



Opdrachtomschrijving algemeen

## Aardige mensen. Hoe gaan we ermee om?

[www.sire.nl](http://www.sire.nl)

### **Tv-commercial**

*Hoe aardig is Nederland? Naar die vraag liet SIRE een representatief onderzoek uitvoeren onder Nederlanders van 18 tot 65 jaar. Daaruit komt naar voren dat 78% van de Nederlanders vindt dat we aardiger voor elkaar zouden moeten zijn. Tegelijkertijd blijkt echter dat ruim twee miljoen Nederlanders er niet goed raad mee weten als een onbekende een aardig gebaar maakt. De helft daarvan is zelfs achterdochtig als een onbekende aardig doet. Terwijl we aardig gedrag eigenlijk zouden moeten aanmoedigen in plaats van ontmoedigen.*

*Immers, een aardiger Nederland begint met je openstellen voor de vriendelijkheid van anderen. Dat is namelijk wel zo aardig.*

*Reden voor SIRE om aardige mensen een hart onder de riem te steken. Onder het motto 'Aardige mensen. Hoe gaan we ermee om?'*

### **Campagneperiode**

*De campagne gaat op 19 januari 2010 officieel van start en zal doorlopen tot de zomer. In diverse media: tv, radio, buitenreclame, advertenties in dagbladen en tijdschriften, en online.*

### **TV en radio**

*Op TV en radio worden met een knipoog herkenbare situaties geschetst, waarin aardige mensen op onbegrip stuiten.*

### **Website**

*De website van SIRE wordt de komende tijd omgedoopt tot een heuse 'gebruiksaanwijzing' voor het omgaan met aardige mensen. Een centrale rol is weggelegd voor de hoofdrolspelers uit de campagne. Zij staan symbool voor de verschillende soorten aardige mensen die je tegen kunt komen.*

#### *Online*

*Het internet is sowieso een belangrijk medium voor deze campagne. Via banners met opnieuw de hoofdrolspelers, waarmee je wordt doorgelinkt naar de website. De campagne wordt daarnaast ook verspreid via sociale netwerken. Daar kun je bovendien zelf testen hoe je vrienden omgaan met een aardig gebaar.*

### **Advertenties en buitenreclame**

*Op straat, in dagbladen en tijdschriften zien we de hoofdrolspelers wederom terug. In alle uitingen wordt verwezen naar de gebruiksaanwijzing op [sire.nl](http://sire.nl).*

Tot zover de benadering door SIRE gekozen. Na overleg met de directie van SIRE is voor Skills Masters besloten om een variant op deze campagne te gaan bedenken die meer gericht is op de doelgroep die tijdens de wedstrijddagen het evenement bezoeken (15 tot 20 jarigen). Zoals in de campagnemateriaal van het reclamebureau Publicis te zien is zijn de hoofdrolspelers allen wat ouder.

Het is aan jullie de onderstaande opdrachten zodanig vorm te geven en uit te voeren dat enerzijds duidelijk een verband met de bestaande campagne waar te nemen valt, anderzijds de Skills Masters doelgroep aangesproken wordt.

Algemene aanwijzingen voor het hele team:

1. De ontworpen uitingen moeten aansluiten bij de officiële campagne
2. De vrije uiting van het team voor de campagne moet in 1 stijl zijn
3. Als je klaar bent, bekijk dan of je een teamgenoot kunt helpen met zijn/haar werk. Bijvoorbeeld door afbeeldingen in te scannen of digitaal werk te bewerken
4. Werk samen en overleg over hoe jullie aan elkaar werk kunnen aanleveren.
5. Moet al het werk in 300dpi of 72 dpi gemaakt worden?
6. Werken jullie in CMYK of RGB?
7. ... (wellicht zijn er meer zaken waarover afspraken gemaakt moeten worden)

Te ontwerpen onderdelen:

#### **Visualiseerders:**

Als visualiser zijn er heel veel mogelijkheden om te doen. Er is 1 verplichte opdracht maar daarnaast kun je heel veel samenwerken met je teamgenoten. Overleg met je team wat je kunt doen.

