Beschrijf hier je ideeën

- **Alien + vrouw met antennes (en 3 verschillende krachten)**
  Een alien gecombineerd met menselijk DNA, uitgerust met verschillende krachten die ze activeert via haar antennes.
- **Vrouwelijk manga-personage**
  Een schattig, klein manga-/anime-meisje met diverse gezichtsuitdrukkingen en dynamische bewegingen.
- **Tim Burton-stijl personage**
  Grote ogen, kleine pupillen en een lang, dun maar sierlijk lichaam, geïnspireerd door de karakteristieke stijl van Tim Burton.
- **Kersen met gezichtjes**
  Twee kersen met unieke, contrasterende persoonlijkheden die samen interactie hebben.
- **Schattige cartoonkat**
  Een grappige en schattige getekende kat die menselijke hobby's uitvoert.
- **Eten met gezichtjes (dumplings, sushi, etc.)**
  Het tot leven brengen van eten, zoals dumplings en sushi, door ze te voorzien van gezichten en karakteristieken.

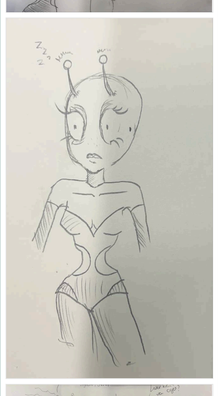
Schetsen en object in illustrator(1)

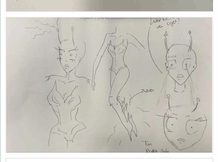
Eerste idee schetsen

Ik ben begonnen met het schetsen van verschillende objecten. Ik vind het zelf erg leuk en interessant om characters te ontwerpen en ze vervolgens tot leven te brengen met animaties.

Alien woman schetsen

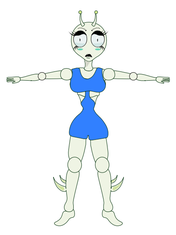
Ik vond mijn eerste idee van een alien vrouw erg interessant. Ik stelde me voor hoe dit character eruit zou zien in de stijl van Tim Burton, met grote ogen en kleine pupillen. Het lijkt me gaaf om deze alien unieke krachten te geven, zoals het communiceren via haar antennes of het vermogen om te zweven.



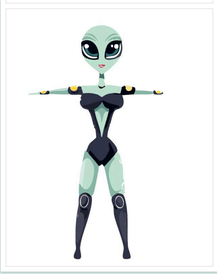


Eerste uitwerking

Daarna ben ik begonnen met het uitwerken van een T-pose van een alien character om te testen hoe dit zou werken met AI-animaties. Hoewel het resultaat technisch goed was, was ik zelf nog niet helemaal tevreden. De strakke lijnen sluiten niet aan bij mijn wens voor een meer getekende, handgemaakte uitstraling. Deze uitgewerkte versie biedt echter wel voordelen voor het animeren van de ledematen, omdat het ontwerp in verschillende lagen is opgebouwd.



Ai gegenereerde versie



Feedback & AI tool

Feedback van eerste uitwerking

Op Miro heb ik mijn eerste versie geplaatst en gevraagd om feedback aan mijn medestudenten:

Je hebt de Tim Burton stijl goed doorgevoerd, het is meteen duidelijk

Aboy de Best

animatie idee: iets engs ofzo

Animaties:
- ets met de ogen/knipperen.
- Dat der hoofd geweven zo blijft en der lichaamsdelen helemaal van positie veranderen en een zoetje word want het kan want je is een alien.

Visitor

Uitgebreide schetsen en al een uitgebreide eerste uitwerking met losse onderdelen. Misschien kan je nog nadenken over een interessante achtergrond die bij je personage past, een ufo ofzo?
- dewi

Heel leuk concept gemaakt, hoe ga je haar animeren en wat gaat ze doen?

AI tool

Ik heb mijn eerste en tweede character-ontwerp in een AI-tool geplaatst om te bekijken hoe deze objecten zouden bewegen.

Zoals je hieronder kunt zien, werkt het illustrator-character beter, omdat het ontwerp uit verschillende lagen is opgebouwd.

