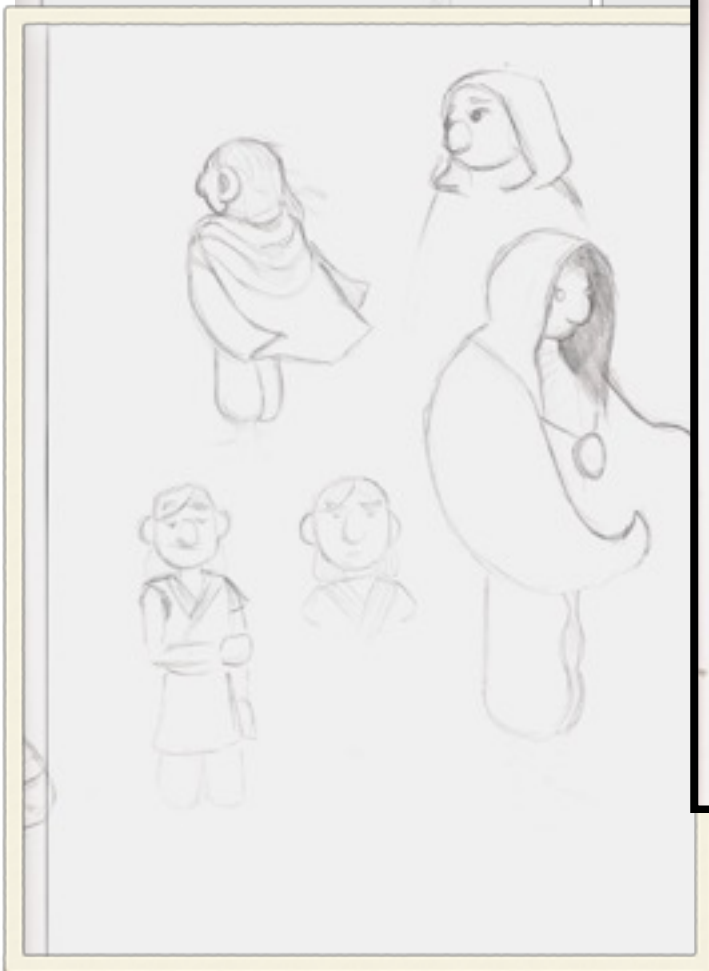
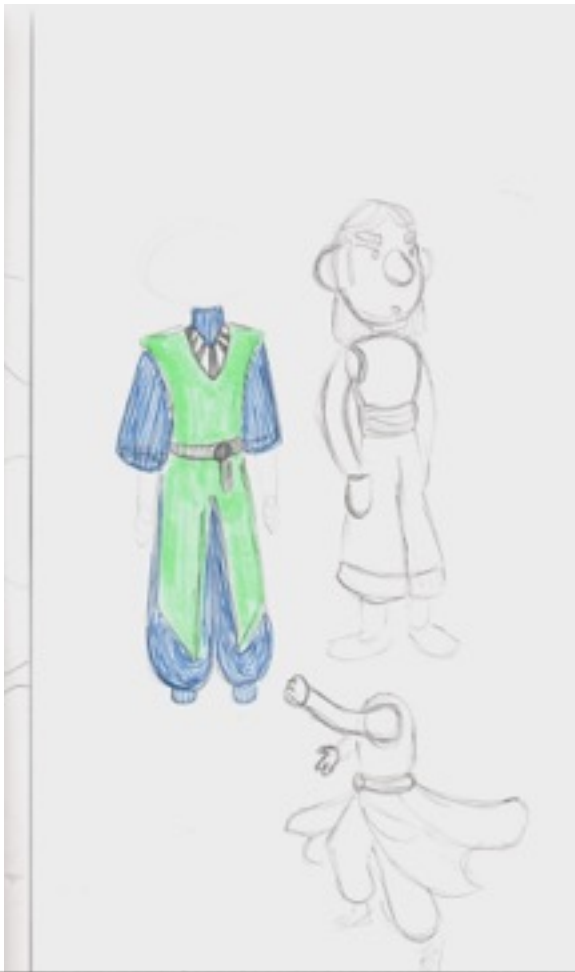
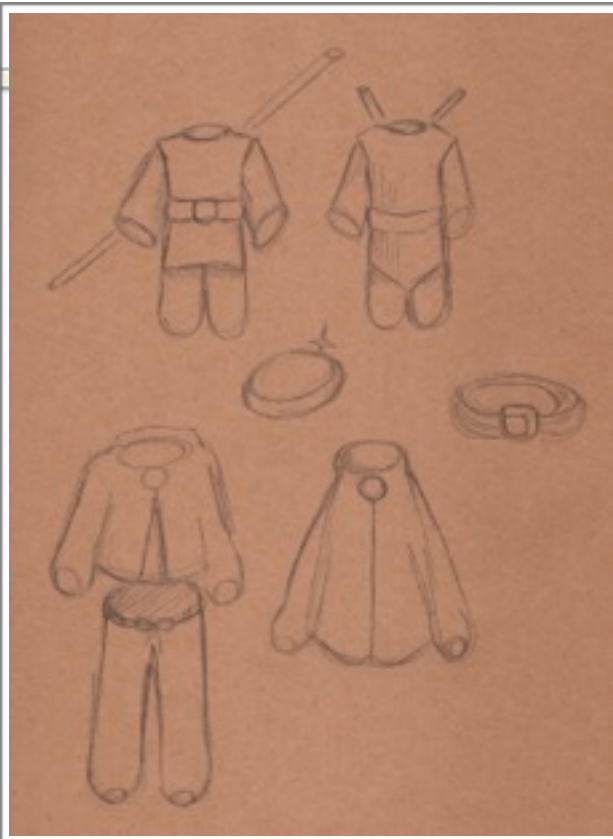


