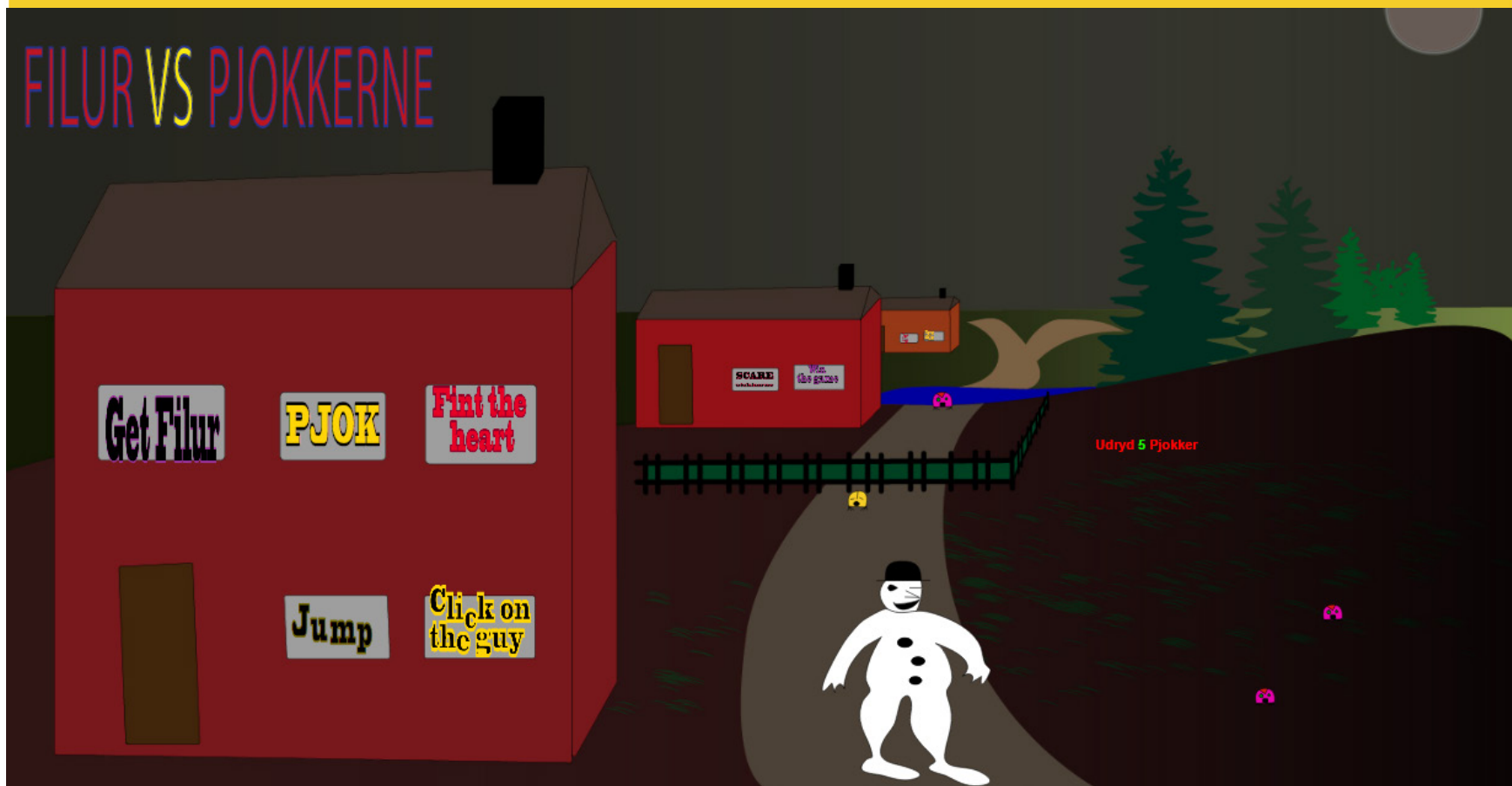


# Filur VS Pjokkerne

Af Peter Rud Frankild Hold A

link til [http://www.prfrankild.dk/animation\\_fvsp\\_peter\\_rud\\_frankild.html](http://www.prfrankild.dk/animation_fvsp_peter_rud_frankild.html)



## Historie, ideen, budskab, præmis og stil.

Af Peter Rud Frankild

Ideen er et forløb som udspiller sig i en slags orienteringsløb, hvor løberen skal forhindre en å og løbe uden om en sø.