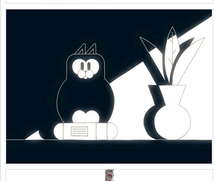
Animated Drawings (1).mp4
Download - 192 KB

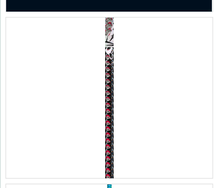
Animated Drawings.mp4
Download - 290 KB

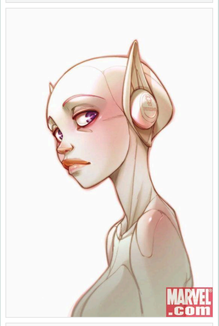
animation.MP4
Download - 58 KB

Conceptbeschrijving + Schetsen

Inspiratieboard



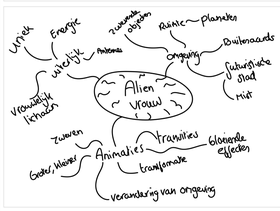




https://pin.it/32TcKTZX7
animation

Conceptbeschrijving + Schetsen

Associaties



Uitwerking versie 2

Ik heb het character ook in Photoshop getekend om te zien hoe dit eruit zou zien. Deze versie spreekt mij meer aan dan de andere, maar het animeren zal lastiger zijn door de pixelstructuur.

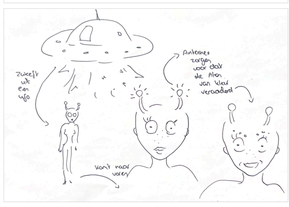
Concept

Een mix tussen een alien en een vrouw wordt gespot in een stad of op een buitenaardse planeet. Ze arriveert met haar UFO en probeert met haar krachten te communiceren.

Ik heb drie animaties bedacht die ik erg gaaf vind, maar ik twijfel nog over de volgorde en over het toevoegen of aanpassen van bepaalde elementen.

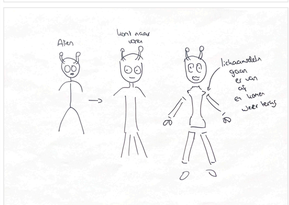
1. Ufo landing

In de eerste animatie zweeft een grote UFO naar beneden, waarna de alien via een verticale lichtstraal naar beneden wordt gebracht. Ze zweeft vervolgens uit de UFO naar het midden van het scherm.



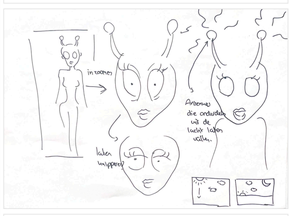
2. Body distortion

In de tweede animatie activeert ze haar krachten via haar antennes en maakt ze gekke expressies met haar gezicht. De antennes worden licht groen van kleur en geven krachtig licht af. Haar ledematen schieten los, zweven rond, en worden op andere plekken geplaatst. Vervolgens verandert ze van kleur. Tot slot keren alle ledematen terug naar de juiste plek en krijgt ze haar originele kleur weer terug.



3. Tijdsverandering

In de eindanimatie beweegt de alien haar blik van links naar rechts, waarna ze langzaam naar voren zweeft. Vervolgens knippert ze met haar ogen, terwijl haar ogen achterwaarts rollen. Ze zweeft omhoog en vanuit haar antennes komen golven van energie vrij. Ondertussen zakt de zon langzaam onder de horizon, waardoor het steeds donkerder wordt. De maan komt tevoorschijn, terwijl de antennes fel wit licht uitstralen.



Haar antennes zijn de bron van haar kracht, wat duidelijk zichtbaar is. Ik overweeg nog andere manieren om dit visueel te laten zien. Hoewel er al drie heel verschillende gebeurtenissen plaatsvinden.