Jaarwerk Dossier





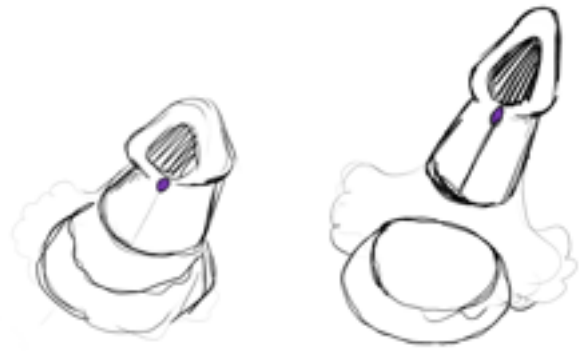
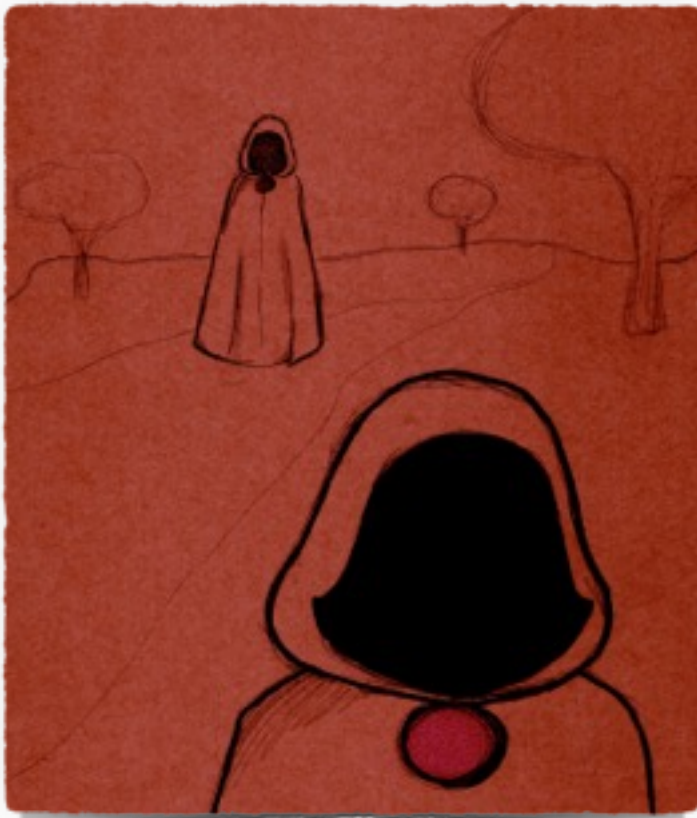
Idee: soort wapen
(stok - zwaarden - staf)

Enkele karakter designs:

- > verschillende kleuren
- > verschillende outfits
- > verschillende schetsen



De Buitenstaander

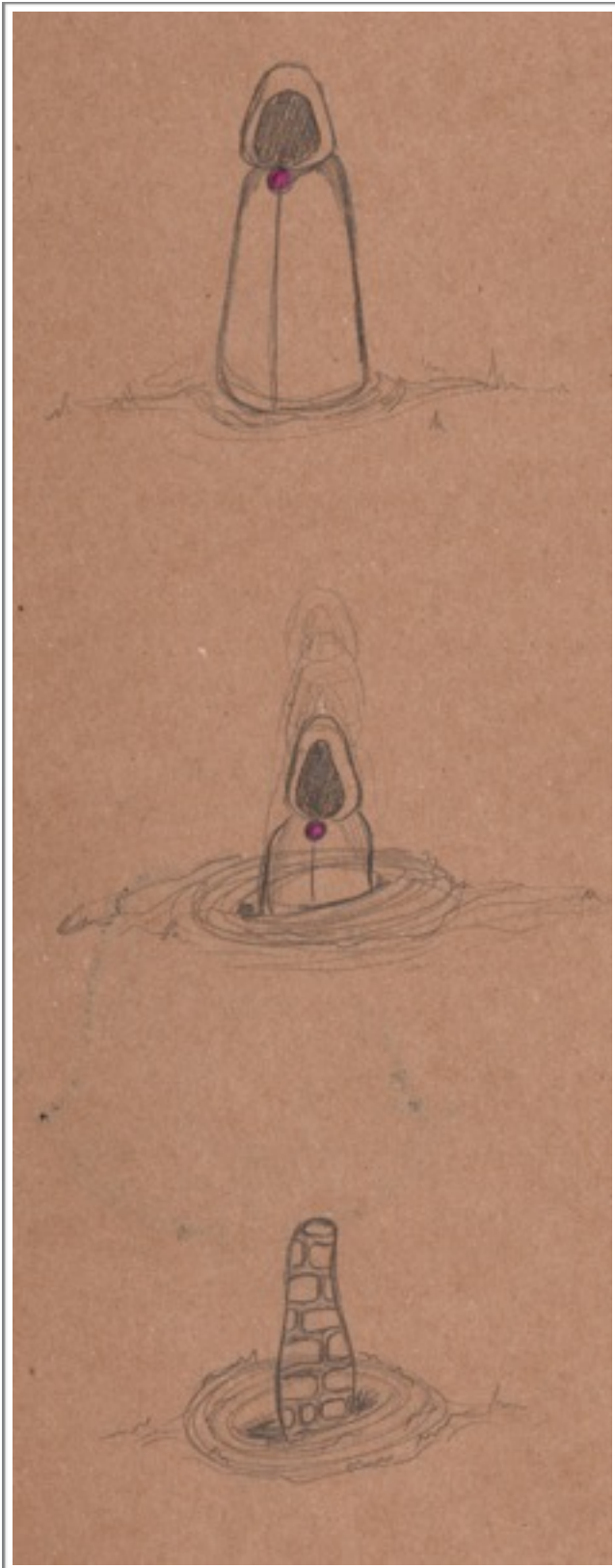


De Buitenstaander (oftewel de Bezoeker)

Het zweeft over het eiland
(niet menselijk, robot?)

Donkergrijze mantel en het
gezicht is gehuld in duisternis
= identiteit anoniem

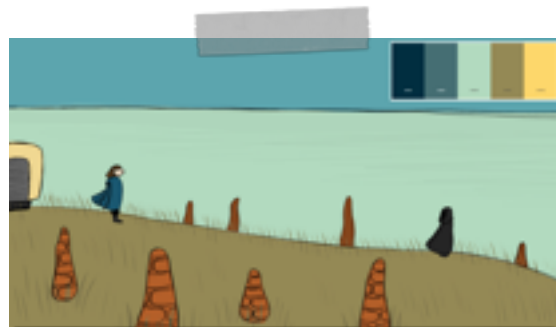




In de vakantie kreeg ik het idee om de Bezoeker te laten zinken in een soort van zinkgat en waaruit vervolgens een stenen palen oprijst.

Dit idee lijkt op nader inzien te 'gruwelijk'

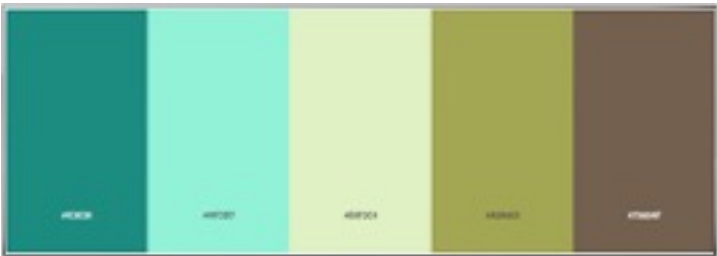
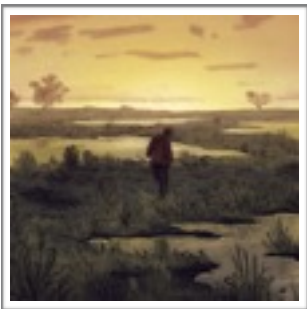
De stenen paal 'visual' komt van het werk uit Verbeke Foundation



STORYBOARD



ADOBE COLOR CODE



SCRIPT ROUGH VERSIE

We zien mij staan op het hoogste punt van het verlaten eiland

(achter mij staat een strak modern huisje). Ik draag een poncho met kap, wappert in de wind. Plots komt een (onbekende persoon), een buitenstaander met een lang, donkergrijs gewaad aangewandeld op het enige pad van het eiland. De buitenstaander, Het vraagt om toegang. Ik kijk Het aan en besluit dan via (earth)benden om Het op een afstand te houden.

