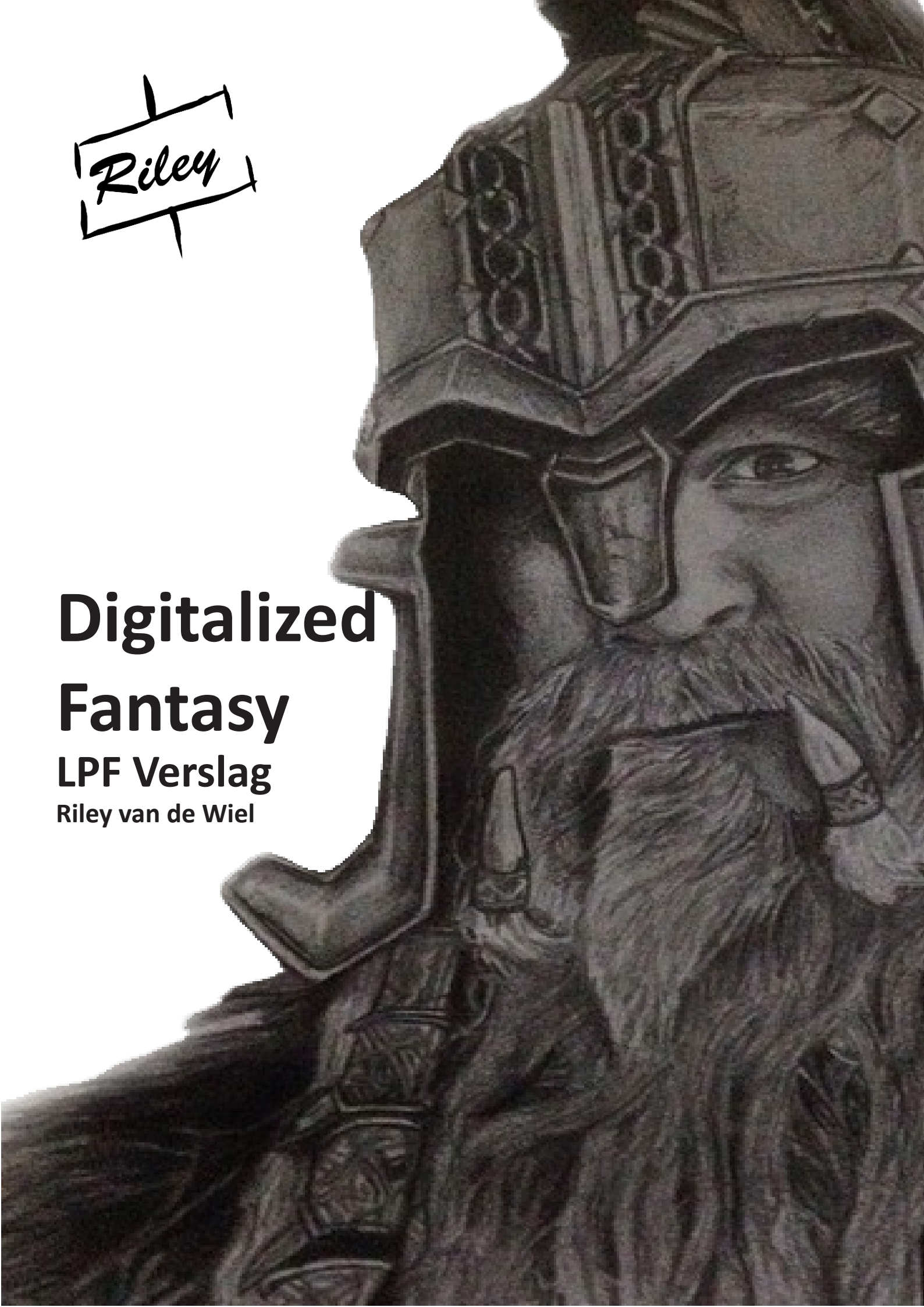


Riley

Digitalized Fantasy

LPF Verslag

Riley van de Wiel



Gegevens student:

Naam: R.W.H. van de Wiel

Studentnummer: 2443597

Profiel/innovatiegebied:

ICT Media, M22

Gegevens verslag:

Titel verslag: Digitalized Fantasy, LPF verslag

Datum uitgifte verslag: 1/22/2016

SLB'er: J. van de Wijdeven



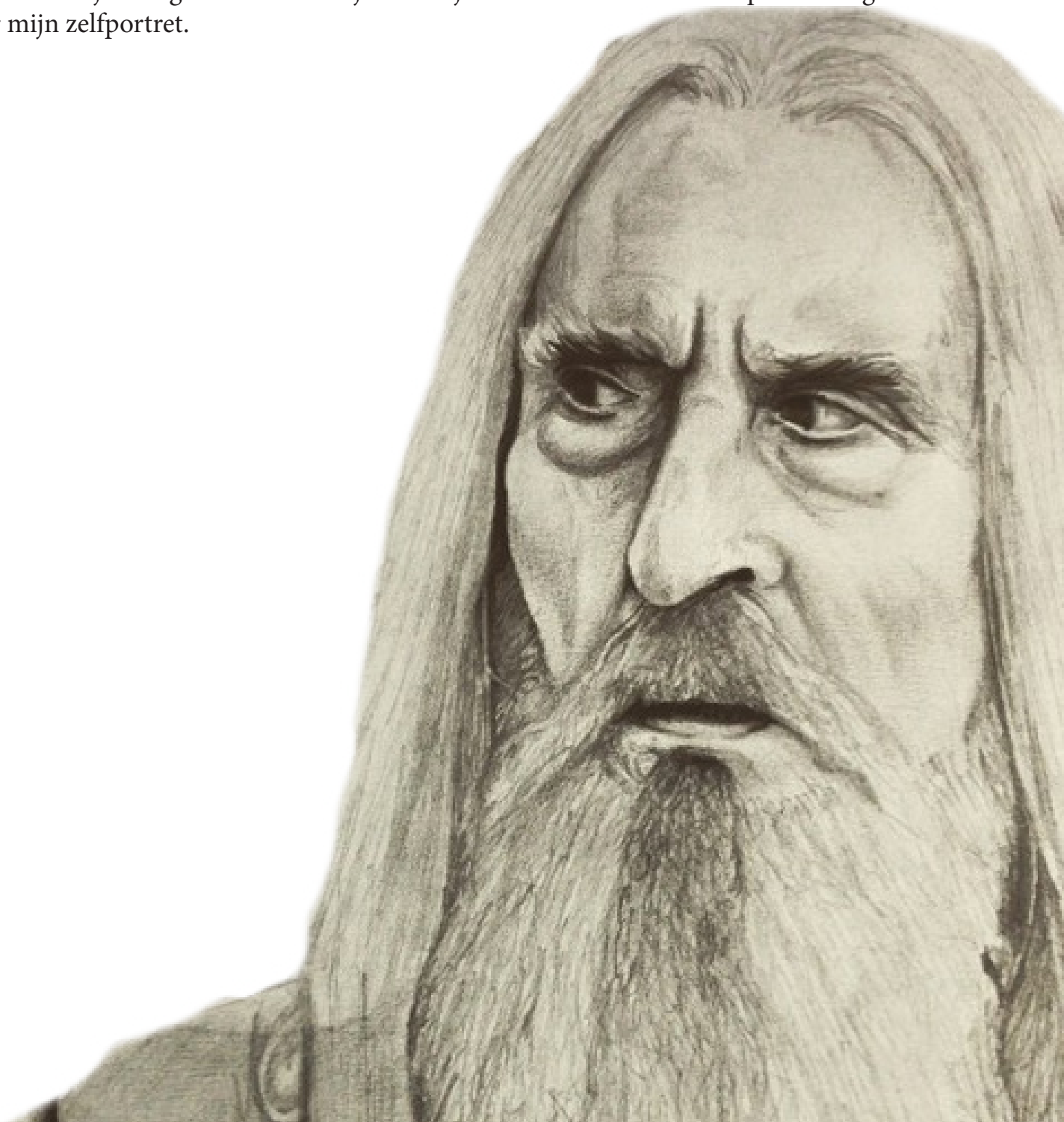
Voorwoord:

Riley

Het doel van dit document is uitleg en verantwoording te geven van het live performance. Dit document zal helderheid geven over het doel van de opdracht, mijn gemaakte keuzes, het proces dat ik heb doorlopen en natuurlijk het eindresultaat.