Historien er 1 figur fra Clockworks orange (karikatur) 3 figure fra Pokamon universet, som skal symbolisere posterne fra orienteringsløb.

Interaktionen er et spil på tid, hvor man skal gennemføre løbet ved at hoppe løbe og sparke ved brug af pile og mellemrums tasterne. Spillet foregår i en by / skovkant miljø som bevæger sig i forskelligt tempo bag hovedfiguren.

Præmien i løbet er at løberen fra Clockworks Orange taber masken.

Præmissen

Budskabet er at det kræver god form, er godt forberedt og har vilje til at dræbe, for at kunne færdes ude. Man kan smide masken ved at gennemføre, spillet ellers prøver man bare igen og bliver klogere på det.

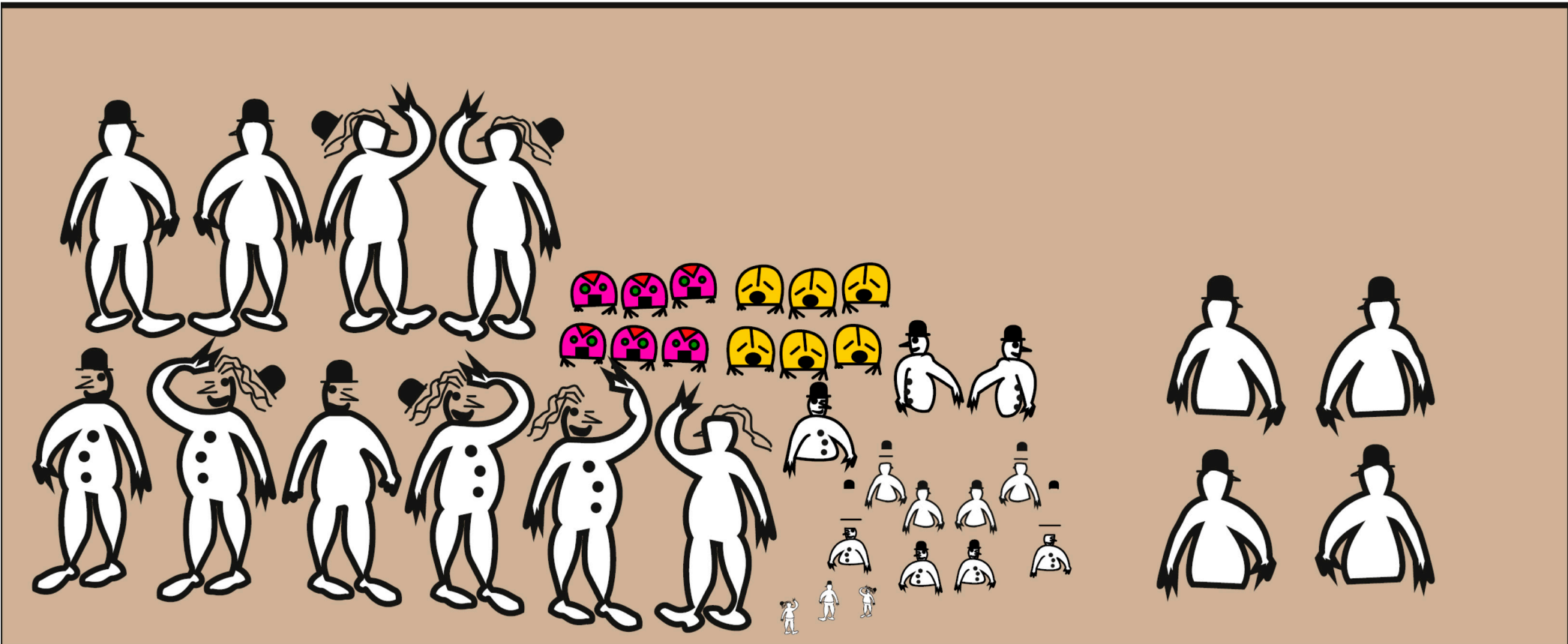
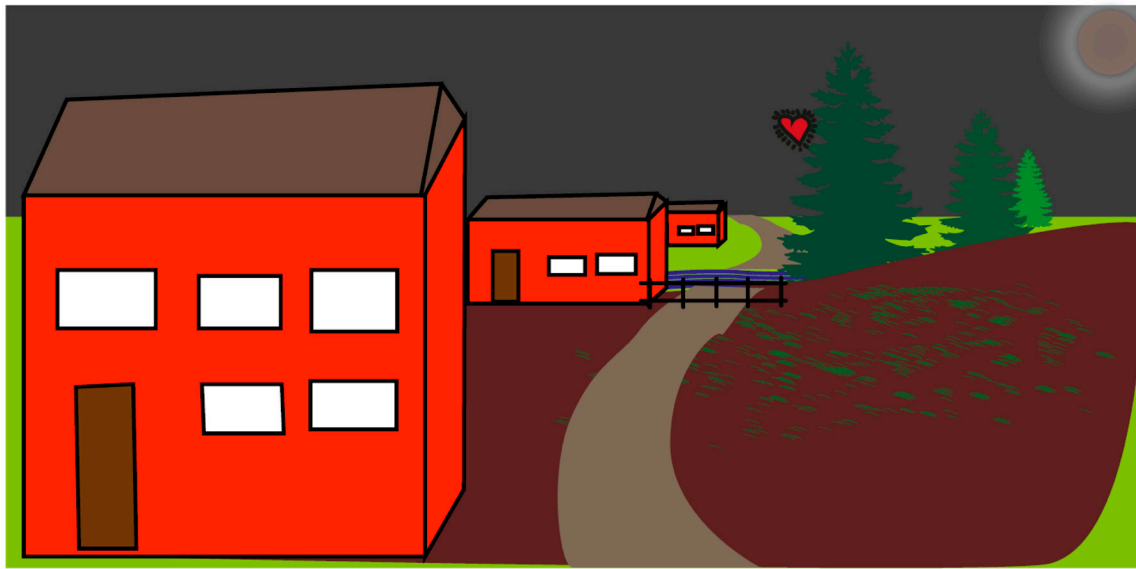
Gengreren er platformspil med forhindringer og tid til målet.