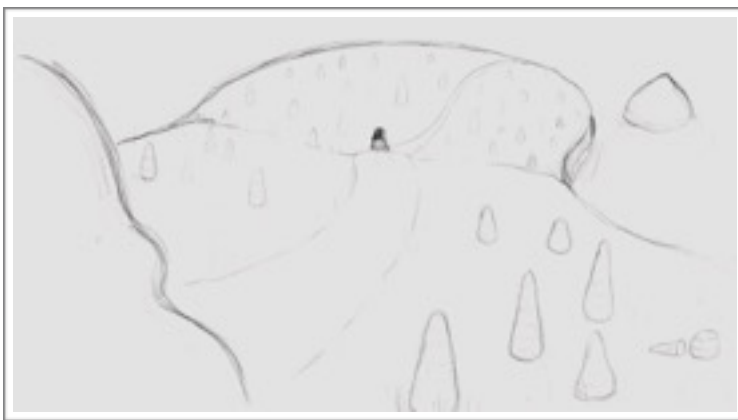
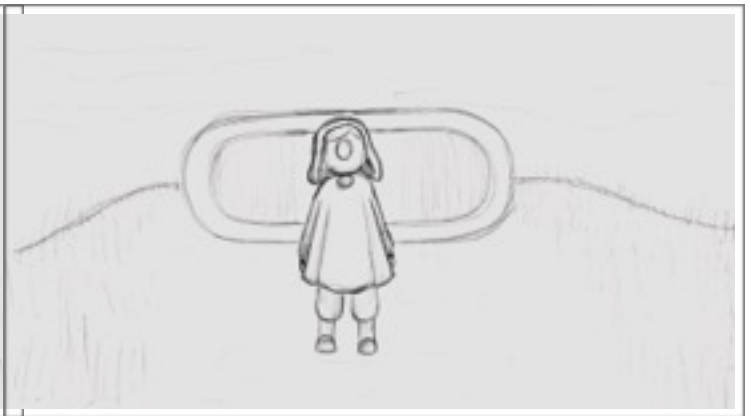
Ik creëer met earthbending een muur rond het huisje om heen om zo een afstand te creëren

Ik gebruik met behulp van eartbending een stuk rots uit de grond en slinger deze naar de buitenstaander

Ik creëer een soort van springplank van rots om de buitenstaander weg te katapulteren

De buitenstaander vlucht, slingert en/of valt neer. Ik kijk emotioneel voor me uit terwijl mijn poncho het enige is dat beweegt in het beeld.

VISUAL STORYBOARD



De eerste fase van de visual storyboard.

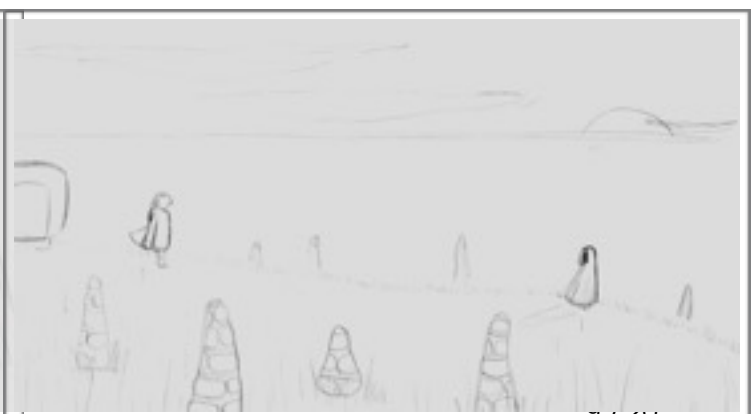
Enkele stills die in mijn gedachten waren en moest neer tekenen

