

Opdracht

Maak een synopsis, draaiboek en commerciële digitale animatie in Flash.

Doel van deze animatie is jonge mensen doen inzien dat Eurostar de beste transportkeuze is om te "shophoppen" in Londen.

- Formaat : Mag zelf bepaald worden. Hangt af van plaats voorzien in site (verhouding 2/3).
- Inhoud : De volgende elementen moeten minimum in de animatie aanwezig zijn.
 - Slogan, animaties(tweens), achtergrond muziek, omgevingsgeluid, sprekende figuur, origineel idee.
- Duur : 30 seconden aan een framerate van 15 à 20 frames per seconde.
- Indeling animatie
 - Inleiding. Trekt de aandacht.
 - Midden. Produkt voorstellen.(Eurostartrein naar London)
 - Slot. Promotie voorstellen. Praktische info waar wanneer en hoe.
 - Afsluiter: logo reklamebureau (eigen ontworpen logo).

Eurostar Promotie
Brussel - London
88 euro Heen en Terug
Periode 1,2 en 3 mei 2012

Alle info op site www.eurostar.com
Package Trein plus hotel

In te dienen documenten

- Getypte en uitgeprinte synopsis. (A4-formaat)

Het opstellen van een synopsis is eigenlijk de eerste stap in het maken van een draaiboek. (In een eerdere fase kan een idee voor een commercial ontwikkeld worden en een nota neergeschreven worden die het idee bondig formuleert.)

De eerste echte 'productiefase' is echter het schrijven van een synopsis. Zeker wanneer het scenario in opdracht wordt geschreven van een producent verwacht deze om een schriftelijke samenvatting te krijgen, waarin de hoofdlijnen, gebeurtenissen en personages worden geschetst. Pas als het licht op groen is gezet - dus als de synopsis voldoende potentieel heeft - wordt overgegaan naar de volgende fase. Het draaiboek. Het draaiboek is een verdere schriftelijke uitwerking in verschillende scènes van de synopsis.

De synopsis is dus een in proza geschreven tekst waarin de commercial in grote maar toch duidelijke lijnen wordt beschreven. (hoofdlijnen, gebeurtenissen en personages.) Dialogen komen er nog niet in voor.

- Draaiboek

Het draaiboek is een in detail en per scène uitgewerkte synopsis.

Bij deze opdracht (p.2) kun je ook een draaiboekpagina vinden. Dit schema waarop je alle details van je commercial kunt beschrijven is ingedeeld in: kader voor schets, nr. van de scène, beschrijving animatie, noteren van gesproken tekst, achtergrondgeluid, frameduur en werkelijke duur. Dit is je belangrijkste werkdocument om je flashcommercial te ontwerpen en te organiseren. Werk eerst je volledige draaiboek af, vooraleer in Flash te gaan uitwerken.

Je kunt dit draaiboekschema zoveel keer kopiëren als nodig om je volledige draaiboek af te werken.

Dien een net draaiboek in, waarin een buitenstaander, bij het lezen van het draaiboek, zich direct kan inbeelden hoe de flashmovie er uit zal zien. Een draaiboek is maar ok, als alle details van de flashmovie er in beschreven staan. Bewaar ook alle ideeschetsen die voorafgaan aan het ontwerp van een scène. (net tekenpapier zonder vlekken en kreuken!)

- Commerciële flashanimatie Eurostar Shopping Londen. (30 seconden)

Streef naar originaliteit, een "catchy" idee. Animatie hoeft niet persé spectaculair te zijn om goed te zijn.

De grootte van deze flashmovie kan zelf gekozen worden, naargelang de plaats voorzien in de site.

Hou wel een verhouding aan van 2/3.

De volgende elementen moeten minimum in de animatie aanwezig zijn.

- Slogan, animaties(tweens), achtergrond muziek, omgevingsgeluid, sprekende figuur, origineel idee. geluiden mogen zelf opgenomen worden (vb sprekende figuur). Fotomateriaal mag ook gebruikt worden.
- Verplichte indeling zie bovenaan

vbn.

<http://www.youtube.com/watch?v=V5Vbdx52N2E> http://www.youtube.com/watch?v=c0DvAmY_AKE&feature=related
<http://www.youtube.com/watch?v=ME0UF7U7rZs> <http://www.youtube.com/watch?v=xcsB9G7Ic7g&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=VmJdx3acJo&feature=related>

Synopsis

Beschrijf in korte maar volledige tekst (proza) het idee, verloop en inhoud van je flashmovie.
(hoofdpijnen, gebeurtenissen en personages)

Schets scenes

.....