Alternatieve ideeën 💡

- Laser lijnen schieten vanuit ogen
- Voorwerpen laten zweven met haar handen
- De alien laten trillen/shaken voordat ze haar krachten laat zien
- Manipulatie van de Hemel

Technisch onderzoek

Tools

After effects

Ik twijfel nog over welke tools ik wil gebruiken voor de animatie. Mijn eerste idee was om de objecten en andere elementen in Illustrator te maken en deze vervolgens te animeren in After Effects. Hoewel ik de basisfuncties van After Effects wel ken, vind ik dat het object dat ik in Illustrator heb gemaakt niet helemaal past bij mijn stijl, al is het wel handig voor animatie.

Een andere optie waar ik aan denk, is om de animatie frame voor frame te tekenen en daarna transities toe te voegen in Figma. Tekenen ligt mij namelijk beter, en dit zou beter bij mijn stijl kunnen passen.

Blender en Figma

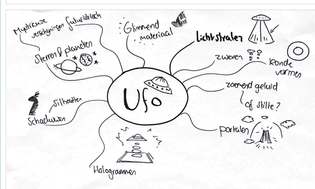
Tot slot heb ik besloten mijn animaties in Blender te maken. Ik beheers de basis van Blender en wil mijn kennis graag verder uitbreiden. Bovendien lijkt het me een mooie kans om mijn vaardigheden in Blender te verbeteren. Na het maken van de animatie, bewerk ik deze in Adobe Premiere Pro, waar ik audio toevoeg en eventueel onderdelen bijsnijd. Tot slot combineer ik alles in Figma tot een samenhangend geheel.

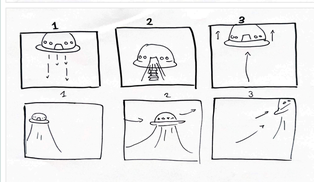
Storyboard & Research

Iconen schetsen

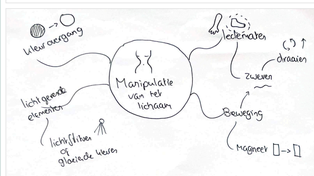
Ik heb tijdens dit proces met stijlen gespeeld voor de iconen die ik ga gebruiken. Ik heb toch besloten om dezelfde drie animaties te gaan gebruiken.

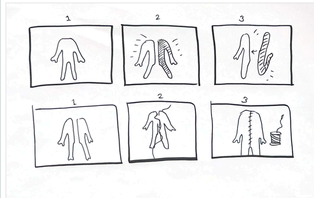
UFO





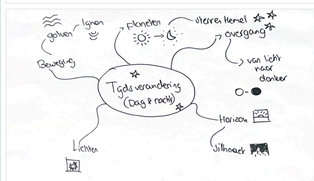
Body distortion

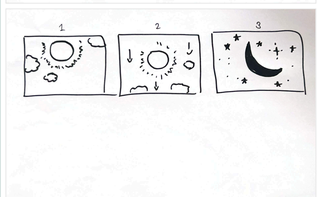




Voor deze animatie vond ik het lastig om keyframes te bedenken voor een icoon. Ik dacht aan ledematen die loskomen en waarbij de ene helft van kleur verandert. Daarna zouden de ledematen op compleet andere plekken worden geplaatst.

Tijdsverandering (dag & nacht)

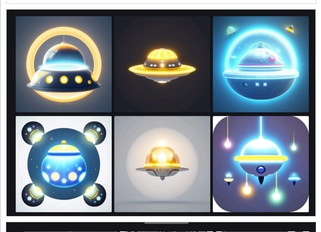


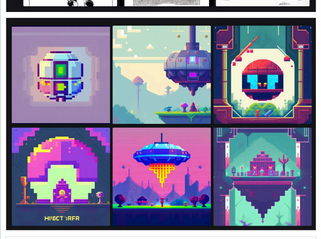


Genereren 3x3 iconen

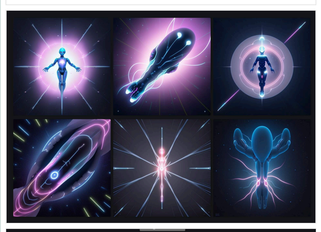
Ik heb prompts gemaakt voor iconen met hulp van ChatGPT en verschillende stijlen geprobeerd om te kijken wat het beste werkt. Voor de UFO kreeg ik vaak goede resultaten die dicht bij mijn idee kwamen. Bij de andere twee iconen ging dat minder goed; ik kreeg vaak afbeeldingen met gezichten of mensen erin, wat ik niet wilde. Daarom heb ik extra duidelijk aangegeven wat er niet in mocht. Het body distortion-icoon is lastig, omdat het idee vrij specifiek is. Ik ben nog aan het experimenteren om dit goed uit te werken.

