

MVI/AV Animatie

Opdracht

● Walking cycle

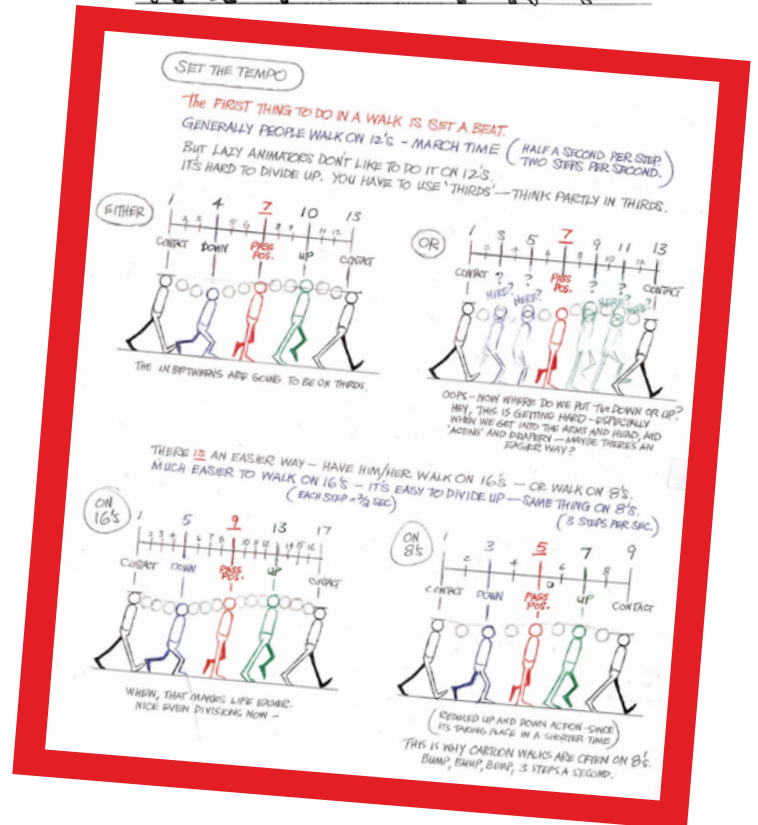
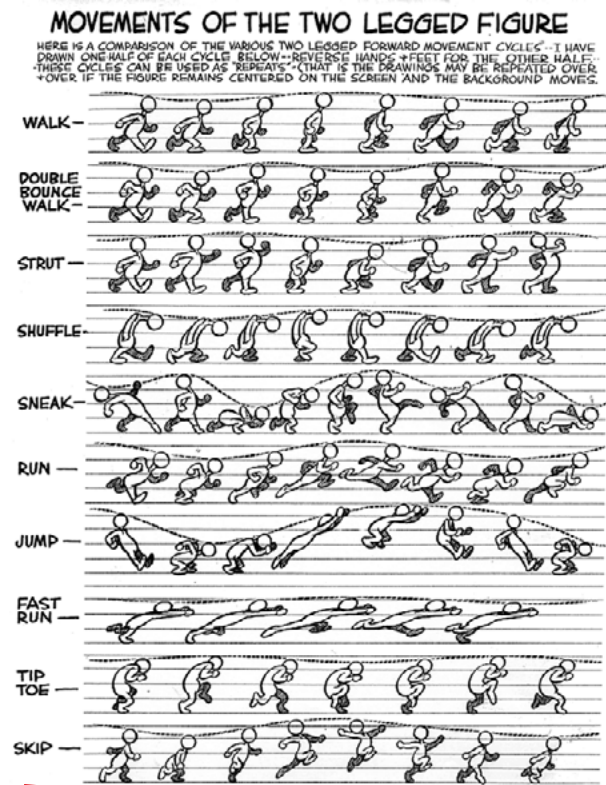
In deze opdracht leer je 2 principes die heel belangrijk zijn als je een aantrekkelijke animatie wil maken: Squash & Stretch en Timing.

Om de opdracht overzichtelijk te houden, gebruik je een stickman om mee te oefenen.

Bekijk verschillende walkcycles om erachter te komen hoe zo'n walkcycle in elkaar steekt. Je mag deze afbeeldingen als voorbeeld gebruiken voor jouw opdracht.

Werkwijze

- Bekijk de video's over Squash & Stretch en Timing op YouTube (zie link bij opdracht)
- Maak een stickman in Adobe Flash en maak een walking cycle ervoor. Gebruik de principes Squash & Stretch en Timing.



Links

- [Squash and Stretch 1](#)
- [Squash and stretch 2](#)
- [Timing 1](#)
- [Timing 2](#)
- [Flash-tutorial walk cycle](#)

Beoordeling

	1	2	3	4	5
• Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Workflow	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Resultaat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cijfer

Oefening: stickman

● Squash & Stretch, Timing

In deze laatste opdracht gebruik je Squash & Stretch en Timing om een walking cycle voor een stickman te maken.

Als je wil, kun je de achtergrond aankleden. Maar let op: Het gaat vooral om de beweging, niet om het ontwerp van de achtergrond!

1. Bestudeer deze tutorial: [Walk cycle \(is nog in Flash maar Animate werkt ook\)](#)
2. Open een nieuw HTML5-document in Animate met standaard instellingen
3. Sla het bestand op als stickman_jeigenaam fla
4. Maak een stickman (of ander figuur) met standaardvormen en lijnen
5. Maak de walkcycle (gebruik Squash & Stretch en Timing)
6. Publiceer je bestand naar een .swf-bestand

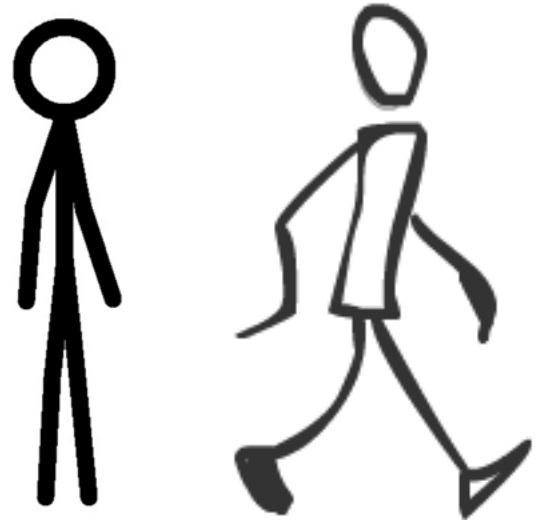
Soms is het lastig voor te stellen hoe een poppetje moet bewegen. Gebruik dan het cheatsheet op de eerste pagina van deze opdracht of kijk bij de opgegeven websites en video's.

Eindopdracht

In deze opdracht ga je alle vaardigheden uit voorgaande oefeningen toepassen in jouw eigen animatie.

Werkwijze

- Verzin een eigen animatie van minimaal 10 seconden (240 frames) lang
- Maak een storyboard
- Laat je idee goedkeuren door de docent
- Maak je animatie
- Exporteer je film naar SWF.
- Lever je animatie in bij de docent



Eisen eindopdracht

- Het storyboard voor de eigen animatie is helder en duidelijk
- Het storyboard bestaat uit minimaal 6 kaders
- De animatie is minimaal 10 seconden
- Aan het begin van de animatie staat de titel
- In de eigen animatie bewegen minimaal 2 objecten over het werkgebied
- In de eigen animatie is minimaal één achtergrond verwerkt
- Er is een verhaal in de eigen animatie verwerkt
- Aan het einde staat jouw eigen naam en klas als aftiteling