.....

.....

Nr.	Beschrijving animaties	Gesproken tekst	Geluid	Frames	Duur

Tips voor het maken van de Flashmovie.

Volgorde werkzaamheden.

1. Synopsis (concept)

Uiteenzetting idee en verloop van de animatie.

2. Draaiboek - Scenario (motiondesign)

Ontwerp van de indeling en verloop van de animatie met beeld en verklarende teksten.

3. Ontwerp figuren en decors. (Schetsmatig op tekenpapier of in schetsboek - graphic design)

Begin eerst schetsmatig de figuren en decors vorm te geven. Dit hoeven geen supergedetailleerde en grote tekeningen te zijn, alleen duidelijke tekeningen van hoe er alles gaat uitzien. Deze tekeningen doen het digitale werk gevoelig sneller verlopen. Deze kunnen ook ingescand worden om dan als sjabloon gebruikt te worden bij de eigenlijke aanmaak.

Als je met fotomateriaal werkt, en samengestelde foto's maakt in Photoshop is het ook nuttig van die ontwerpen ook eens eerst uit te schetsen. De aanmaak in Photoshop gaat daardoor ook gemakkelijker zijn.

Hou deze schetsen ten allen tijde bij. Ze zijn de "grondstoffen" van je animatie. Bewaren in Gipmap.

4. Digitaliseren in Illustrator en/of photoshop. (Illustraties aanmaken - graphic design)

- Gebruik je ingescande schetsen als sjabloon. Dit gaat het werk gevoelig versnellen.

Die scans moeten echt niet perfect zijn, ze zijn alleen een leidraad, en mogen na gebruik "gedeleete" worden.

- Aanmaak figuren en decors in Illustrator en/of Photoshop zoveel mogelijk op ware grootte aanmaken zoals je die gaat nodig hebben in je animatie.(scherpte)

- Als je figuren of decor op een bepaald moment in de flashmovie gaan inzoomen, maak je die beelden best aan op hun grootste afmeting. Dus de grootte van het maximum inzoomeffect. Zeker voor bitmapbeelden is dit heel belangrijk. Zo blijven ook de ingezoomde beelden haarscherp. Voor vectoriëel beeld is dat minder belangrijk maar is toch een goede manier van werken.