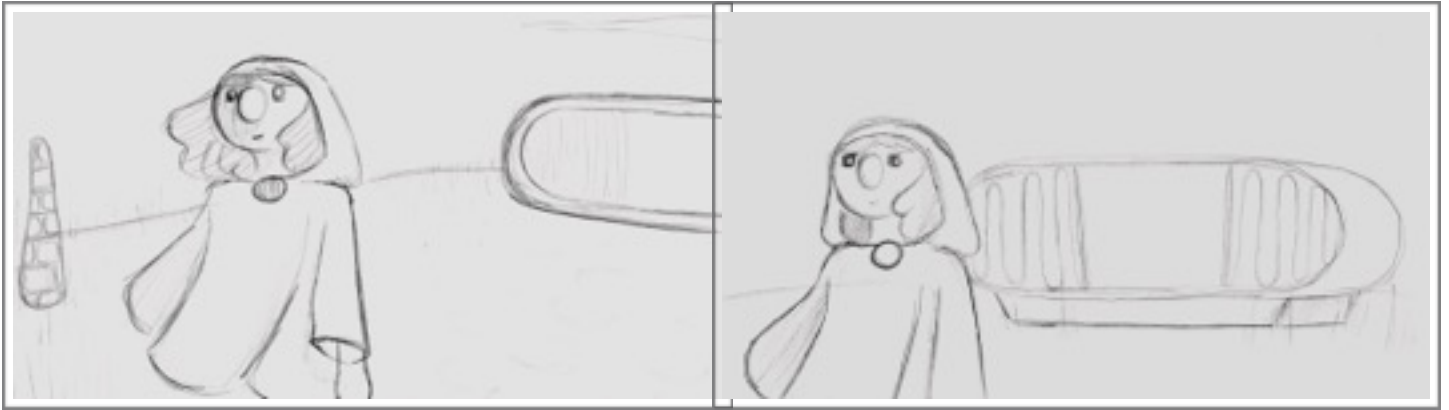


De stenen paal 'visual' komt van het werk uit Verbeke Foundation

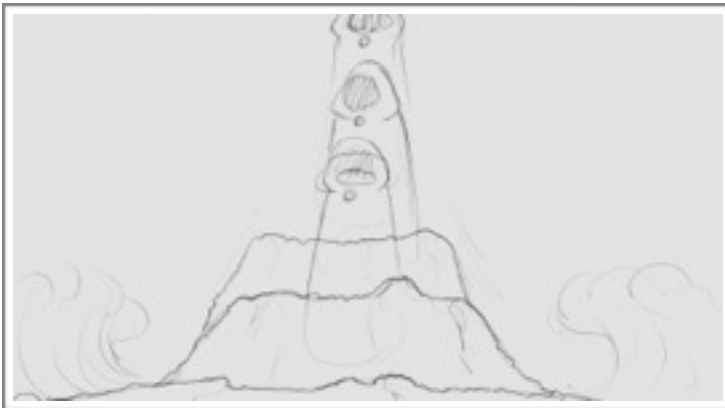


Ik heb me ook deels laten inspireren op een oude Spaghettiwestern, waarin er wel meestal een showdown komt tussen twee personen die niet altijd het goede en kwade voorstellen. Zoals in mijn verhaal is er niemand goed of kwaad maar eerder beide verkeerd begrepen.



