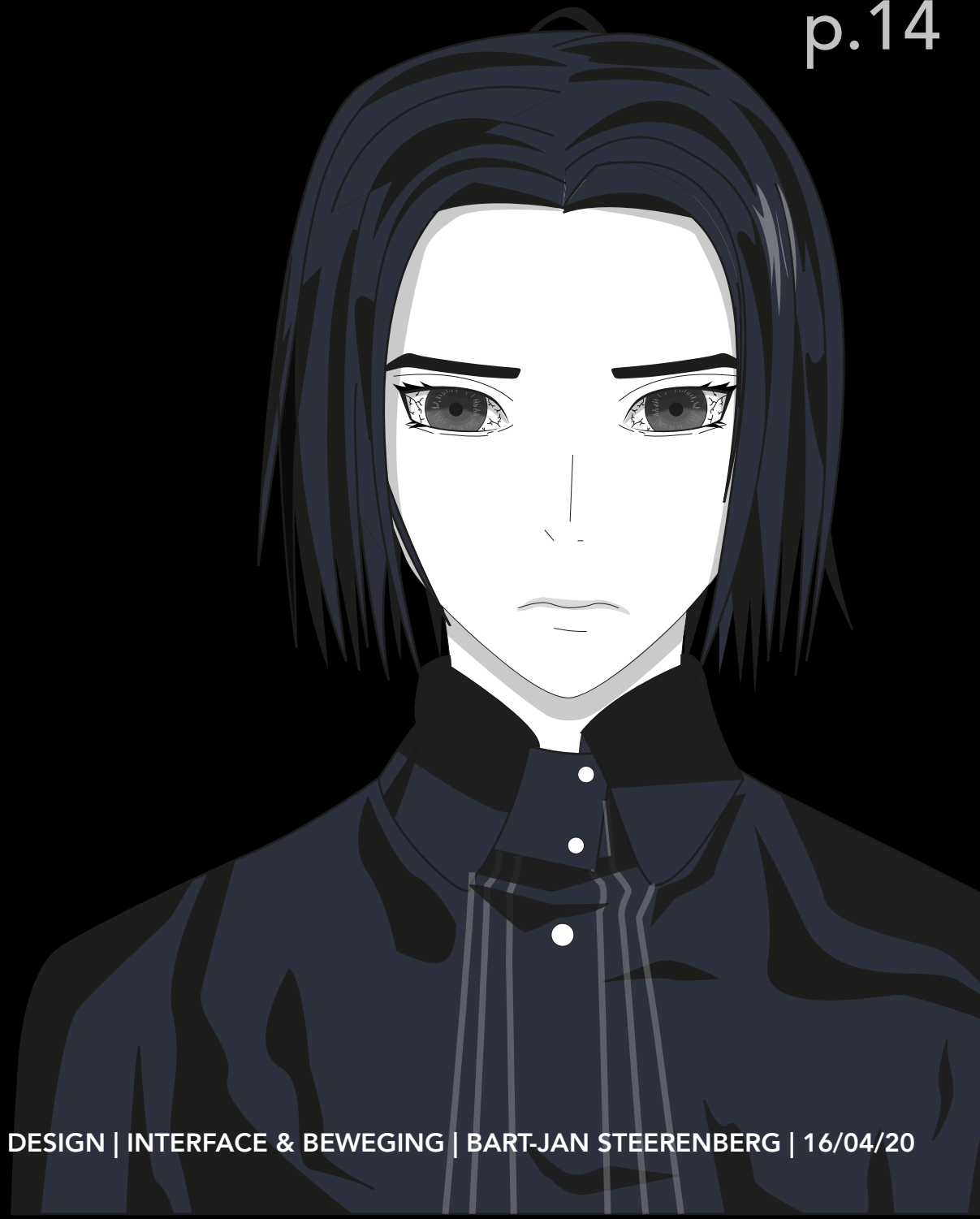


Brackets

De verschillende animaties zal ik omzette in gif bestanden en dan in html/css tot 1 lopend bestand maken. Ik heb niet veel ervaring hiermee dus dit wordt een uitdaging.