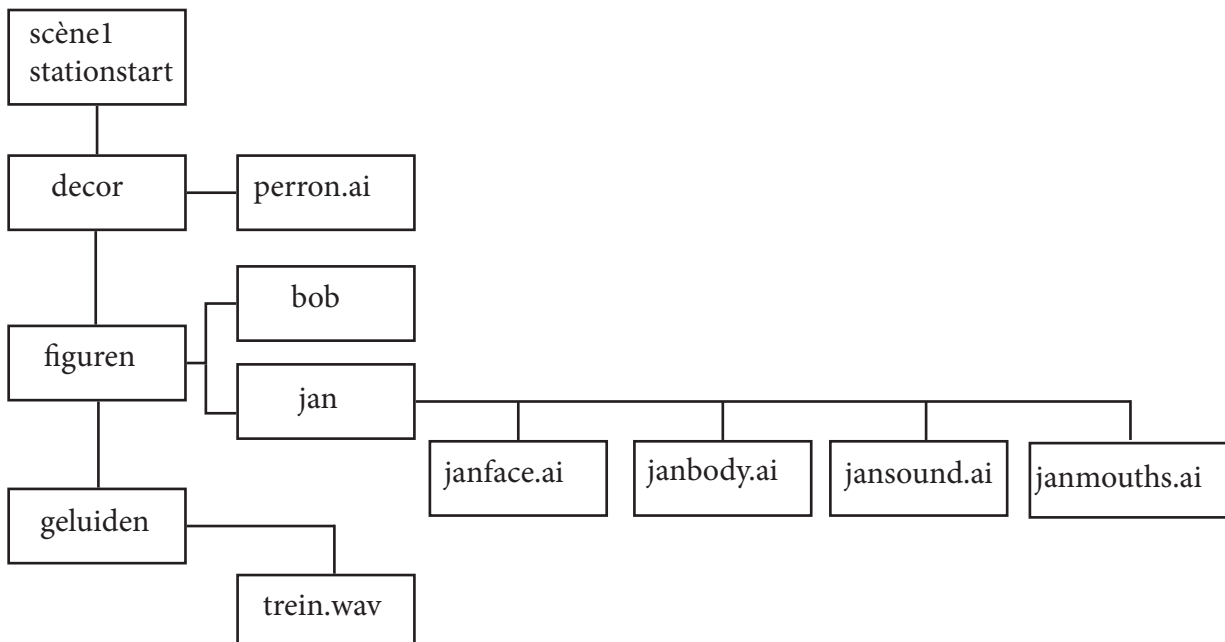
Opslaan figuren en achtergronden

Het zou de eerste keer niet zijn dat leerlingen materiaal verliezen of niet meer vinden in hun zelf aangemaakte chaos. Alle werk en moeite is dan voor niks geweest. Dat kan heel stresserend en frustrerend zijn.

Als je stress en frustratie tot een minimum wil herleiden dan moet je heel gestructureerd tewerk gaan en dit voor heel je proef aanhouden. (het is niet meer dan een gewoonte) dus.....

Hou een zeer gestructureerd opslagregime aan en sla alles in mapjes op, die overeenkomen met de indeling en structuur van je animatie. (bv per scène)

Neem nu bv een startscène met decor, figuren, trein en geluiden. Zorg dat je een gestructureerde opslag doet van alle elementen die in deze scène voorkomen.



5. Opmaak van de Flashmovie.

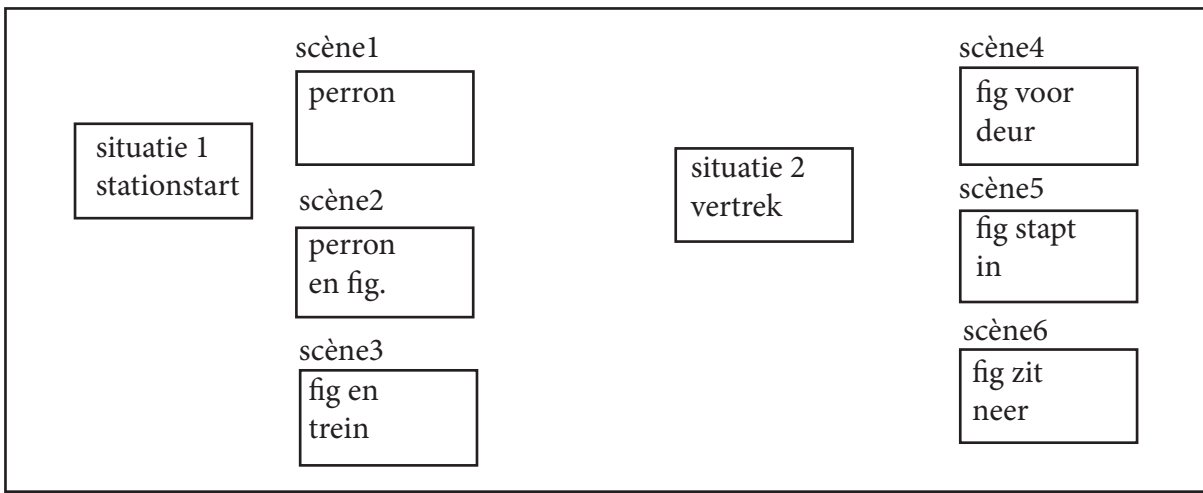
Algemene tip: Zorg voor een zo kort mogelijke tijdslijn.

a. Deel je flashmovie zoveel mogelijk in. Gebruik Scènes.

Werk in overzichtelijke deeltjes. Een lange tijdslijn is heel vervelend om mee te werken. Hou die zo kort mogelijk. Elke scène heeft zijn eigen tijdslijn en Flash speelt die scènes gewoon na elkaar af zonder hapering. (Invoegen-Scène)

Zoek uit aan de hand van je draaiboek hoe je de structuur van je animatie optimaal kunt indelen. Zet die indeling eventueel op papier. Dat heeft een aangenaam overzicht. In één oogopslag kun je dan de structuur van je te maken animatie bekijken.

Je kunt die scènes ook duidelijk benoemen in het venster scenes. (Venster-Andere Deelvensters-Scène)



b. Bibliotheek.

Zorg voor een duidelijke structuur. Mapjes gebruiken, benoemen en overzichtelijk indelen. Denk na over de voor jou ideale structuur.

c. Lagen.

Zorg dat iedere laag een gepaste naam krijgt verwijzend naar de inhoud van die laag.

Als je bovenstaande tips gebruikt zul je veel efficiënter kunnen werken met minder stress en frustratie tot gevolg.

Veel succes.