Stilen er Pop Art, og punk.



Filur VS Pjokkerne  
Af Peter Rud Frankild MMD16

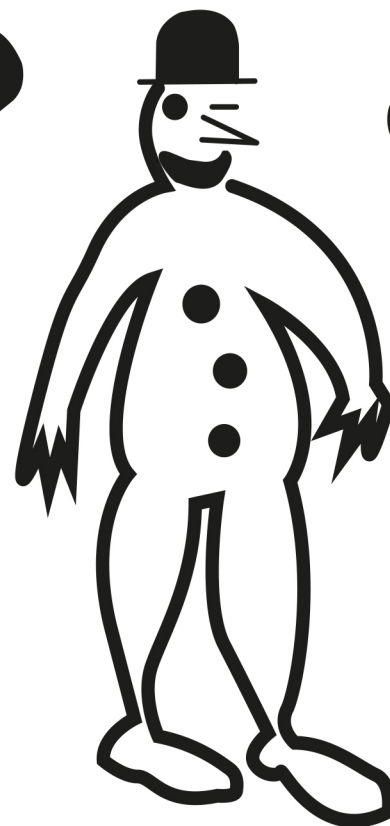
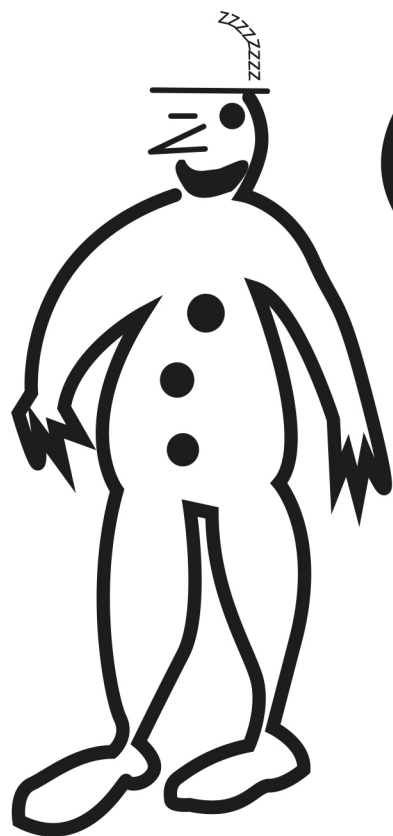
- Struktur
- Flowchart
- Storyboard