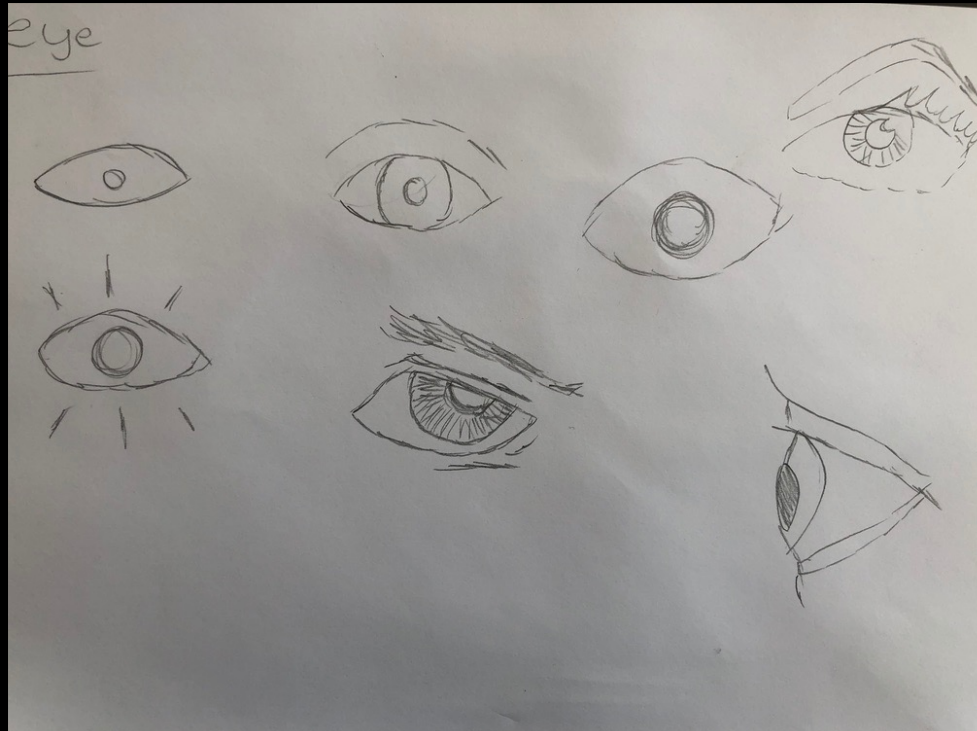


LES 3



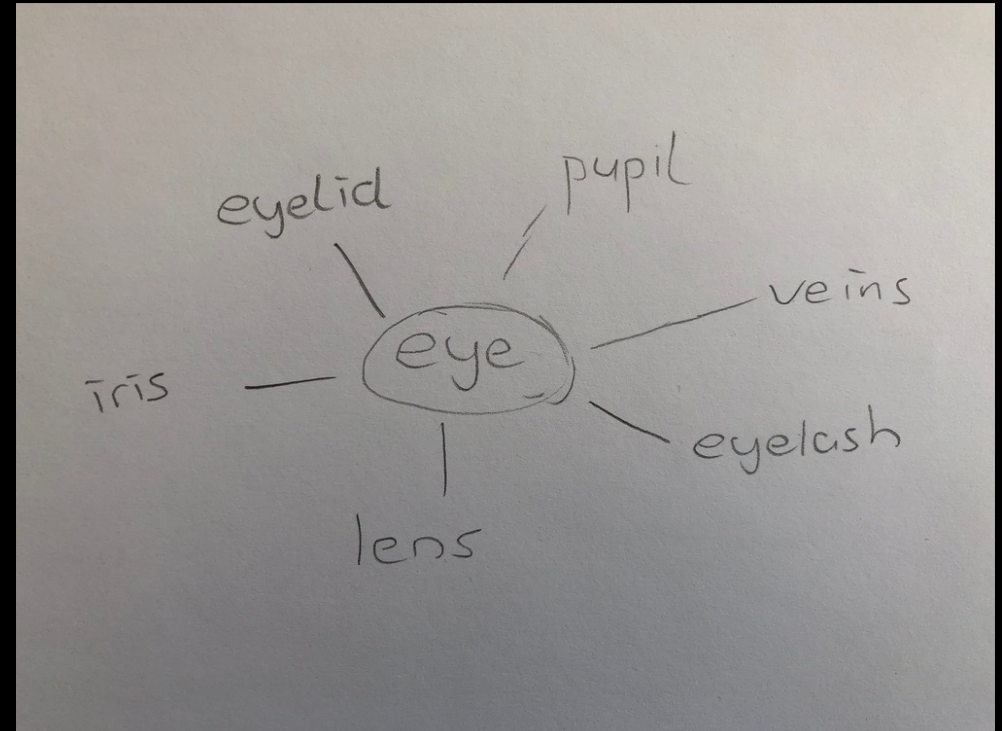
ICONEN SCHETSEN + WOORDMAP

FUNCTIE 1: PUPIL



Icoon schetsen

Hier boven schetsen van het icoon dat ik wil gaan maken.

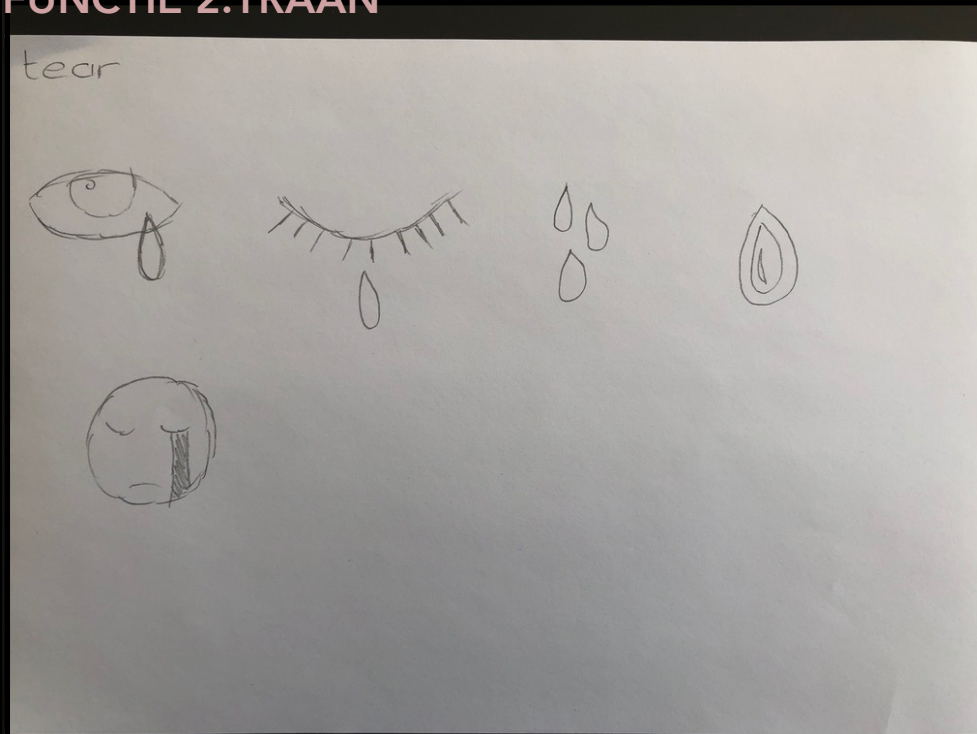


Woordmap

Hier boven een woordmap om inspiratie op te doen over het woord van mijn icoon.