Prompt UFO: A metallic, flying saucer with bright, light, small, futuristic windows, UFO glowing, radiant, lights underneath the flying saucer. Floating in the air.

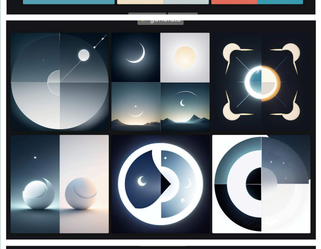




Prompt body distortion: An icon of disembodied alien limbs—a sleek arm and leg—floating in the emptiness of space. The arm and leg are split into two distinct halves: the left glowing in soft yellow and blue tones, while the right radiates bright pink hues. The limbs hover apart, connected subtly by faint, glowing lines of energy. The background is deep black with tiny stars scattered, emphasizing the surreal and weightless nature of the floating limbs.



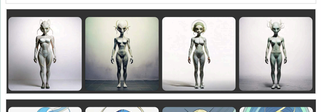
Prompt tijdsverandering: An icon split symmetrically into two contrasting halves. The left half depicts a bright daytime sky with soft blue hues, fluffy white clouds, and a radiant golden sun shining at the top. The right half transitions seamlessly into a deep, dark night sky, scattered with glowing stars and dominated by a luminous crescent moon emitting a soft white glow. The division between the two sides is clean, creating a striking visual contrast that symbolizes the passage of time.

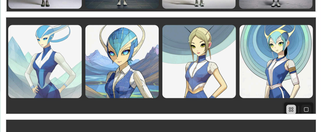


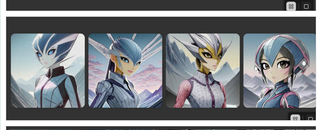
Verschillende stijlen gekozen onderwerp

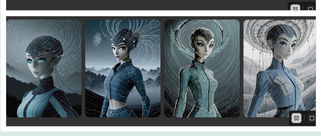
Daarna ben ik gaan experimenteren met verschillende stijlen voor mijn character. Dit leverde bijzondere resultaten op. Hoewel geen van de gegenereerde afbeeldingen echt dicht bij mijn eigen ontwerp kwam, was het interessant om te zien welke variaties werden gecreëerd.

Prompt character: A slender alien woman with a human-like figure, featuring a narrow waist and an elegant posture. Her large, oval-shaped head is adorned with smooth, rounded antennae, and her softly glowing yellow-green skin exudes an otherworldly aura. She has oversized, expressive eyes with tiny pupils, reminiscent of a Tim Burton style, adding a hint of surreal charm. She wears a sleek, blue, cut-out sports outfit that accentuates her slim frame, blending a futuristic yet functional design. The background is minimalist, with soft gradients or a cosmic setting to emphasize her ethereal presence.









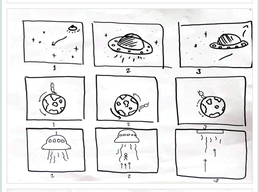
3 moving icons + schetsen | Sound effects | Feedback | Flowchart

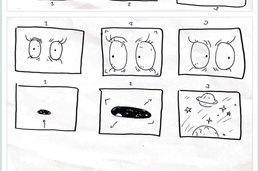
Loader animation

Ik ben verschillende **contextually fit loader animation** gaan bedenken voordat de animatie begint of als de gebruiker voor het eerst op het scherm terecht komt.

De eerste gaat om een UFO animatie, die lijkt wat op de UFO icoon die ik misschien ga gebruiken. Daarom heb ik ook andere loading animation frames bedacht.