Door middel van een digitaal zelfportret maak ik duidelijk wie ik ben, waar ik nu sta en waar ik voor wil gaan. De inspiratieweek hielp me op weg. Rubrics hielpen me bij het in kaart brengen van de punten waar ik goed in ben en de punten waar ik me nog op wil ontwikkelen. Ze hielpen me doelen te stellen en me te ontwikkelen tot de professional die ik uiteindelijk wil zijn. Mijn studieloopbaanbegeleider ondersteunt me hierbij vanuit een coachende rol.

Graag wil ik ook mijn UXU docent W. Lancee bedanken voor zijn persoonlijke inzet en de moeite die hij heeft getoond voor mij. Dankzij Wouter's ideeën ben ik op het idee gekomen voor mijn zelfportret.



Inhoudsopgave



Samenvatting	4
Inleiding	5
1. De opdracht	6
2. Inspiratie week	7
3. Talent week	8
4. Zelfportret week	9
5. Proces	10
Evaluatie	11
Bijlagen:	
I.	12
II.	12
III.	12
IV.	13
V.	17

Samenvatting



De opdracht voor deze week, de zelfportret week, is om een project te maken dat te maken heeft met ICT en mezelf. Dus een digitaal zelfportret is heel belangrijk om jezelf te profileren.

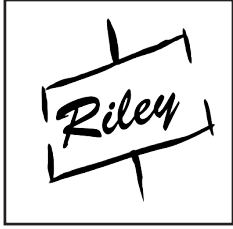
De eerste week was de inspiratie week. Hierbij koos je een held als grote voorbeeld en verzon hierbij een opdracht. Ik koos ervoor om digitaal tekenen te oefenen en hierbij een kleine animatie te maken.

De talent week volgde daarna. Dit hield in dat we ons talent moesten verkennen. Dit was al snel voor mij duidelijk, namelijk tekenen. Hierbij was de bedoeling dat je ook weer een opdracht formuleerde. Om nog een beetje in de trans te blijven van animatie ging ik voor een traditionele tekening met 2.5D animatie.

De week daarna kwam de zelfportret week. In deze week ga je door op de door jouw geformuleerde opdrachten en ligt de focus voor mij op een digitaal zelfportret te maken dat met de opleiding en jezelf te maken heeft.

Deze projecten waren zeer belangrijk voor mijn ontwikkeling in specialisatie en generalisatie.

Inleiding



Deze opdracht en het proces hiervan en mijn keuzes worden hieronder uitgebreid uitgelegd en onderbouwd.

Het digitaal zelfportret heb ik met veel plezier aan gewerkt. Het was zeer nuttig voor uitwerking van mijn passie en het opende een nieuwe wereld voor me, namelijk digitaal tekenen en animeren.

1. De opdracht

Riley

De opdracht voor deze week, de zelfportret week, is om een project te maken dat te maken heeft met ICT en mezelf, dus een digitaal zelfportret. Voor deze opdracht heb je heel veel vrijheid. Dit komt perfect uit omdat ik mijn passie, talent en hobby, namelijk tekenen, kan combineren met school. Dit is het perfecte moment om twee vliegen in een klap te slaan.

Het voornaamste doel is om beter te worden in het digitaal tekenen maar ook om mijn passie voor fantasy te verbeelden. Zo wil ik graag mijn eigen verhaal, geïnspireerd door Tolkien, tot leven wekken door een visueel medium (in dit geval met digitale tekeningen).



