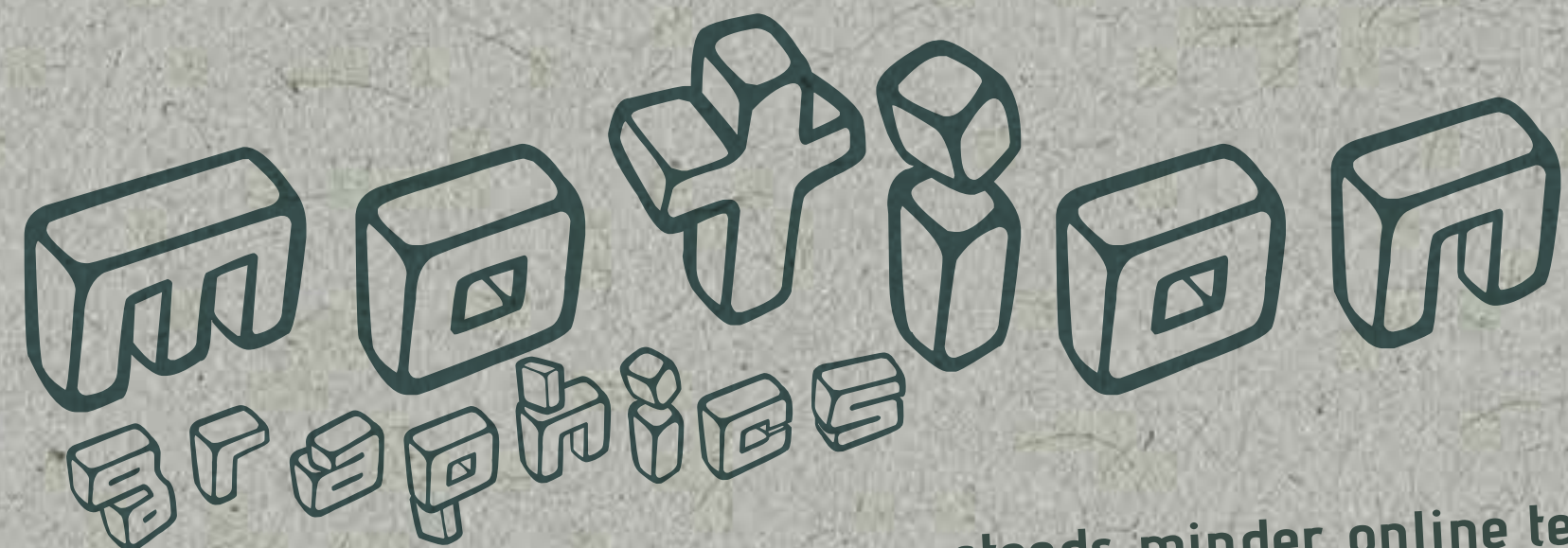
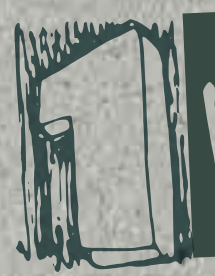


EXPLAINED



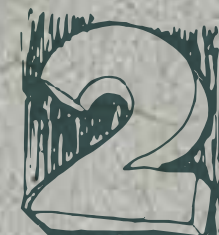
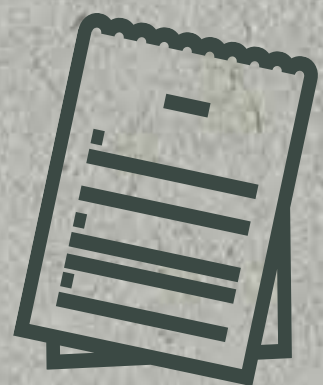
Statistieken tonen aan dat mensen steeds minder online teksten lezen. Als je er op het wereldwijde-web wilt uitspringen kan je gebruik maken van animatie. Soms wordt dat ook wel explainer-video wordt genoemd. Een motion-graphics-designer ontwerpt bewegende beelden voor film, tv en (web)animaties. Animaties zijn inderdaad een uitstekend middel om een dienst, product of ingewikkeld proces uit te leggen. Je kan nog veel meer doen met animatie, maar voor nu richten we ons in deze EPUB op motion-graphics en explainer-video's!