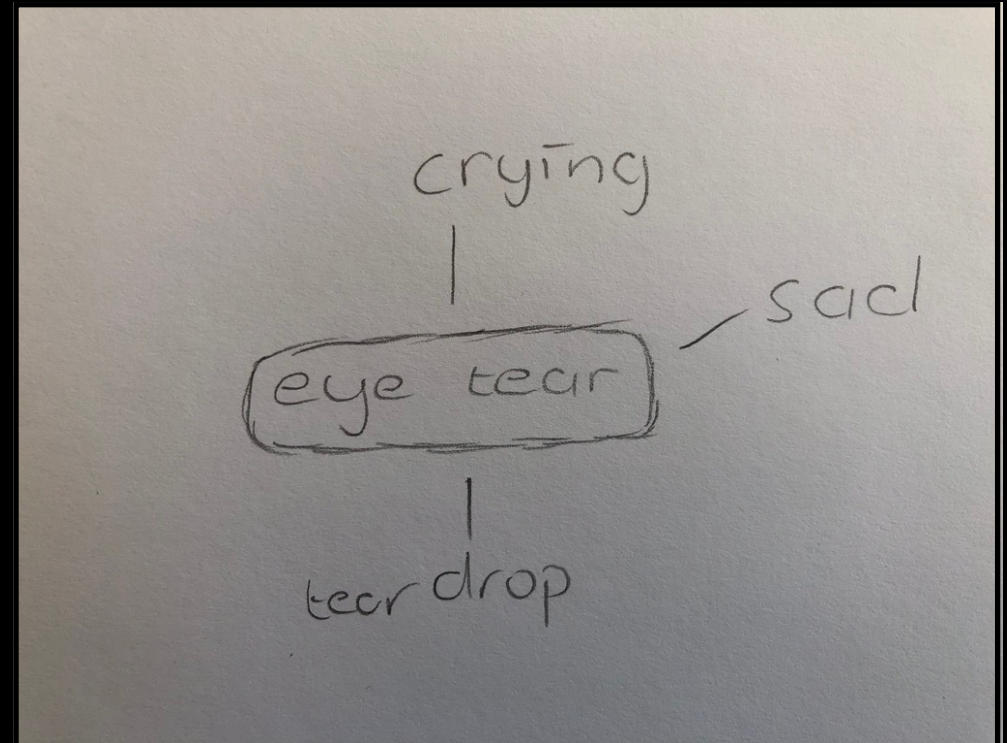
ICONEN SCHETSEN + WOORDMAP

FUNCTIE 2: TRAAAN



Icoon schetsen

Hier boven schetsen van het icoon dat ik wil gaan maken.

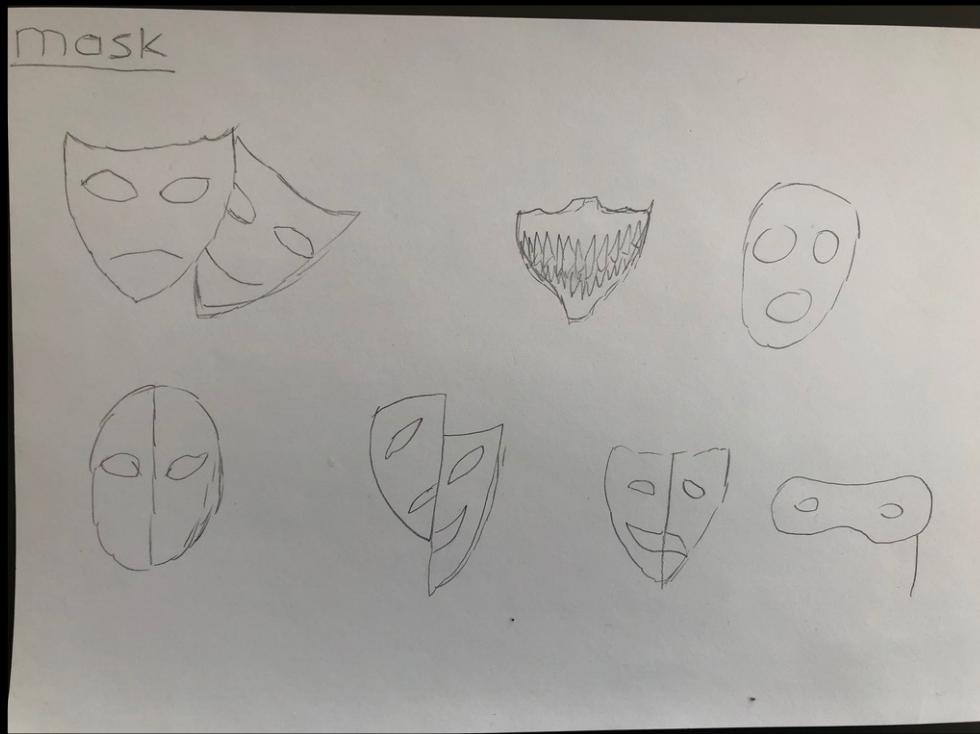


Woordmap

Hier boven een woordmap om inspiratie op te doen over het woord van mijn icoon.

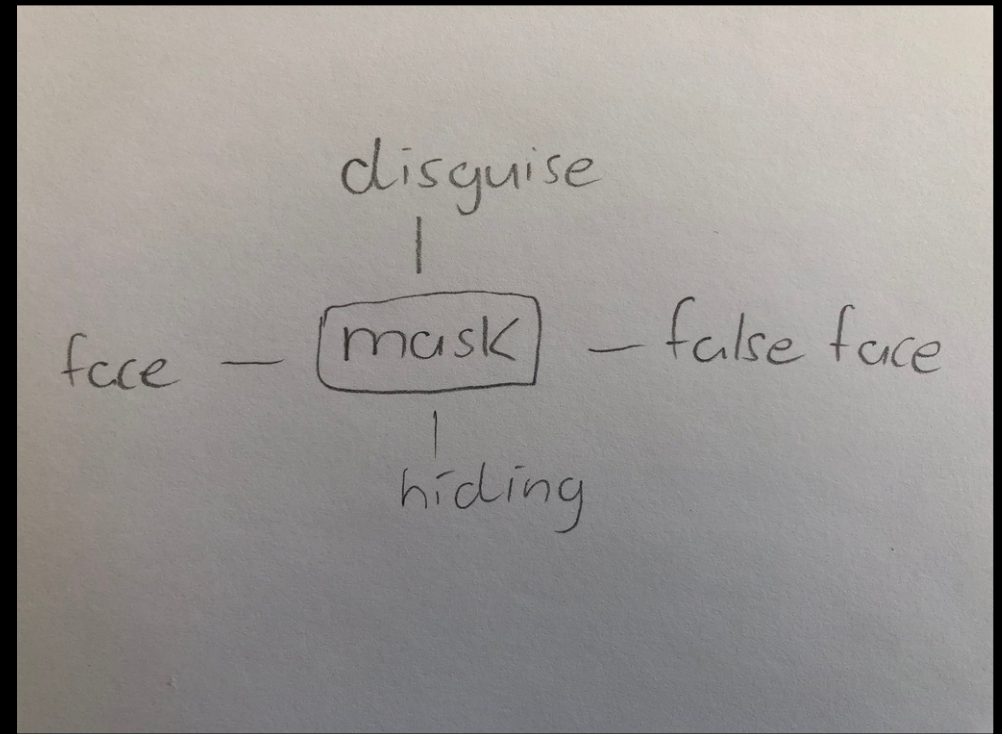
ICONEN SCHETSEN + WOORDMAP

FUNCTIE 3: MASKER



Icoon schetsen

Hier boven schetsen van het icoon dat ik wil gaan maken.



Woordmap

Hier boven een woordmap om inspiratie op te doen over het woord van mijn icoon.