1. Een UFO die dichtbij zweeft en daarna weer uit de frame zweeft. De achtergrond is de ruimte met sterren.
2. Zo heb ik een ronddraaiende aarde bedacht met een zwevende alien die er rondom zweeft.
3. Een UFO die een mens omhoog zuigt via een een fel licht en vervolgens weer wegzweeft
4. De ogen van de alien character die van links naar rechts kijkt en uiteindelijk overloopt naar de originele animatie
5. Een zwart gat met een heelal daarin. Deze wordt steeds groter tot het hele beeld gevuld is. Daarna wordt het weer kleiner en speelt de animatie opnieuw af.





Sounds

Background

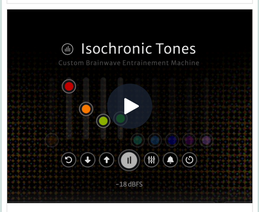
Ik ben me gaan verdiepen in achtergrondgeluiden en korte sound effects. Voor de achtergrond wilde ik een rustig, zacht ambient geluid dat hoorbaar is zonder alle aandacht op te eisen.

Tijdens mijn zoektocht kwam ik terecht op https://mynoise.net/noiseMachines.php waar ik het geluid *Space Odyssey* ontdekte.

Ik heb geëxperimenteerd met de verschillende lagen en elementen binnen dit geluid en vond het perfect passen bij mijn scène vanwege de zachte, ruimtelijke en technische klanken. Daarnaast heb ik ook andere geluiden onderzocht die goed bij de sfeer passen, maar die vond ik zelf wat neutraler en minder opvallend in vergelijking met *Space Odyssey*.

0:00 / 0:00
spaceodysseymagicgeneratorseriesforpatronsonly.mp3
Download - 664 KB

0:00 / 0:00
theultimateenterprisebackgroundnoisegenerator.mp3
Download - 737 KB



Screen Recording 2024-12-03 at 11.22.27.mov
Download - 5.4 MB

Foley sound effects

Daarnaast heb ik diverse geluidseffecten toegevoegd aan de animatie, die ook als feedbackgeluiden dienen. Zo maakt de alien in de derde animatie een geluidje wanneer ze met haar krachten de tijd verandert. Ook klinkt er een rubberachtig geluid wanneer de lichaamsdelen van de alien worden uitgerekt. Verder zijn er verschillende andere geluiden die extra effect toevoegen. Denk bijvoorbeeld aan:

- een elektrisch geluid bij de krachtbol die de alien creëert
- nachtgeluiden
- warme zon-geluiden
- UFO-geluiden
- geluiden die te horen zijn wanneer de alien omhoog zweeft, haar antennes activeert, of wanneer de UFO wegzweeft.

Ik heb gebruik gemaakt van de gratis geluidswebsite freesound.org. Daarnaast heb ik mijn eigen stem vervormd in Audacity om een alien-geluid na te bootsen. Ook heb ik geluiden van YouTube gehaald.

Aantal voorbeelden van de gebruikte sound effects:

0:00 / 0:00
sound-effects.mp3
Download - 58 KB

0:00 / 0:00
sun.mp3
Download - 375 KB

0:00 / 0:00
woosh.mp3
Download - 209 KB

Feedback

Op basis van mijn eerste uitwerking in Blender en de feedback die ik heb gevraagd op mijn drie animatie-ideeën, heb ik nuttige tips gekregen.

Ik merk dat ik nog wat moeite heb om alle drie de animaties uit te werken en te kiezen welke tutorials me het beste helpen om mijn doel te bereiken. Ik heb ook animaties bedacht die ik nog nooit eerder in Blender heb gemaakt, wat het extra uitdagend maakt.