1 WAAROM?

Doordat er een enorme hoeveelheid informatie online beschikbaar is, zien mensen door de bomen het bos soms niet meer. Een animatie kan snel verhelderend werken en bovendien heerst er tegenwoordig de tendens om zoveel mogelijk informatie op één single webpagina te zetten. Dan is een kort filmpje veel fijner dan een ingewikkelde lap tekst. Vandaar dat er vaak gebruikt wordt van animaties op internet.

Maar waarom zou je een animatie laten maken? Daar kunnen verschillende redenen voor zijn. Je wilt iets uitleggen, je wilt imponeren, je hebt een ingewikkeld product of dienst, je wilt iets aan- of afleren, iets wat emotioneel zwaar geladen is bespreekbaar maken, uitleg geven, indrukwekkende vormgeving en stijl gebruiken om te imponeren of humor gebruiken om je product te verkopen. Genoeg redenen, maar hoe gaat zoiets nou in z'n werk?



2 SCRIPT

Een goede animatie begint met een goed script. Er zijn verschillende vertelstijlen en manieren om een verhaal goed over te brengen. Copywriters en scenaristen spelen continu met verschillende vertelstijlen. Om je een indruk te geven van verschillende vertelstijlen kan je het filmpje bekijken bij 'tips' (nr. 6).

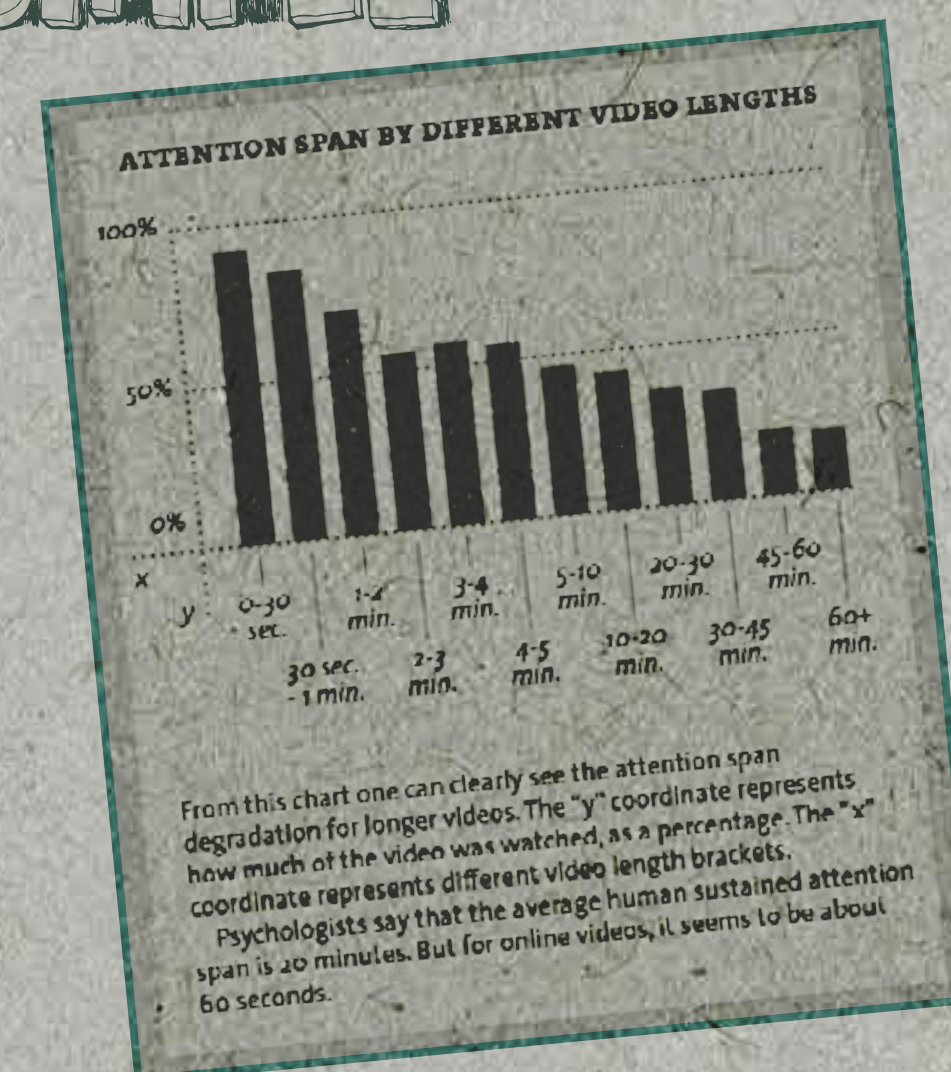
Mijn ervaring met uitleg-animaties is dat één half A4-tje voice-over-tekst al gauw een minuut duurt. In de basis bestaat een uitleg-animatie uit een voice-over, muziek en beelden die jouw verhaal vertellen. Maar hou er rekening mee, dat wanneer je bijvoorbeeld meerdere karaktertjes gebruikt, er ook meer stemmen opgenomen moeten worden. Hou de tekst zo simpel mogelijk en spreek je publiek direct aan. Gebruik positieve bewoordingen en test je script in een power-point om te checken of je tekst lekker loopt. Vaak doe je er goed aan om de tekst te laten schrijven door een ervaren animator, scenarist of copywriter.