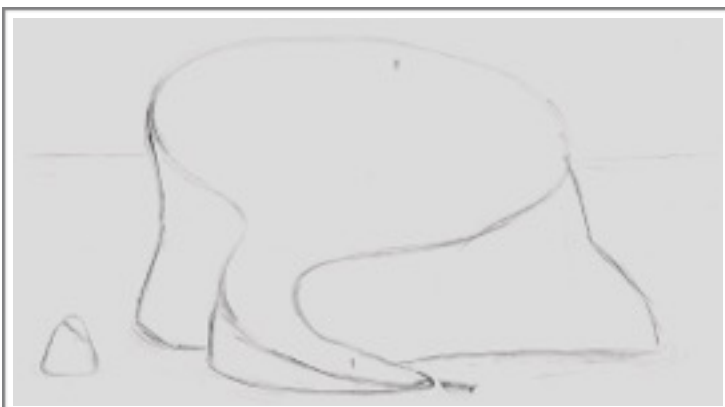


Overzicht beeld

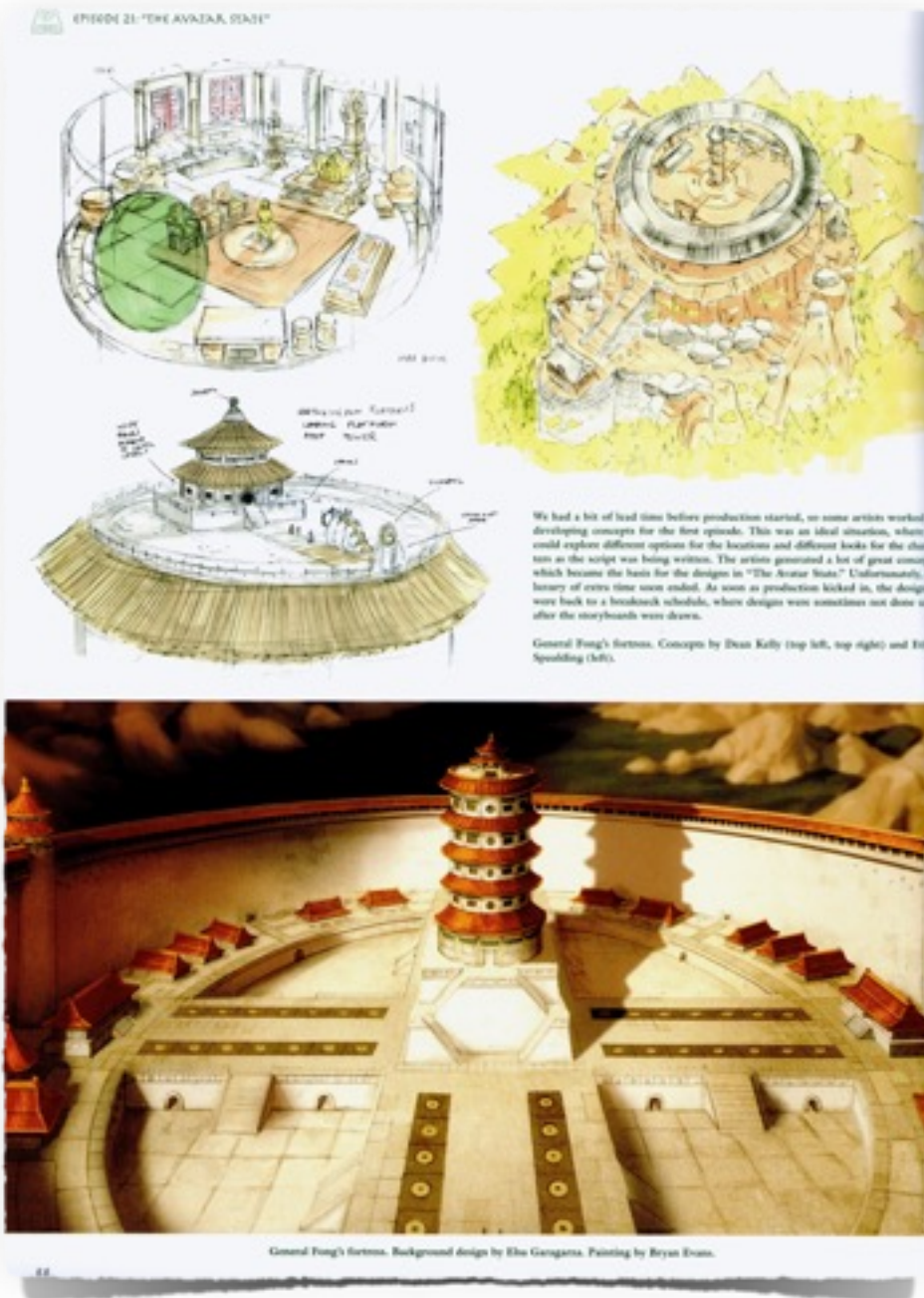


De buitenstaander wordt gekatapulteerd
oftewel

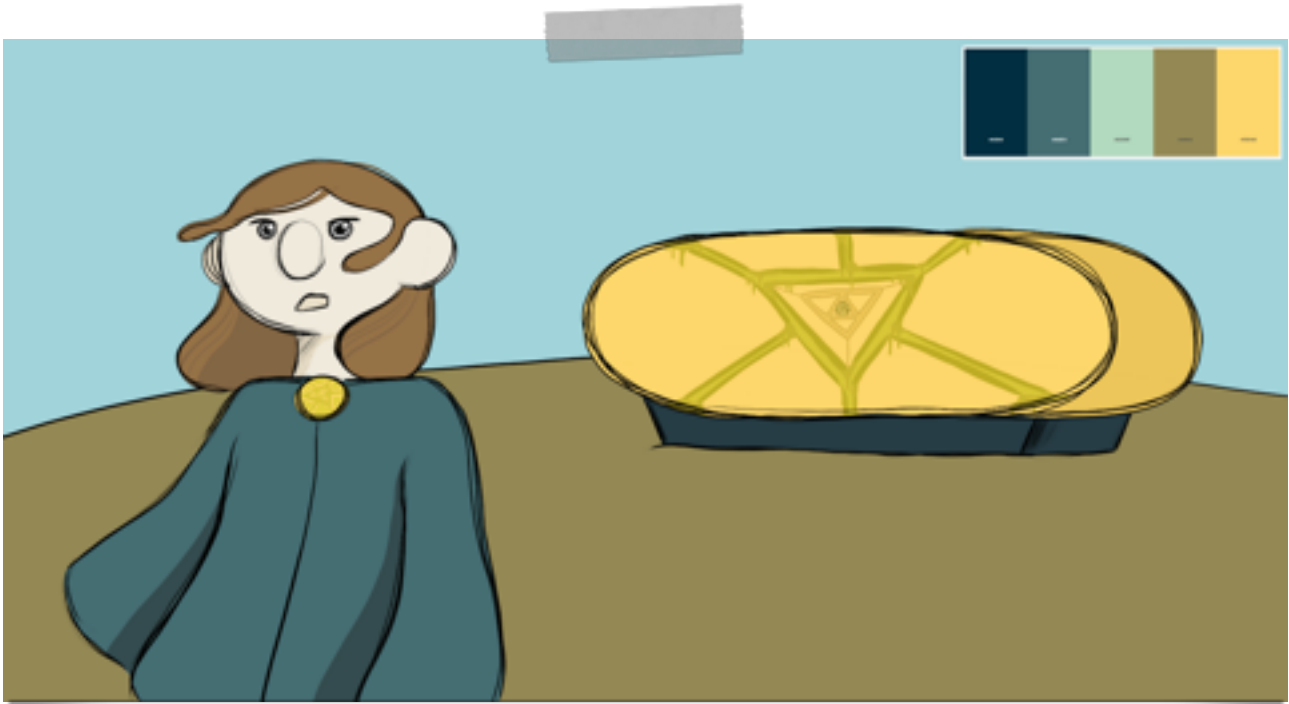
De buitenstaander wordt als een projectiel
van het eiland gekeild.