- Verplicht: ontwerp een eigen Boomerang kaart in de vrije stijl
- Werk samen met de game-designers de karakters etc om graphics voor de game
- Werk samen met de package designer voor de gadget
- Werk samen met de animator voor de animatie

#### **Package design:**

- Ontwerp en maak een display voor Boomerang kaarten
- Werk samen met de visualiseerder om de gadget te ontwerpen en uit te werken

#### **Grafisch Designers:**

- Ontwerp een Boomerang kaart binnen de huisstijl van de campagne
- Ontwerp een eigen Boomerang kaart in een vrije stijl
- Ontwerp een poster binnen de huisstijl van de campagne
- Ontwerp een flyer binnen de huisstijl van de campagne

#### **Animator:**

##### **Skillsmaster opzet animatie 1**

#### **Conceptfase: Totale punten (8)**

**-Brainstorm sessie Het idee creëren van de animatiefilm gebaseerd op het Thema. (0,5)**

**-Planning voor de Film en/of Animatie ->**

Wanneer er een idee is ontstaan met bewegend beeld, moet er een planning op worden toegepast die hieronder in grote lijnen zichtbaar. **Bij de planning weet elk lid van het team wat het stadium is van het project en wanneer een bepaald onderdeel in het project moet klaar zijn. In de planning staan, op duidelijk overzichtelijke manier, de aparte onderdelen die je nodig hebt om je totale product, in tijd, te vervaardigen.** Hierbij geef je ook duidelijk aan wie-voor-wat verantwoordelijk is, zodat hierover geen misverstanden over kan bestaan. Het geeft duidelijk weer in een bepaalde tijd een bepaald onderdeel af te krijgen van het totale product.

**Bij planning kan gelet worden op: het benoemen van de onderdelen die in de "Pipeline" (Werkwijze/Stappenplan) voor komen om de totale animatie te vervaardigen. En geef je ook bij elk onderdeel een bepaalde tijdsduur in het totale product van animatie, zodat je weet hoelang je eraan wilt/kan werken. (1)**

**-Synopsis (Verhaallijn) -> Kort en bondig, op maximaal, 1 1/2A4tje, de verhaallijn duidelijk maken. Zodat de klant weet waar hij wat de bedoeling is. (0,5)**

**-Scenario/Script -> Tekstueel op een duidelijk en overzichtelijke manier per scene wordt duidelijke gemaakt waarin de scene zich afspeelt. Dit aan de hand van een**

omschrijving van plaats, karakters, dialogen, enz. Zodat regisseur, camera- en geluidsmensen, acteurs, animatoren weten waarop ze moeten letten. **(1)**

#### **-Storyboard**

-> **Dit is het visuele beeld waarbij wordt duidelijk gemaakt, aan klant en of personen die meewerken, hoe de verhaallijn in beeld komt. Bij elke tekening kan ook d.m.v. van een klein tekstje ernaast er een extra opmerking komen om het plaatje te verduidelijken.** Hierbij weet de regisseur, cameramensen, lichtmensen, decorbouwers en/of VFX mensen, locatiespotters, en overige, direct wat deze moeten doen. Ze weten ook welke sfeer het moet uitademen en of de zgn. Continuïteit klopt van de opeenvolgende shots van de scene(s).

**Bij storyboard wordt gelet op: Netheid kadering en overzicht van het totale storyboard (zoals nummering shots en scenes, enz.), uitwerking van de tekeningen, camerastandpunten,( lichttoepassing) in de tekeningen. (1,5)**

#### **-Karakterschetsen en omgevings schetsen**

-> **Hierbij geeft de animator en/of visualisator een beeld over hoe de personage(s) eruit ziet(n) en wat hierbij de karakter eigenschappen van zijn.** Hieraan kan een heel profiel vast zitten (zoals leeftijd, lichamelijke mankementen, gedragsproblemen enz.). De personages worden daarom in verschillende poses getekend. Hierdoor kan de animator en acteur zich beter inleven in de rol van de personage(s). Hierbij kan ook gecontroleerd worden, of de personage bij de kijker een bepaald gevoel kan oproepen.

Bij de omgevingschets geef de animator/ visualisator duidelijk weer waarin de plek is waarin het zich afspeelt. Dit kunnen ook meerdere schetsen zijn. Meestal zie je ook een plattegrond of Kaart, van bovenaf, waar de verschillende plaatsen zijn.

**Bij de karakterschetsen wordt gelet op: De soort personage(s) in verschillende posen. Dit op duidelijke en visuele manier duidelijk gemaakt. (Dit digitaal of conventioneel geschetst (LET OP- DUS NIET DE UITGEWERKTE VERSIE!). (1) Extra: minimaal 1 omgevings schetst waarin het plaats vindt met hierbij een plattegrond. (0,5)**

#### **-Animatic**

-> **Dit is in grote lijnen de totale (animatie) film ondersteund met “ruwe” animatie en/of filmstills of beelden.** Deze kunnen als volgt weergegeven worden: storyboard plaatjes, simpele 2D of 3D onderdelen, of ruw filmmateriaal van casting dialogen of handelingen))achter elkaar gemonteerd, met hierbij ondersteunende geluidsonderdelen. Dit is om de Regisseur, klant, animator, editor, cameraman, een duidelijk beeld te krijgen over hoe het uiteindelijke resultaat zal zijn.