3 HOE LANG DAN?

KEEP IT SHORT & SIMPLE

DE TABEL HIERNAAST TOONT AAN DAT HOE KORTER JE VERHAAL HOE BETER. HET MEEST EFFECTIEF ZIJN FILMPJES MET EEN DUUR VAN EEN HALVE TOT EEN HELE MINUUT. DUS, 'KEEP IT SHORT AND 'SILLY' SIMPLE'!



4 BUDGETTAIRE CONCESSIONS

Wanneer je het proces van een animatie goed begrijpt, kan je ook beter keuzes maken. Omdat het proces, afhankelijk van stijl en complexiteit lang kan duren, ontkom je er niet zelden aan om concessies te moeten doen. Hoe langer het duurt om je animatie te laten maken hoe kostbaarder natuurlijk. Laat je goed informeren over de mogelijkheden. Als je een pixar-achtige animatie verwacht, met speciaal voor jou geschreven muziek door U2 ofzo, dan moet je jouw verwachting wellicht wat bijstellen of gewoon flink in de buidel tasten, maar er zijn andere manieren om de productiekosten te verlagen. De kunst is om de juiste balans te vinden tussen kwaliteit, kosten en productietijd.

Je kan het aantal frames per seconde verlagen, zoals bij stop-motion vaak gebeurt (12 frames per sec.) of gebruik maken van eenvoudige iconen en plaatjes in plaats van een wandelend poppetje. Een getekend karakter is niet per definitie een goede verteller en kost vaak veel meer moeite om te animeren, maar werkt vaak weer grappig. Je kan ook kiezen voor 'stock' muziek en beelden. Vaak verschilt de prijs voor ingekocht materiaal enorm als het op nationale TV wordt uitgezonden. Ingewikkelde effecten, zoals greenscreen, 3d effecten en character-animation nemen veel tijd in beslag en tijd is geld. Dit geldt ook voor 3d animaties waar de rendertijd de prijs enorm beïnvloed. Hou er rekening mee dat een stem-acteur veel meer vraagt voor een TV-commercial (i.v.m. het afkopen van exclusiviteit) dan voor een webvideo.