GEMAAKTE ICONEN

Iconen - versie 1

Op basis van de schetsen die je eerder kon zien heb ik een keuze gemaakt van de leukste stijlen die ik kon bedenken. Op basis hiervan heb ik van de iconen verschillende stijlen ontworpen en van die 3 stijlen 1 stijl gekozen die ik verder wil meenemen bij mijn animatie

Simpele stijl

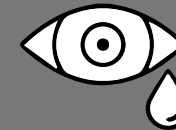
Omdat mijn personage zo gedetailleerd is gemaakt heb ik ervoor gekozen een hele simpele stijl voor de iconen te gebruiken om het in balans te houden.

ICONEN - VERSIE 1

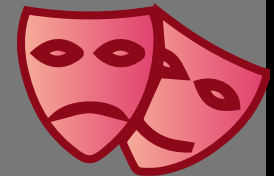
ICOON 1: OOG



ICOON 2: TRAAAN



ICOON 3: MASKER



3 GEKOZEN ICONEN

GEMAAKTE ICONEN

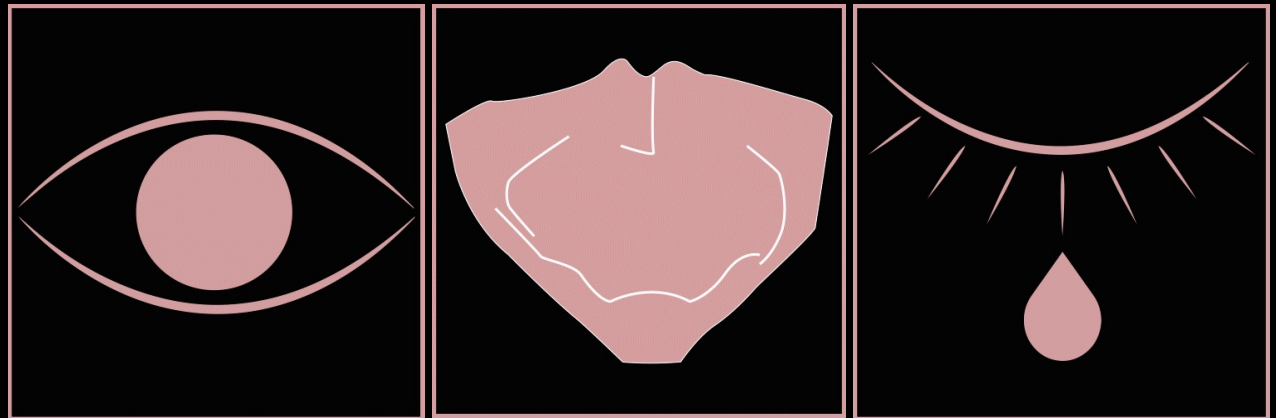
Iconen - versie 2

Op basis van de feedback die ik ontvangen heb, heb ik de iconen wat aangepast.

De feedback was dat de iconen nog te simpel waren en niet helemaal mooi overeenkwamen met het concept.

Het masker-icoon was ook niet duidelijk dus die heb ik opnieuw ontworpen.

ICONEN - VERSIE 2

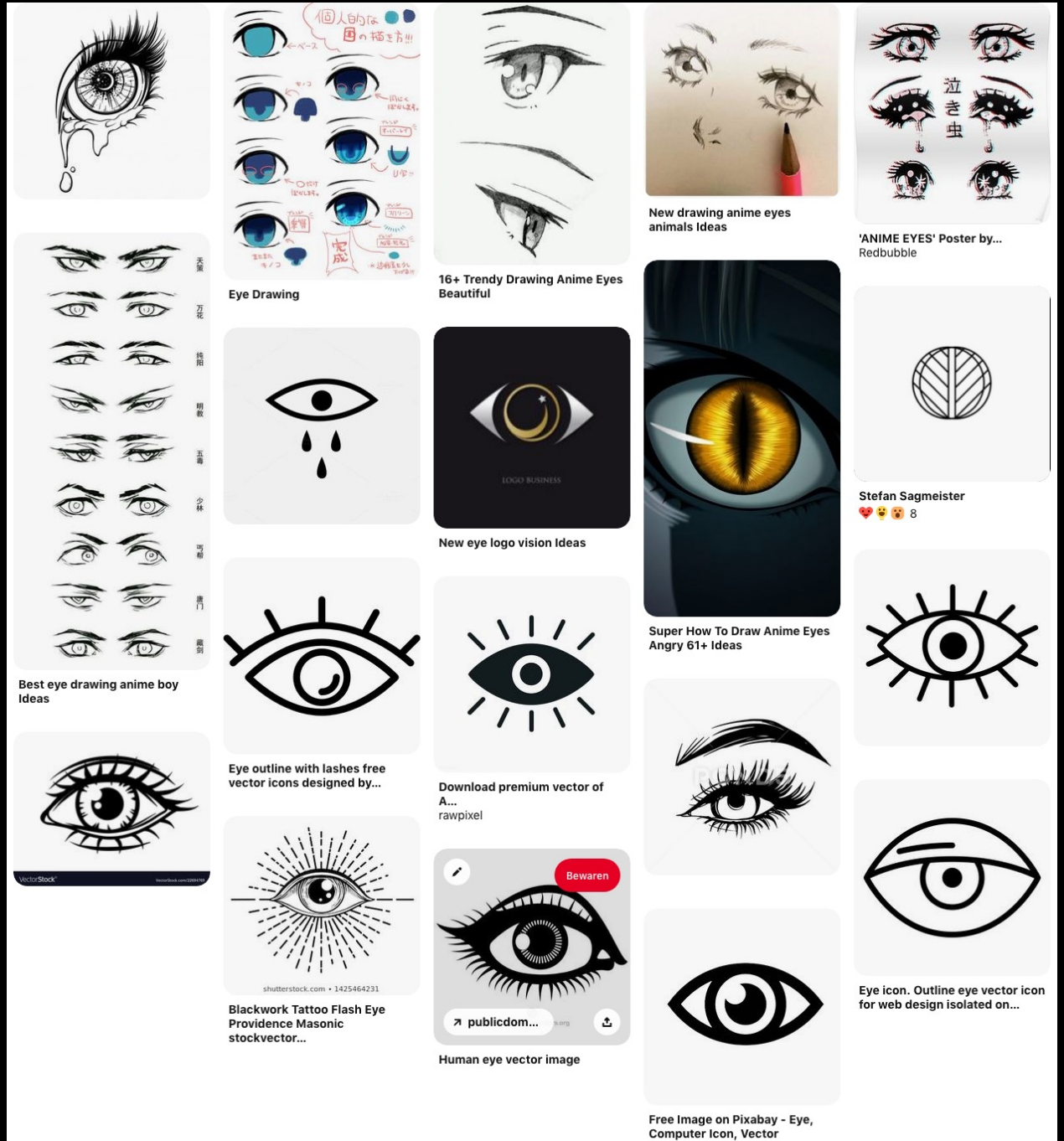


PINTEREST MOODOBOARD

Inspiratie

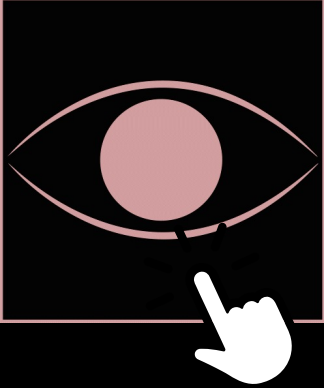
Hier een noodboard van inspirerende iconen, tekeningen die ik heb verzameld. Deze hebben mij geholpen om tot ideeën te komen!