**Gelet op: de timing/ continuïteit van het verhaal en camerastandpunten, geluid, (licht)**

**Hierbij wordt gelet op: De uitwerking van de totale “RUWE” animatie (omgezet in juiste beeldformaat en tijdsduur) als .AVI of Quicktime. (1,5)**

#### **-Voorbereiding techniek->**

**Hierbij worden alle materialen bij elkaar verzameld om het totale product te vervaardigen.** Dit kan zowel op technisch als op inhoudelijk gebied zijn.

-technische onderdelen ((Foto) Camera('s), Statieven, computer(s), Scanner, HD-schijven of

-rekwisieten (props), bandjes, enz), en inhoudelijk (Kostuums, producten). **(0,5)**

#### **Productiefase Totale punten (1,5)**

**-Vervaardigen van beelden en geluidsopnamen. (0,5)**

**->Gelet op: Het zelfstandig opbouwen van de technische middelen (Statief, fotocamera, microfoon) etc. (0,5)**

**-Gebruik van de Technische middelen om de juiste opnamen te kunnen maken. (0,5)**

### **Postproductie Totale punten (2)**

-Videomontage

-Geluidmontage (folie en muziek)

**Gelet op:-Gebruik van skills in verschillende softwaretechnieken van een softwareprogramma ( voor beeld als voor geluid). (Importeren van beeld- en geluidmateriaal, het monteren van de film en/ of effecten van de animatie, geluidtoepassing in een aparte geluidesprogramma. (1)**

**-Intergratie van verschillende technieken in softwareprogramma's. (1)**

### **Afwerking postproductie Totale punten (1,5)**

- **Kleurcorrectie** – Juiste Kleursfeer creëren van de animatiefilm (0,5)

- **Soundmixage** – Puntjes op de "i" zetten met muziek en folie onder het beeld. (0,5)

- **De totale montage omzetten** -> Het exporteren naar het eindmedium waarvoor dit bedoeld is naar het juiste medium. Dit kan DVD, Web, VHS, Computer, enz. bedoeld zijn (op goede kwaliteit beeld en geluid). (0,5)

### **Eindproduct Totale punten (3)**

**-Creativiteit van verhaal**

-> De verhaallijn, doelgroep goed benadert, idee van het verhaal

**Gelet op: Sfeer/ Samenhang met het totale product van dit thema (1)**

**-Uitwerking van het verhaal**

-> Verschillende technieken die zijn toegepast om de animatie film tot stand te brengen.

**Gelet op: -Beeld (Totale film, met hierbij vooraf 10 sec zwart, vervolgens een colorbar en daarna een counter (aftelling)). (0,5)**

**-Geluid (Juiste Geluids Niveau over de totale animatie film) (0,5)**

**- Samenhang met het totale product van dit Thema**

**-Juiste tijdsduur**

**-Toepasbaarheid voor het medium**

-> Is de animatiefilm geschikt voor het juiste medium

**Gelet op: geschikt voor:**

**Flash video (FLV) met:-Optimale Kwaliteit (zowel Beeld als geluid) (0,5)**

**-Juiste tijdsduur (Alleen gelet op het de Animatie film) (0,5)**

### **Web designers:**

- Ontwerp een website voor de actie. De website moet qua sfeer en karakter aansluiten bij de campagne en de doelgroep (jongeren).
- Hou rekening met leesbaarheid van teksten op de site; maak gebruik van kopjes en subkopjes, maak paragrafen etc.
- Technische eisen:
  - o XHTML + CSS
  - o Nette code; code moet netjes afgesloten zijn, doctype gedeclareerd
  - o Niet overdreven veel divjes gebruiken; maak gebruik van paragrafen en headings
  - o Zoekmachine vriendelijk; metatags 'keywords' en 'description' gebruiken
  - o Formulier netjes in een tabel opgemaakt
  - o Gebruik list elementen om informatie te ordenen
- De volgende pagina's moeten op de website komen:
  - o Homepagina met hierop een korte omschrijving van de actie. Hierop moet sowieso de teaser komen. De teaser moet kunnen starten en stoppen, en geluid moet uitgezet kunnen worden.

