MVI/AV Animatie

GL

Opdracht

Walking cycle

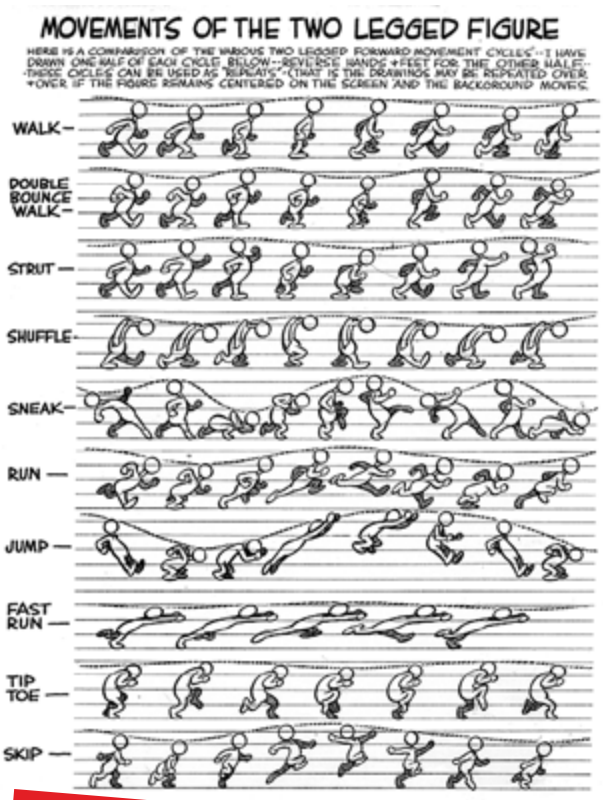
In deze opdracht leer je 2 principes die heel belangrijk zijn als je een aantrekkelijke animatie wil maken: Squash & Stretch en Timing.
Om de opdracht overzichtelijk te houden, gebruik je een cirkel en een stickman om mee te oefenen.

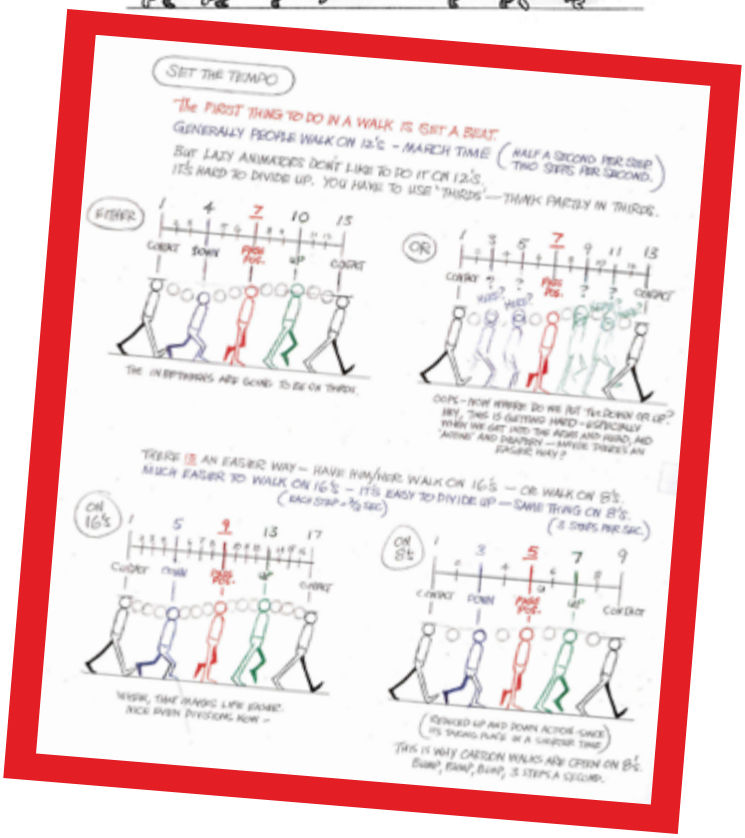
Deze opdracht bestaat uit twee delen en je moet ze in de opgegeven volgorde maken.
Zorg ervoor dat je iedere opdracht apart opslaat en ook apart exporteert.
Pas als je beide .swf-bestanden tegelijkertijd inlevert, krijg je een cijfer.

Werkwijze

- Bekijk de video's over Squash & Stretch en Timing op YouTube (zie link bij opdracht)
- Maak de opdracht bal in Adobe Flash.
  Gebruik de principes Squash & Stretch en Timing.

Lever het bestand in via Magister voor een beoordeling.





Links

- Squash and Stretch 1
- Squash and stretch 2
- Timing 1
- Timing 2

5

Beoordeling

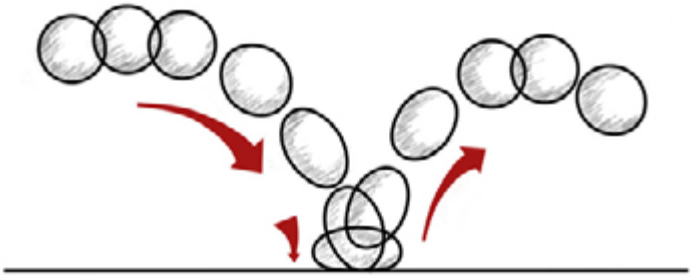
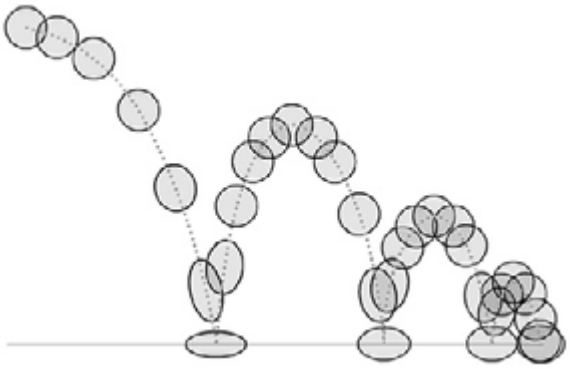
	1	2	3	4	5
Creativiteit	☐	☐	☐	☐	☐
Workflow	☐	☐	☐	☐	☐
Techniek	☐	☐	☐	☐	☐
Resultaat	☐	☐	☐	☐	☐

Cijfer

☐

Opdracht bal

Squash & stretch en Timing

In deze opdracht oefen je met Squash & Stretch en Timing op een balletje.

1. Bekijk beide video's op YouTube:
   Squash and Stretch - video 1
   Squash and Stretch - video 2
2. Open een nieuw document in Flash CC met standaard instellingen
3. Sla het bestand op als bal_jeeigennaam.fla
4. Maak een cirkel
5. Maak een stuiterbeweging met de bal zoals in de eerste Squash & Stretch video
6. Bekijk beide video's op YouTube:
   Timing - video 1
   Timing - video 2
7. Pas de beweging aan zodat je Timing erin verwerkt (bijvoorbeeld: snel neer laten komen in het begin en een langzame stuiter aan het einde. Zie de afbeelding hiernaast)
8. Publiceer je bestand naar een .swf-bestand