2. Inspiratie week



De eerste week van semester twee ging goed van start. Het begon dat we een held moesten kiezen, dit moest iemand zijn waartegen je op kijkt, wie jou passioneert en inspireert. Mijn keuze was al vlug gemaakt, natuurlijk J.R.R Tolkien, de schrijver van Lord of the Rings, The hobbit, Children of Hurin en nog enkele andere boeken. Tolkien is mijn held vooral omdat hij mijn inspiratie is. Zelf ben ik bezig, net als Tolkien, om een geheel fictieve wereld te creëren. Mijn fictieve wereld heeft een basis met verschillende landen, goden, steden, personages, diplomatie, rassen en nog enkele andere onderdelen. Maar dit is nog vrij weinig als je kijkt naar de uitgebreide fictieve wereld van Tolkien. Ik streef er naar om mijn wereld ook zo uitgebreid te maken.

Vervolgens, wanneer je een held had gekozen, was het de bedoeling dat je voor jezelf een project opstelt waaraan je de gehele week gaat werken. Al vlug kwam ik op het idee om een kleine animatie te maken van een verhaal dat zich afspeelt in de wereld of Eurium (de naam van mijn wereld). Het verhaal bevat fictieve personages die hun meningsverschillen uiten door een gevecht tot de dood. De setting en de personages zijn origineel maar wel bedacht met de inspiratie van Tolkien.

Dit project verliep in enkele fases. De eerste fase was het verhaal opzetten. Daarbij moet je natuurlijk in gedachte houden welke personages erin voorkomen, waar het zich plaats vindt, waarom het plaats vindt en natuurlijk in welk fictieve jaartal. Wanneer ik tevreden was met mijn verhaal ging ik door naar de tweede fase. Dit hield in dat ik het frame voor frame ging tekenen. Maar voor het eerst in mijn leven ging ik dit niet met potlood en papier doen maar digitaal. Dit was een hele ervaring en één van de doelen van mijn project. Digitaal tekenen was compleet nieuw voor mij. Dit ging natuurlijk aan de hand van een tekentablet, zonder tekentablet zou het bijna onmogelijk zijn.

Het digitaal tekenen ging me redelijk goed af. Binnen enkele dagen had ik al mijn tekeningen af. Dit betekende natuurlijk dat het tijd was voor de derde fase. Fase drie in mijn project was het animeren van het hele verhaal, oftewel alle losse tekeningen aan elkaar verbinden door middel van photoshop. Dit proces duurde ongeveer 1 dag waarna mijn project volledig klaar was en gereed om te vertonen op de tentoonstelling van de inspiratieweek. Voor de volledige animatie kijk de bijlage I.



3. Talent week



Deze week was niet direct na de inspiratie week maar enkele weken later. Dit keer ging het niet over jouw held maar meer over jouw talent. Zoals de naam al zegt; het doel van deze week is dat je achter jouw talent komt dus waar je goed in bent of aanleg voor hebt. Hierbij kwamen enkele enquêtes kijken die voor mij geheel overbodig waren aangezien het voor mij al duidelijk was wat mijn talent is..

Mijn talent is, zoals dit document doet vermoeden, tekenen. Hiervoor heb ik zeer veel aanleg en over de jaren ben ik er erg in verbeterd. Mijn teken ervaring stamt vanuit mijn jonge jaren, eigenlijk sinds ik een potlood kon vasthouden was ik er regelmatig mee bezig. Dankzij mijn jarenlange ervaring en oefening heb ik mijn talent omarmt en geperfectioneerd. Dit kwam natuurlijk van pas bij de talent week. Hierbij moest je de eerste dag met je talent 4 euro verdienen. Aangezien ik normaal een tekening verkoop voor 50-200 euro was dit nogal vlug gedaan en had ik al vlug het geld binnen wat de opdracht was voor die dag.