<https://pin.it/3GHe40U>



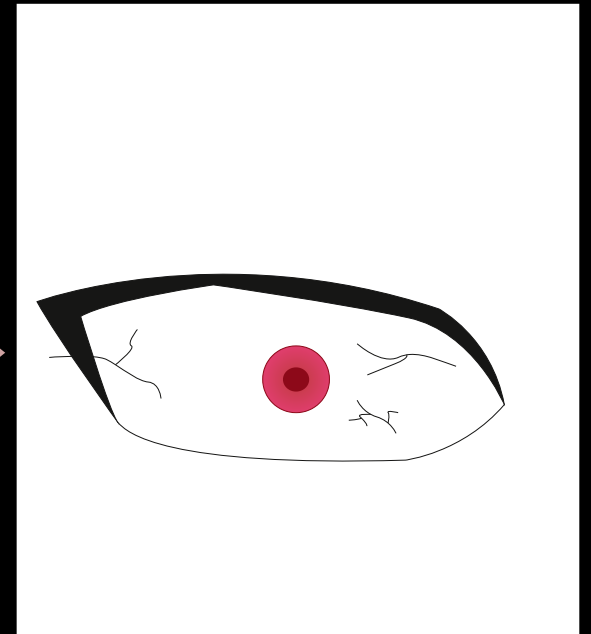
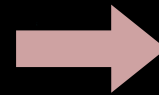
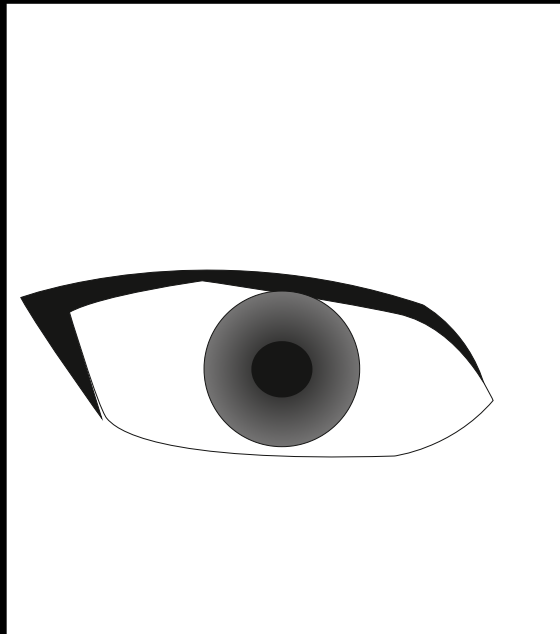
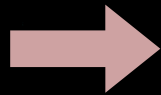
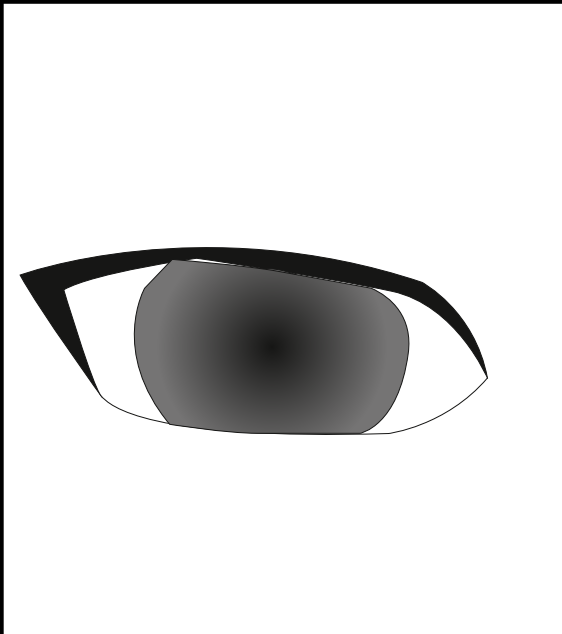
STORYBOARD

ICOON 1 - OOG



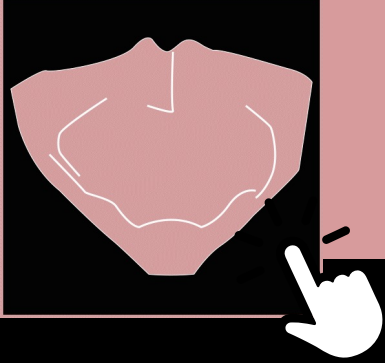
Klik op icoon 1

Zodra je op icoon 1 klikt verschijnt de pupil animatie. Zoals je hieronder in de storyboard kan zien wordt het pupil kleiner, wordt het rood en verschijnen er aderen in het oogwit.