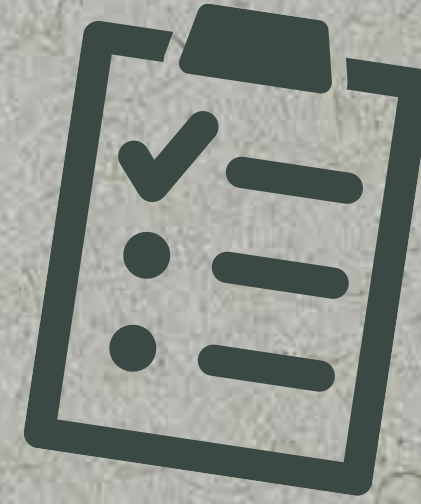


6 TIPS!



- Wat, waarom en waar?! (Beantwoord voor jezelf eerst deze vragen)
- Bepaal je budget de kwaliteit of bepaald de kwaliteit jouw budget?
- Zoek plaatjes internet of Pinterest van wat je in gedachte hebt of gewoon mooi vindt.
- Hou het eenvoudig en kort
- Vertrouw op creativiteit en originaliteit!
- Verras en verbaas!
- Correcties zijn lastig achteraf, plan goed vooruit!!!!
- Evaluer en wees kritisch, maar positief en opbouwend, want een animator kan uren werken een heel klein detail en steekt soms ziel en zaligheid in een fractie van een seconde.

5 HET_PROCES



- Je start altijd met een intakegesprek. Je deelt jouw ideeën, je doel en wensen. Maak duidelijke afspraken over deadlines en het aanleveren van materiaal evenals de kosten. Zoals je in onderstaande afbeelding kan zien ontkom je niet aan het 'kwaliteit-prijs-tijd-dilemma'. Waar ligt je prio? Stel: je mag maar één vinkje zetten. In de praktijk gaat kwaliteit altijd ten koste van een laag budget en/of weinig tijd. Andersom; als je voldoende tijd en budget hebt; zal dat ten goede komen van de kwaliteit. Moet je onder tijdsdruk heel snel een animatie laten maken zal dat de prijs opdrijven en in veel gevallen ten koste gaan van de visuele kwaliteit, enz, enz..



- Na goedkeuring van een offerte volgt een eerste opzet van de voice-over tekst en script samen met enkele impressies van de eerste ideeën. Ter info: de gemiddelde kosten voor een animatie liggen tussen de 1000 en 6000 euro per minuut (bij de high-end studio's met bekendheid en personeel ligt dat bedrag terecht nog wat hoger).
- In veel gevallen is de voice-over het eerste wat wordt opgenomen. De stem is mede bepalend voor de snelheid, toon en sfeer van de animatie. De beelden worden daarop afgestemd. Een goede voice-over wordt, samen met de muziek nog gemixt en voorzien van sound-effects. Waarna alles nog wordt gemasterd (bijvoorbeeld; voor tv op -23 LUFs of een 'x-aantal' decibel).
- De eerder gemaakte, en goedgekeurde impressies vormen de basis voor het animeerwerk. Scene voor scène komt de animatie tot stand, met de voice-over als leidraad (dit gebeurt meestal met een combinatie van verschillende softwaretools zoals, Photoshop, Illustrator, 3d-software, Adobe After Effects, 2d animatie software, Dragonframe bijvoorbeeld)
- Als de verschillende scenes klaar zijn worden de verschillende scenes samengevoegd door een video-editor (in Final-Cut pro, Avid of Premiere Pro)
- Uiteindelijk wordt alles gerenderd en afhankelijk van het medium geëxporteerd (Voor TV en en web gelden andere formats)
- Voor de klant is het een fantastisch moment. Jouw idee is uitgewerkt en spreekt tot de verbeelding, en is klaar. Het gevoel dat je hebt als je wacht tot je polaroid foto, al wapperend, tot leven komt.



Joris Koster

ILLUSTRATIES | BEELD & VIDEOBEWERKING | ART *N GRAPHIC DESIGN | ANIMATIE

