



DE WERELD VAN COMPUTERS

10101
101



ANIMATIE



DE STIJL BEPALEN

Elk CGI-project begint met het kiezen van een stijl. Dat doet een concept artist.

Een concept artist bespreekt het idee voor de film met de regisseur. Samen nemen ze eerst het script door. Dan gaan ze nadenken over hoe de film eruit moet zien. Welke stijl en sfeer passen het best? Strak en futuristisch? Felle kleuren en grappig?

De regisseur geeft een briefing: instructies over het werk.

Concept art

De concept artist maakt een getekend voorbeeld in 2D: concept art. Hiermee krijgt de filmcrew een idee hoe de film er uiteindelijk uit zal zien. Concept art laat de sfeer zien en welke kleuren en vormen er worden gebruikt.

Soms wordt concept art als reclame gebruikt in de hoop dat een studio de film wil maken.



Concept art kun je maken met potloden, verf of tekenprogramma's.

PERSONAGES ONTWERPEN

Voor een goede film heb je goede personages ('karakters') nodig. Hoe ze eruitzien is net zo belangrijk als wat ze doen.

Een regisseur of een schrijver beschrijft het **personage** aan een character designer. Moet het een mens, een dier of een alien zijn? Is het grappig, slim of griezelig? De character designer kiest een uiterlijk dat past bij de persoonlijkheid. Hij maakt schetsen op papier of op de computer.

Er is allerlei software waarmee de character designer een personage kan ontwerpen.



Voor sommige personages moet een character designer ook de kleding bedenken en ontwerpen.

Character designers overleggen veel met de regisseur en de schrijver om het personage precies goed te krijgen.

Karakterschetsen

De character designer maakt schetsen waarop je het personage van alle kanten kunt bekijken. Hij laat het karakter duidelijk zien door verschillende houdingen en gezichtsuitdrukkingen te tekenen. De animatoren gebruiken de schetsen als voorbeeld.



DE WERELD VAN COMPUTERS

In games of animatiefilms zijn personages vaak net echt! Ze bewegen zoals je dat zelf zou doen. Dat krijg je voor elkaar met de computer. Met computeranimatie creëer je een nieuwe wereld en breng je stilstaande beelden tot leven.

Wil jij weten hoe er met animatie wordt gewerkt? Duik dan in de wereld van computers...



978-946439-516-7



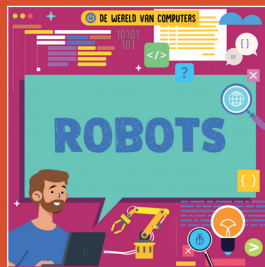
978-946439-514-3



978-946439-515-0



978-946439-517-4



978-946439-518-1



978-946439-519-8

lumin

imprint van Schoolsupport
luminaboeken.nl



9 789464 395167