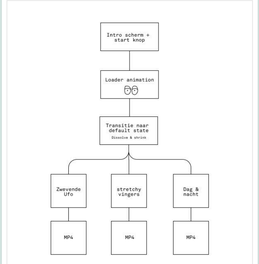
Mis als should have: animatie 2: lichaamsonderdelen eraf en animatie 3: van kleur veranderen! Idk hoe ingewikkeld animatie 3 is anders mis dus proberen de animatie te vereenvoudigen

Of voor animatie 3: dat ze iets afvuurt daar heb je ook veel tutorials van en is mis makkelijker en net zo gaaf

Maar verder super gaaf idee! lekker fantasierijk wat past bij je concept van Alien vrouw

Flowchart & Workflow

Flowchart



Workflow

Blender > Adobe Premiere Pro > Figma

Breakdown

Eindproduct

Op basis van de ontvangen feedback en tijdens het werken aan de animatie in Blender, heb ik een aantal kleine aanpassingen doorgevoerd. Zo heb ik ervoor gekozen om alleen de pupillen van de alien te animeren. Dit sloot beter aan bij het concept en was eenvoudiger om uit te werken.

Daarnaast heb ik de ledematen niet los laten zweven, maar ze laten uitrekken. Omdat ik het lichaam van de alien had voorzien van een skeletstructuur voor beweging, was het lastig om de onderdelen volledig los van elkaar te animeren. Ondanks de aanpassingen ben ik tevreden met het eindresultaat.

Daarnaast heb ik gekozen voor een buitenaardse planeet als achtergrond. Om het gewenste resultaat te bereiken, heb ik verschillende texturen gebruikt en tutorials gevolgd. Ik heb geëxperimenteerd met diverse lichtinstellingen om een echt alien- en ruimtegevoel te creëren.

Tutorials:

https://www.youtube.com/watch?v=pLMF9IGmhLQ&t=375s

https://youtu.be/GbVdH4Wgttc?si=DdZFIDuwIWx_omnM

https://youtu.be/a7gyW1G350q?si=m08fQzkHm0ZFqdi9

https://youtu.be/COwENnPwWJ8?si=Ofue4FI4O702f2R2

https://youtu.be/A4Bf729Fe1o?si=pL_02sUTwMZzfmxC

https://youtu.be/TjJLIuFKA20?si=U9WF0oMtDPs05pkQ

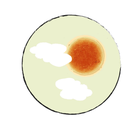
https://youtu.be/Xooaqg2F8h8?si=HWmZo6yaPUlKNq0b

Texturen en sommige onderdelen in Blender:

https://www.blenderkit.com/

Gif iconen & eindresultaat

Op basis van de nodige aanpassingen heb ik ook de animaties van de iconen aangepast. Ik merkte dat Figma erg traag werd bij het gebruik van videobestanden en GIF's tegelijkertijd. Daarom heb ik de iconenanimaties geoptimaliseerd, wat heeft gezorgd voor een soepelere werking. De aanpassingen zijn terug te zien in het eindresultaat.



https://www.figma.com/proto/Ph8uFUgjacXalienwoman-animatie

Reflectie (Groei)

De laatste twee weken voelde ik me behoorlijk gedemotiveerd, mede door persoonlijke omstandigheden. Hoewel ik deze opdracht echt leuk vond, had ik moeite om eraan te beginnen. Toch ben ik, na het afronden van de animatie, tevreden met wat ik in een korte tijd heb weten te maken. Ik wilde doorzetten en iets moois creëren om te laten zien, ondanks de omstandigheden.

Hoewel ik perfectionistisch ben en graag bepaalde dingen beter had willen doen, ben ik opgeluch en tevreden met het eindresultaat. Voor de volgende keer wil ik een beter plan voor mezelf opstellen, zodat ik duidelijk weet wat ik wil maken en bereiken. Ook lijkt het me verstandig om eerder te beginnen om stress te vermijden, al zeg ik dat vaker tegen mezelf.

Ondanks alles ben ik blij dat ik mezelf heb kunnen uitdagen. Ik heb een project in Blender voltooid waarvan ik niet wist of ik het op tijd af zou krijgen. Het voelt goed dat ik een groot deel zelf heb geanimeerd, zonder volledige tutorials te volgen (hoewel ik er een paar heb gebruikt voor belangrijke functies en tips). Ik hoop dat ik hierdoor verder kan groeien in Blender en mezelf blijf uitdagen om steeds meer te leren en creëren.