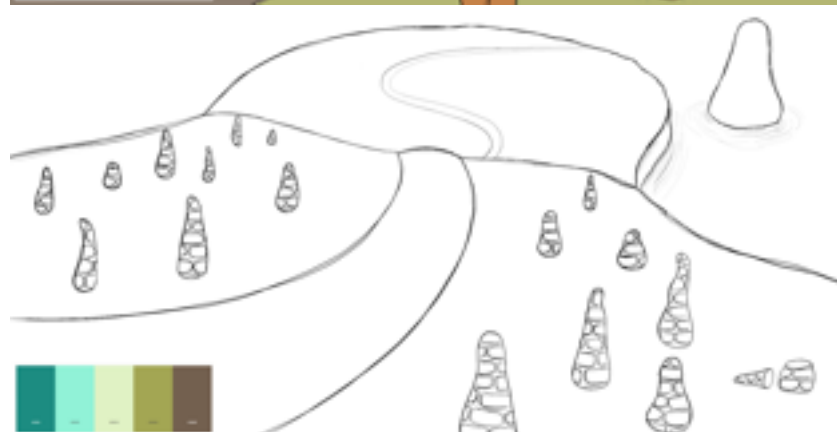
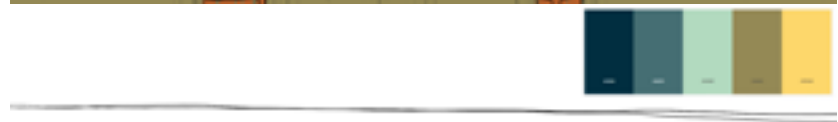
Het eiland in de vorm van
een grote tekstballon



Idee tempel eiland

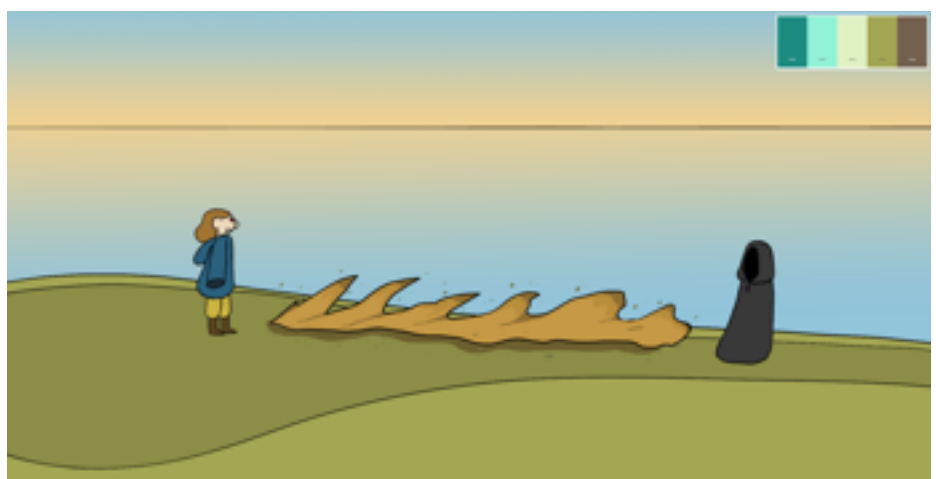
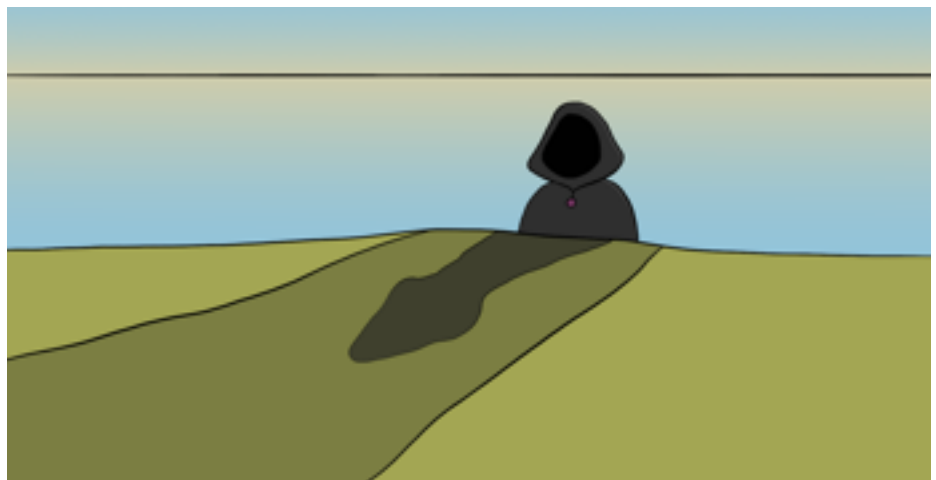
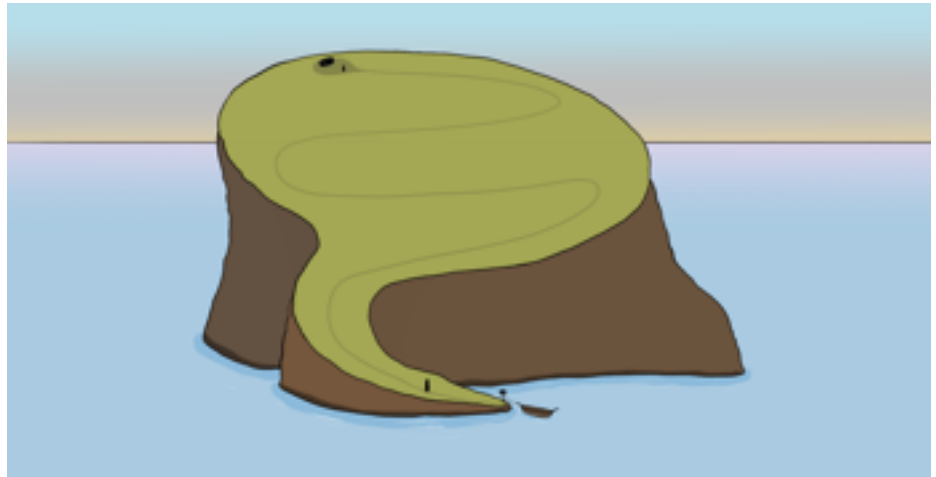