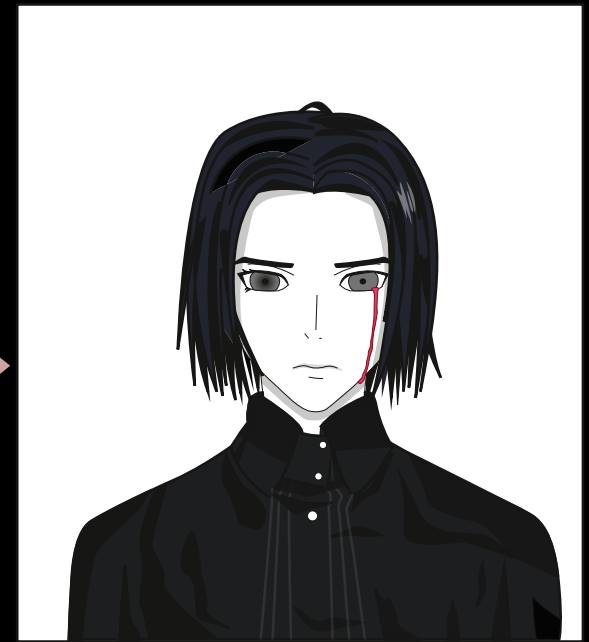
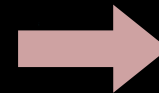
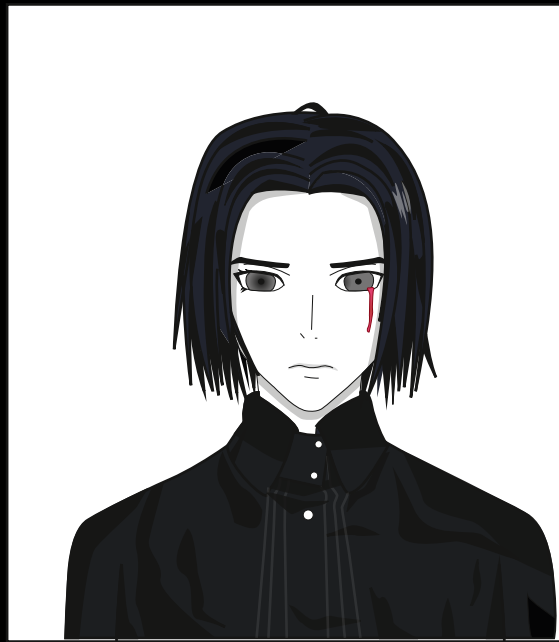
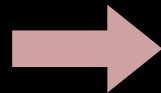
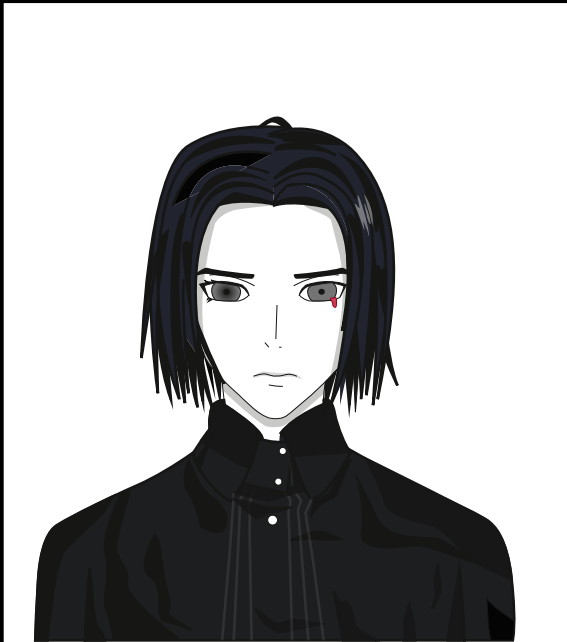
STORYBOARD

ICOON 2 - TRAAAN



Klik op icoon 2

Zodra je op icoon 2 klikt verschijnt er een traan in het rechteroog. Zoals je hierboven in de storyboard kan zien is het een rode traan die naar beneden rolt.



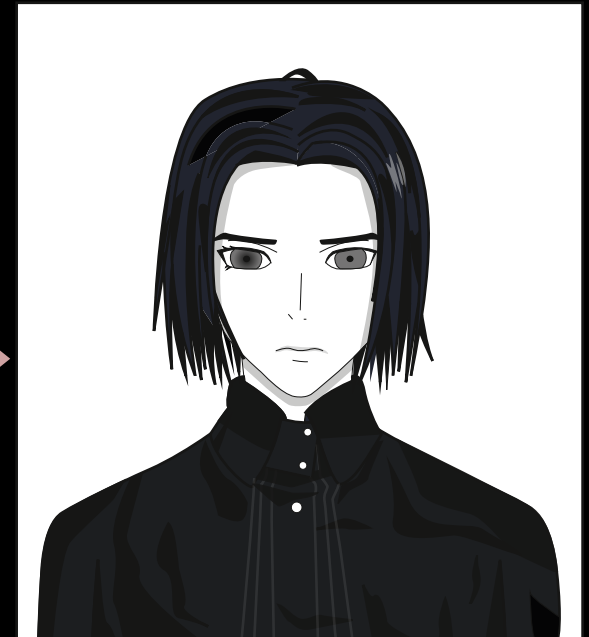
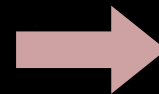
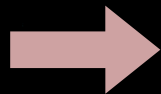
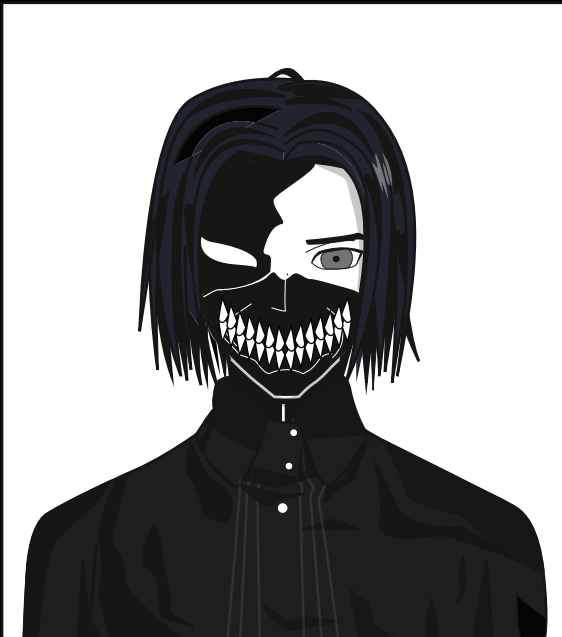
STORYBOARD