- Gebruiksaanwijzingen. Een pagina met de verschillende aardige mensen met hun “gebruiksaanwijzing”.
- Een pagina met bijvoorbeeld “oefeningen” om zelf aardiger te worden, of een nader door jullie te bepalen onderwerp. Dit mag ondersteund worden door infographics en moet een humoristische inslag hebben.
- Bestelformulier voor flyers, t-shirts, kaarten en posters. Dit formulier moet via een gewone e-mail verstuurd kunnen worden.
- Verfraai de website naar eigen keuze met muziek, animaties, mooie beelden, typografie etc. De site moet echt een wervend karakter hebben.
- Tevens moet er een aparte banner gemaakt voor op andere websites. Dit mag een geanimeerde GIF of Flash zijn. De banner zal geplaatst worden op sites voor jongeren en dus aansluiten bij de doelgroep. Het formaat moet zijn 468 x 60 pixels.
- De banner moet animeren en minimaal 3 seconden duren.
- De doel van deze banner is dat iemand erop klikt om vervolgens de website te bezoeken.

Tevens mag je meer doen dan deze minimale eisen. Dit is optioneel en niet verplicht!

Bijvoorbeeld:

- Een CMS en/of de inhoud uit een database laten laden
- Een extra banner ontwerpen, formaat button (120 x 60)

Gebruik de tekst van deze briefing voor de tekst op de site maar je bent vrij om deze tekst uit te bereiden zodat het goed bij jullie game aansluit. Mocht je zelf geen tekst kunnen verzinnen gebruik dan Lorem Ipsum.

### Game designers

Ontwerp een spel waarbij aardige mensen punten verdienen. Je mag zelf een spelconcept verzinnen met een verhaallijn en omgeving. Er zijn echter wel een aantal eisen:

- Maak het 3D-model. Het gaat om een model, inclusief kleding. Houd je mesh netjes, dus alleen polygonen waar je ze nodig hebt. Gebruik niet meer dan 4000 polygonen voor het hele character. Het is logisch dat het gezicht in verhouding meer polygonen bevat dan het lichaam.
- Maak een UVW-unwrap van het hele character. De UVW-map moet optimaal ingedeeld zijn. Dus voorkom zo veel mogelijk lege ruimtes. Ook in je UVW-map is het logisch dat je relatief meer ruimte gebruikt voor het gezicht. Verder wil je zo min mogelijk stretching in je map.
- Maak de diffuse-texture. Hiervoor gebruik je natuurlijk je UVW-map. Deze texture gebruik je in een materiaal voor het 3D-model. Er hoeven geen textures gemaakt te worden voor andere channels, zoals speculair of bump. Dit mag wel.
- Zorg voor een goede belichting van de 3D-scene. Mooie schaduwen kunnen je scene enorm verbeteren. Pas wel op, dat alle delen van je character goed te zien zijn; dus geen onderdelen die te donker zijn.
- Render minimaal 3 stills van je 3D character. Het gaat om een close-up van het gezicht, een totaalbeeld van de voorkant en een totaalbeeld van de achterkant. Natuurlijk mag je meer stills renderen. Een animatie van een camera die om het character cirkelt kan nuttig zijn, maar is niet verplicht.

**Werk de visualisaties van een van de onderdelen die verzonnen zijn voor het spel uit in 3D. (bijv. Wapen, voertuig, huis, etc)**

- Het 3D –model mag maximaal 500 polygonen hebben. Natuurlijk moeten deze polygonen optimaal ingezet zijn.
- Maak een UVW-map van **1024 bij 1024**.
- Maak een normal-map voor het des betreffende onderdeel en gebruik deze in een materiaal.
- Zorg voor een goede belichting.

- De punten die hierboven genoemd worden zijn de minimale eisen. Natuurlijk mag je meer uitwerken of presenteren. Het is niet zo, dat je een missend onderdeel kan compenseren met een extra onderdeel.

De punten die hierboven genoemd worden zijn de minimale eisen. Natuurlijk mag je meer uitwerken of presenteren. Het is niet zo, dat je een missend onderdeel kan compenseren met een extra onderdeel.

### **Samenwerking**

Let op! Deze opdracht is een gezamenlijke opdracht: ieder specialisme heeft elkaar nodig en moet met anderen samenwerken zodat de SIRE actie onder jongeren echt een gezicht krijgt. Overleg met elkaar over vorm, stijl en afwerking.