Vervolgens moest je weer een project verzinnen om uit te werken. Aangezien ik de keer hiervoor al bezig was geweest moest ik wel een ander idee verzinnen. Hierbij kwam Wouter met een geweldig idee. Voor zijn vak (UXU) moesten wij eerder een storyboard creëren dus kwamen wij op het idee om het storyboard uit te werken met volledige schetsen. Dit hield in dat de schetsen van hoog detail en kwaliteit waren. Het probleem was dat het natuurlijk iets te maken moest hebben met ICT Media, oftewel er moest nog een technisch aspect bij. Dankzij een klasgenoot kwam ik op het idee om er een 2.5D animatie van te maken, maar wat is 2.5D? 2.5D is in principe een stilstaand plaatje dat beweegt. Daarmee bedoel ik dat je een stilstaand plaatje hebt, in dit geval mijn tekening, deze deel je op in verschillende layers. Dan heb je in principe een paar knipsels. Vervolgens was gebruik van Adobe Aftereffects nodig. Hierin zet je het photoshop bestand (de tekening met uitgeknipte layers) en zet je deze op de timeline die bij aftereffect staat en speel je met de lengte van de tijd en met enkele trucjes het verloop van de camera. Dat is namelijk hoe het is geanimeerd. Je stuurt de camera door de layers heen in plaats van dat je de plaatjes laat bewegen zoals normaal is bij een animatie. Dit is een unieke manier van animeren.

Dus in principe wat ik van deze week heb geleerd is een storyboard tekenen, welke kijkpunten je moet gebruiken en hoe je de shots moet ordenen. Tevens heb ik ook geleerd om een 2.5D animatie te maken door middel van After effects. Voor het resultaat bekijk bijlagen II.

4. Zelfportret week



De zelfportret week is eigenlijk een vervolg op het project van de Talent week.

Zoals ik hierboven al gezegd heb was ik in de inspiratie week gefocust op digitaal tekenen, inkleuren en een simpele frame voor frame animatie op photoshop. Dit was wel een cruciaal onderdeel voor mijn proces. Digitaal tekenen opende namelijk een geheel nieuwe wereld voor me waar ik in mijn vrije tijd veel mee bezig ben geweest. Meer hierover wordt later in dit document besproken.

Maar de inspiratie week, waar ik digitaal tekenen heb geleerd, samen met de talentweek week, waar ik storyboard tekenen en 2.5 animatie heb geleerd, ga ik nu in de zelfportret week een combinatie maken van de twee onderdelen.

Een combinatie van digitaal tekenen en 2.5D animatie is makkelijk gevonden maar ik vind dit niet genoeg. Mijn nieuwe plan is dus om verschillende versies te maken:

- en 2.5D getekende animatie: dit houdt in dat ik in volledig detail het gehele storyboard uitwerk en deze 2.5D animeer met aftereffects. Dit komt overeen met het resultaat van de talent week maar dit keer is de animatie flink verlengd en uitgebreid. Dit zal wel even duren aangezien ik de tekeningen niet wil afraffelen of in laag detail wil vertonen.
- een aantal 2d digitale tekeningen: dit zal een serie van digitale tekeningen mijn wereld worden. Deze zullen in kleur zijn en uitgewerkt in verschillende stijlen. Ze zullen worden getekend in photoshop.

Dit gaat flink wat tijd kosten en veel werk. De focus in dit project ligt op de eerste versie. De eerste versie zal in 2 stadia gemaakt worden:

Eerst worden de hoofdonderdelen getekend, ook wel key frames genoemd. Vervolgens worden meerdere Key frames en de zo genoemde In-between frames getekend. Hieronder worden de Key frames en In-between frames uitgelegd.

Key frames zijn een fractie van een animatie, een frame, maar dan met veel meer detail. In de professionele wereld worden deze getekend door meer ervaren tekenaars. De In-between frames dienen ervoor om een gladde transactie te maken van frame naar frame zodat het mooi is om er naar te kijken. Hierbij wordt er minder gekeken naar details. Bijvoorbeeld een personage dat omdraait. De voorkant en de achterkant van het personage zullen de key frames zijn, en de rest zouden de In-between frames zijn. Scenes, zoals pratende mensen, hebben nauwelijks In-between frames. Terwijl heavy action frames veel meer In-between frames hebben. Dit is natuurlijk veel meer werk en in de professionele wereld kost dit ook meer geld.