ICOON 3 - MASKER

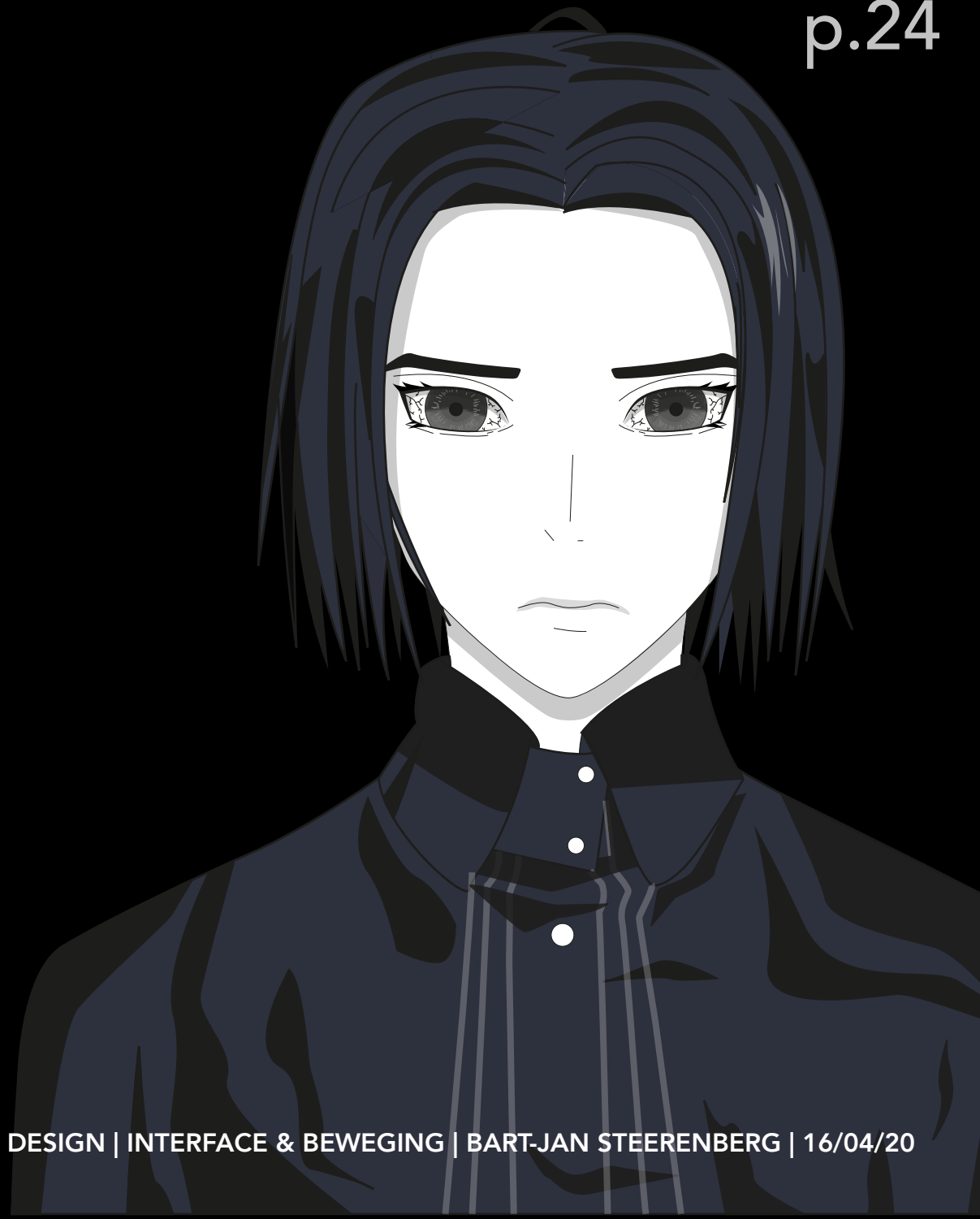


Klik op icoon 3

Zodra je op icoon 3 klikt verschijnt de masker animatie. Zoals je hierboven in de storyboard kan zien wordt het masker groter of kleiner totdat je weer het normale gezicht ziet.

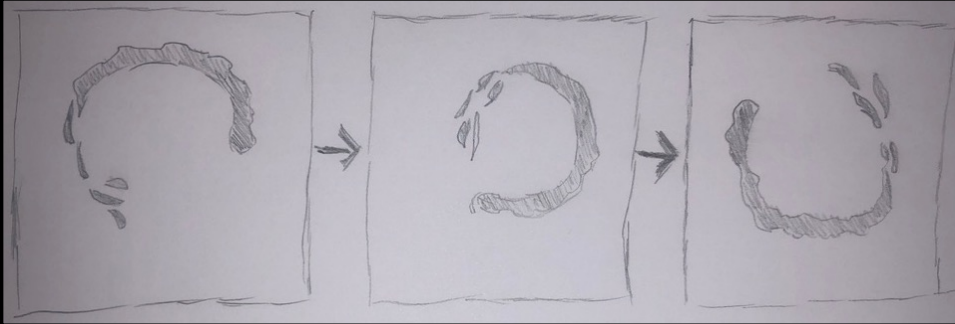


LES 4



LOADER + TRANSITIE + SOUNDS

STORYBOARD SCHETS



Loader

De loader is een cirkel bestaande uit duistere schaduwen die bij elkaar horen maar toch allemaal losse delen zijn. De loader draait om zijn eigen as en alle deeltjes aan het einde van de loader zie je heen en weer los van elkaar bewegen. Dit past bij de rest van het duistere concept van de animatie.

Transities

De personage zelf zal niet bewegen. Het zijn de animaties in het gezicht zelf wat de gebruiker ziet bewegen. Daarom is het makkelijk voor mij om heel natuurlijk transitie in de animaties toe te passen. Als er bijvoorbeeld de 'masker-animatie' wordt afgespeeld zie je een masker verschijnen op het gezicht. Aan het einde van de animatie verdwijnt het masker ook weer zodat de personage weer op de zero-state zit. Zo zal ik ook met de andere 2 animaties werken.