De eerste fase kleuren stills,
gemaakt met behulp van de Adobe Color Codes.



Enkele kleuren stills,
gemaakt van de eerste fase van visual storyboards.

ik heb wat liggen spelen met de lichtinval, hier heb ik gekozen voor een zonsondergang
(mijn favoriete moment van dag)



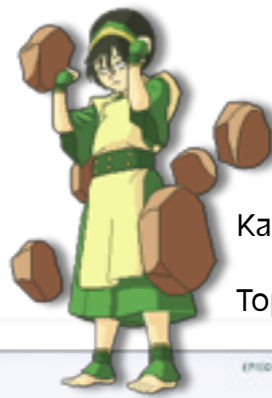
KARAKTER DESIGN



In het begin proces ben ik op onderzoek gegaan naar de ideale vechtposes. Ik ben helemaal verliefd geworden op de bewegingen want elk element heeft ook zijn eigen unieke stijl in beweging van 'earthbending'. die bewegingen zijn dan ook geïnspireerd op echte gevechtstijlen uit verschillende Oosterse culturen.

Voor dit jaarwerk zou ik graag de uitdaging willen aangaan om mijn animatie skills op dit niveau te verbeteren.





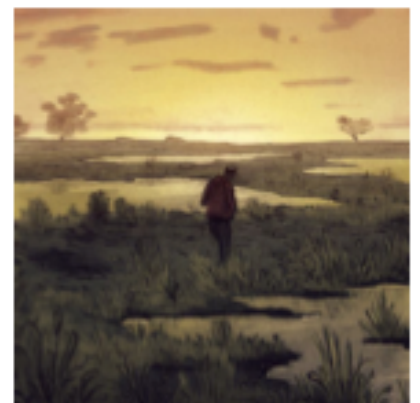
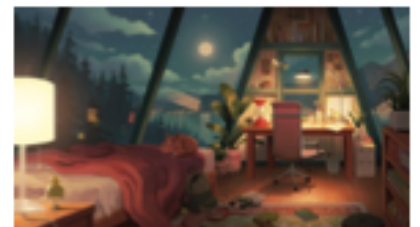
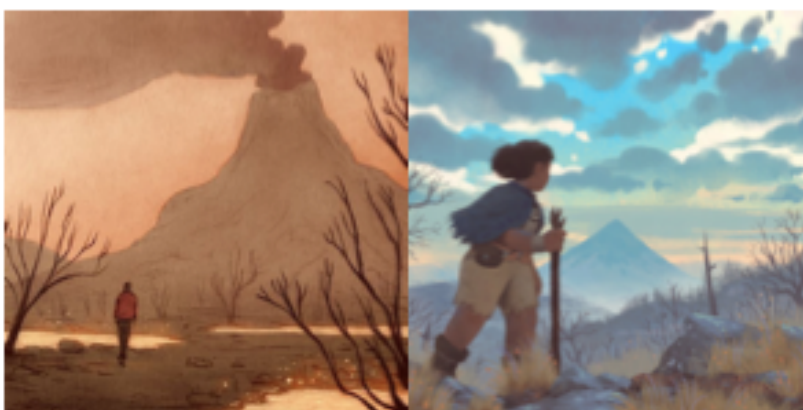
Karakter inspiratie

Toph Beifong



MOODBOARD

Matt Rockefeller, illustrator







Natuur,
landschap