5. Proces



Nadat ik het idee had uitgewerkt ging ik aan de slag met het project. Er moesten nog vele tekeningen worden gemaakt voor de 2.5D. Hierin ging wel de meeste tijd zitten. Deze zijn gemaakt met veel detail en zorgvuldige plaatsing van de personages. Vervolgens, wanneer de tekeningen klaar waren werd het tijd om de 2.5D animatie te maken met after effects. Dit kostte weer redelijk wat tijd aangezien ik niet helemaal bekend was met het programma. Maar het is uiteindelijk gelukt en hieronder in de bijlagen staat het resultaat(bijlage III), het process staat onder bijlage IV.

Vervolgens was het tijd voor het creëren van de photoshop tekeningen, getekend zonder potlood hulplijnen, alleen digitaal. Dit bleek niet makkelijk, aangezien ik moest experimenteren met de resolutie grootte van het plaatje. Het geheel was een tijd consumerend werk.

Digitaal tekenen was geheel nieuw voor mij in het begin van het jaar maar ik ben er flink mee aan de slag gegaan en veel video's gekeken met technieken en natuurlijk veel geoefend en geëxperimenteerd. Want digitaal tekenen werkt het zelfde als traditioneel tekenen in de zin van stijl. Je kan een stijl kopiëren van een andere tekenaar maar het liefste wil je als tekenaar een eigen stijl hebben. Mijn eigen stijl kon ik grotendeels overnemen van papier maar toch moest ik nog op een paar punten letten zoals de manier waarop ik het vertoon. Hierover twijfelde ik nog even tussen twee verschillende stijlen:

1. De schilder stijl; dit is namelijk de stijl van mijn favoriete digitale tekenaars. Bij deze stijl wil je met ruwe, verf-achtige, strepen een heel scenario maken. Deze manier van tekenen is vlugger dan realistisch en heel erg mooi. Deze stijl wordt ook gebruikt bij het spel 'guild wars 2'. Tevens is de animatie van guild wars 2 ook de 2.5D animatie die ik ook heb gebruikt in dit project.
2. De semi-realistische stijl; deze stijl is meer mijn eigen stijl aangezien ik op papier een eigen semi-realistische stijl heb met invloeden van de westerse en oosterse tekenkunst. Deze zou ik over kunnen brengen naar digitaal tekenen maar deze stijl kost een meer tijd en moeite(deze stijl is ook gebruikt voor bijlage III). Deze stijl is wel meer mijn eigen stijl maar het moet niet te veel tijd kosten per tekening. Een volwaardige digitale tekening zou rond de 5-10 uur moeten duren. Aangezien in de professionele industrie alles om tijd gaat en dan heb je niet eeuwen de tijd om een illustratie af te leveren.

In de loop van het half jaar heb ik met beide stijlen geëxperimenteerd en het blijkt wel dat de semi-realistische stijl mij het meest ligt maar die kost me nog wel veel tijd dus efficiënter werken zal nodig zijn. In de bijlage V zie je enkele digitale tekeningen die in verschillende stijlen zijn gemaakt, hiermee heb ik veel geëxperimenteerd.

Evaluatie



Deze opdracht was zeer belangrijk voor mijn specialisatie in tekenen. Tekenend was al mijn specialiteit maar dankzij deze opdracht ben ik er nog beter in geworden.

Deze opdracht had ook invloed op mijn generalisatie. Dankzij de verschillende media die ik heb gebruikt om de opdracht uit te voeren ben ik op het gebied van tekenen breder geworden. In plaats van alleen maar hand getekende tekeningen kan ik nu ook digitaal tekenen en animeren.

Het proces verliep zoals gepland, geen gebrek aan tijd. Dit laat zien dat mijn methodisch en gestructureerd werken in orde is.