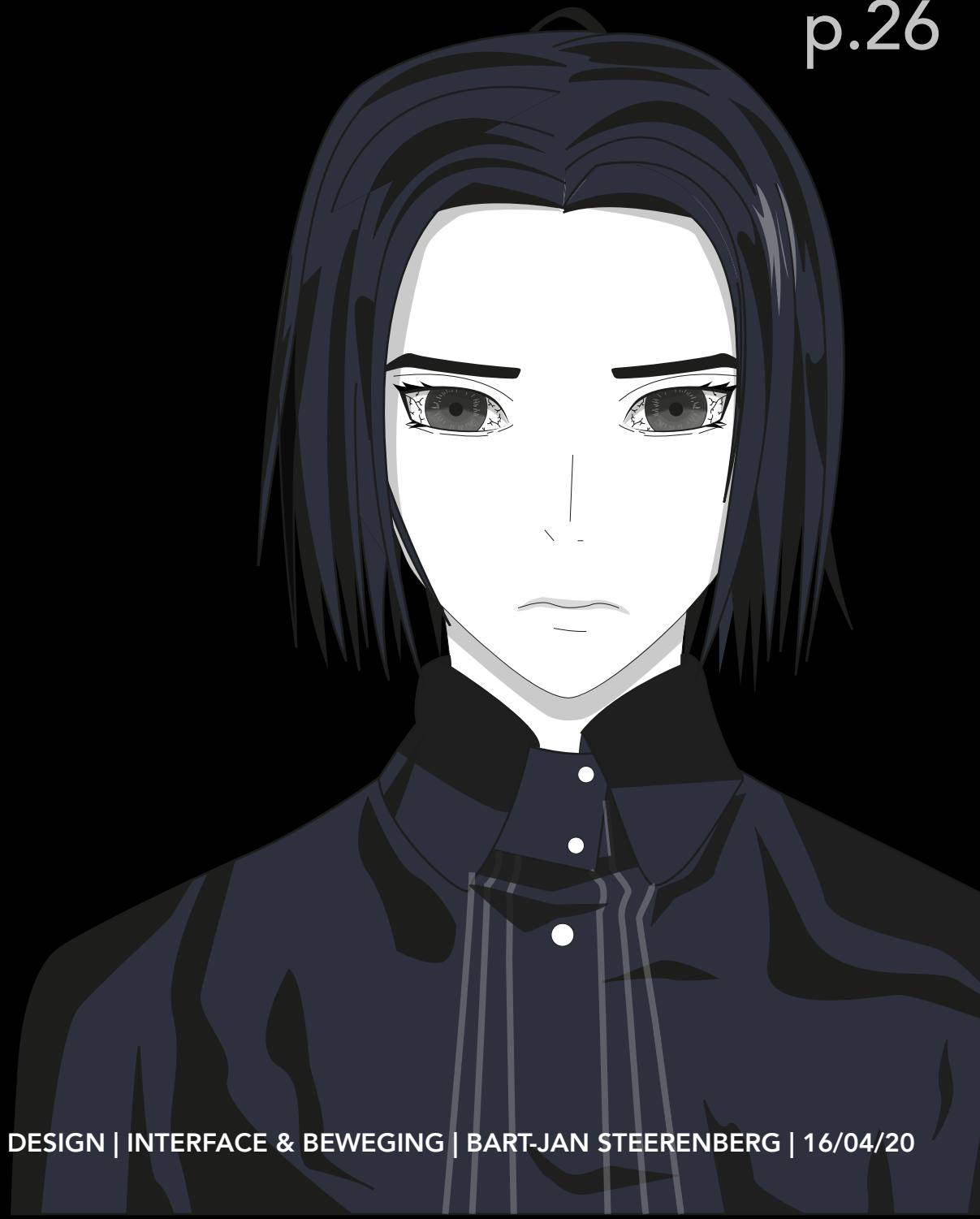
Sounds

<https://freesound.org/>

Ik heb korte sound effects toegevoegd aan de animatie. De animatie zelf is in After effects gemaakt en geëxporteerd als mp4 bestand. Dit mp4 bestand heb ik in Premiere Pro geopend en vervolgens hierin geluiden toegevoegd.

De geluiden zijn vooral duistere sound effects die heel goed bij het donkere thema passen.

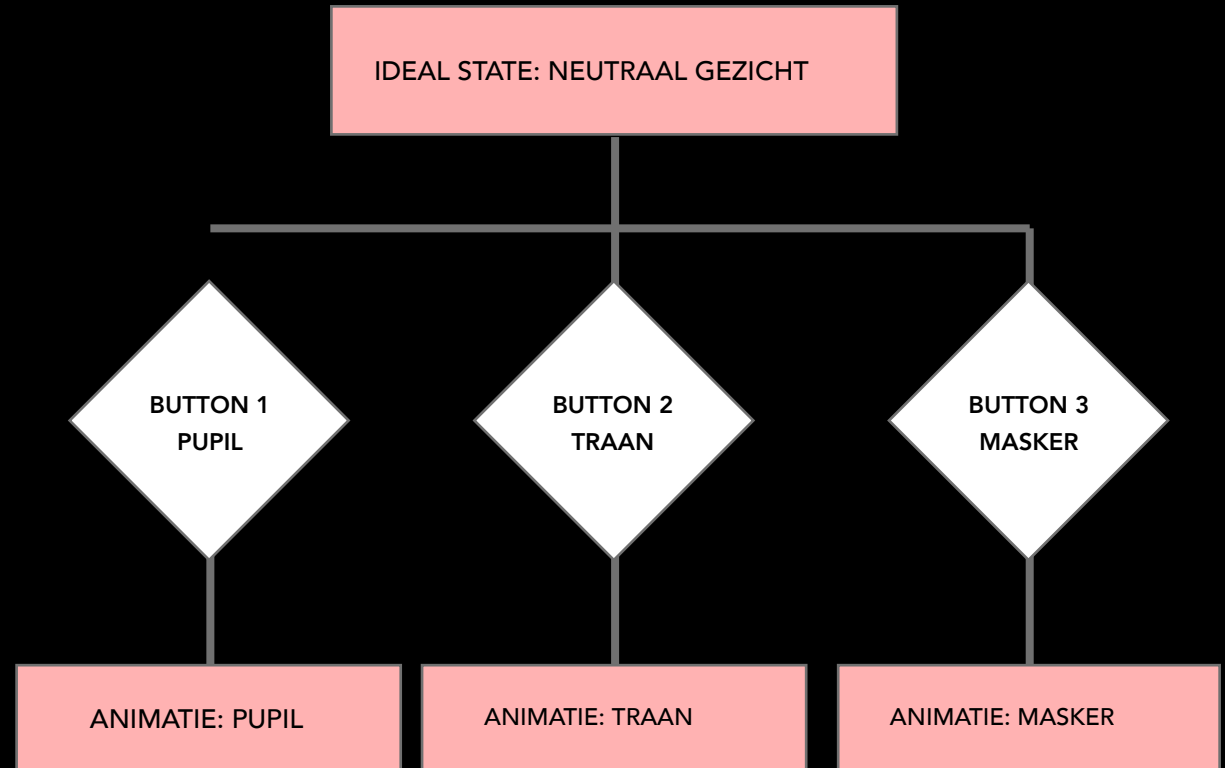
LES 5



FLOWCHART

Flowchart

Bij de default state gebeurt er niks en is het gezicht neutraal. Zodra je op een button klikt activeert die de animatie. Zodra de animatie klaar is gaat het personage's gezicht weer terug naar de ideal state. Hierdoor blijft er een mooie overgang van animaties.



WORKFLOW

Een extra stap: Premiere Pro

Mijn workflow heeft 1 tussenstap gekregen.

Nadat ik mijn animaties klaar heb in After Effects zal ik ze exporteren als mp4/ gif en in Premiere Pro zetten. In Premiere pro zal ik geluiden toevoegen en vervolgens dat bestand in brackets zetten.

GEKOZEN TOOLS - WORKFLOW