In het vervolg zal ik eerst meer onderzoek doen over het programma, wanneer ik het bestand had ge-exporteerd kwam ik erachter dat het bestand heel groot was, namelijk 19 gb, vervolgens heb ik de resolutie aangepast en de framerate verlaagd waarna het bestand al kleiner werd, namelijk 5 gb. Dus in het vervolg zal ik eerst zorgvuldig onderzoek doen naar het programma voor ik ermee aan de slag ga, maar het is dus wel een aandachtspunt.

Bijlagen



<http://www.rvandewiel.com> is het domein waar meer projecten en informatie staat gegeven, dit document bevindt zich daar ook.

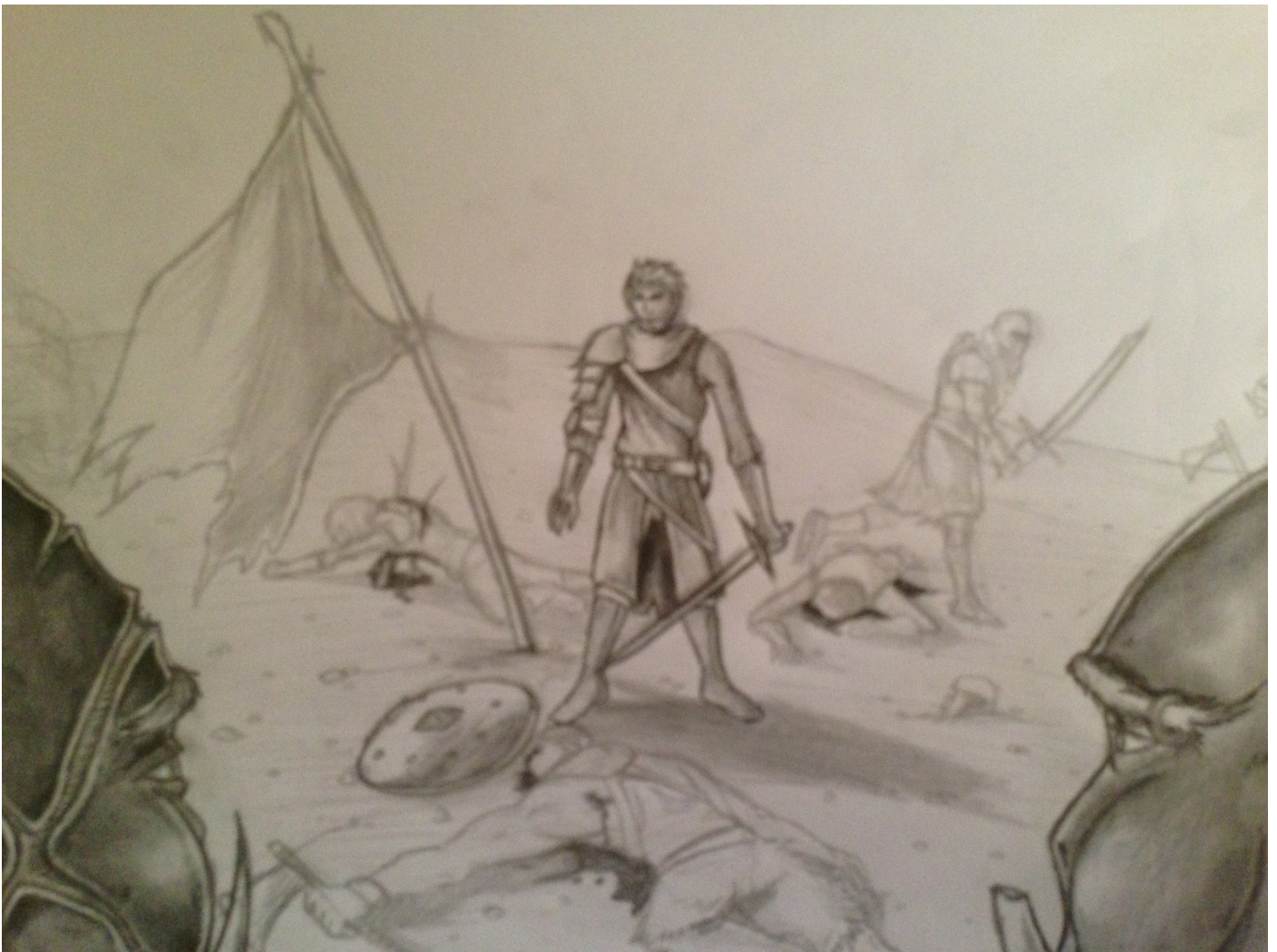
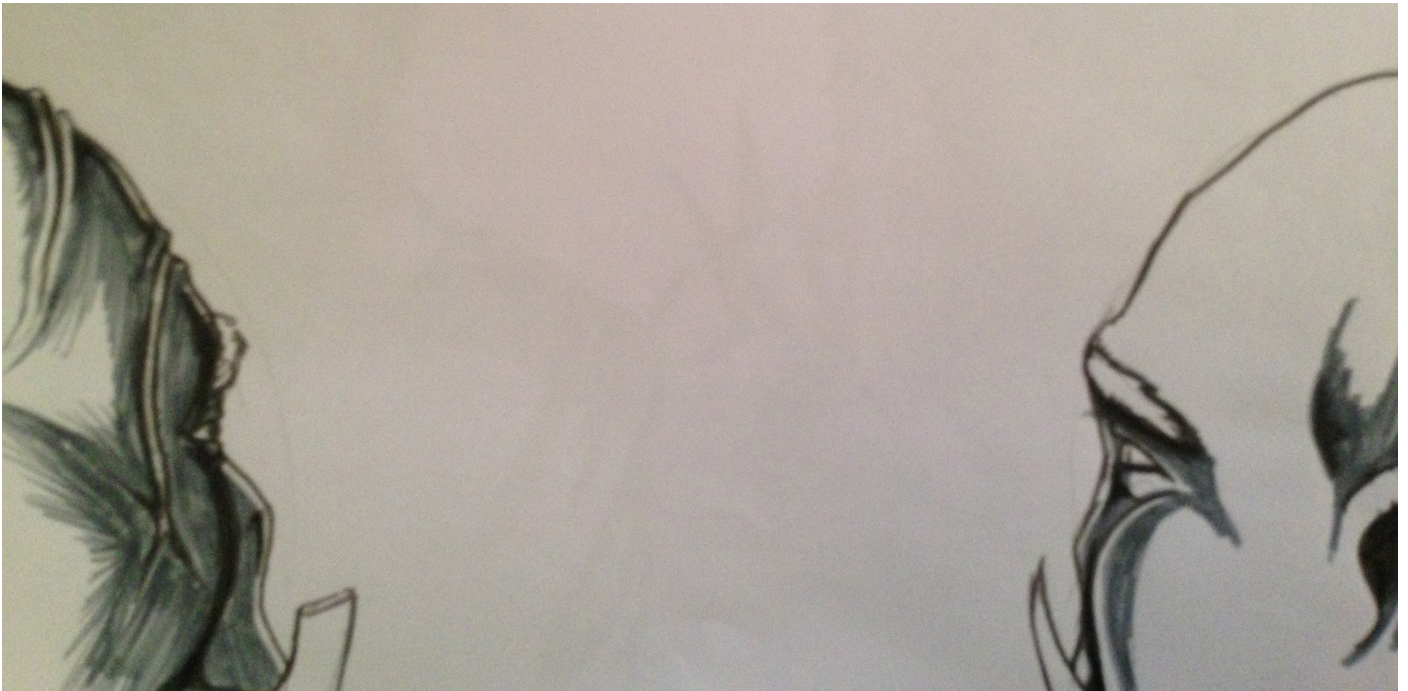
I. De inspiratie week animatie. <http://rvandewiel.com/Done.gif>

II. De talentweek 2.5d animatie. <http://rvandewiel.com/4.avi>

III. Het uiteindelijke digitale zelfportret : <https://www.youtube.com/watch?v=RfZlWq6I0vY>

Bijlagen

IV









Bijlagen

v