# Filur VS Pjokkerne

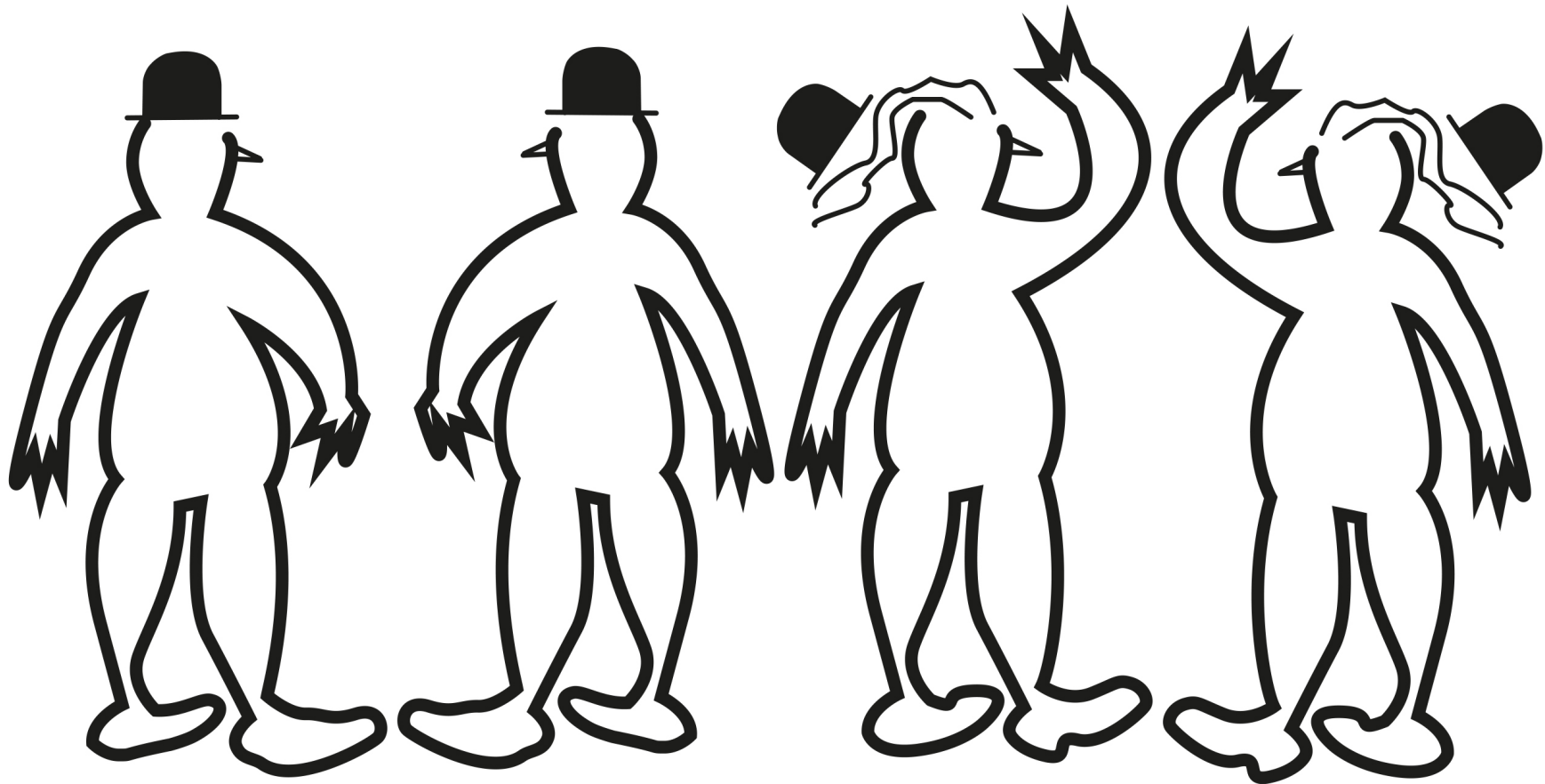
Af Peter Rud Frankild

Hovedkarakter Filur, set forfra.

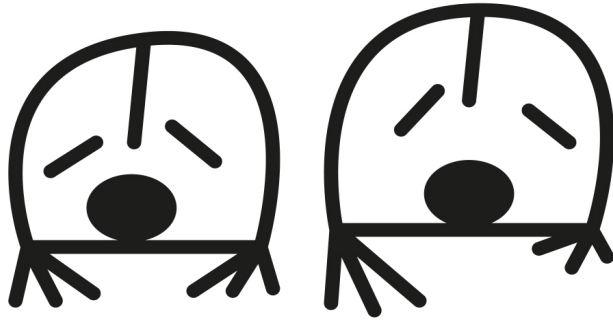




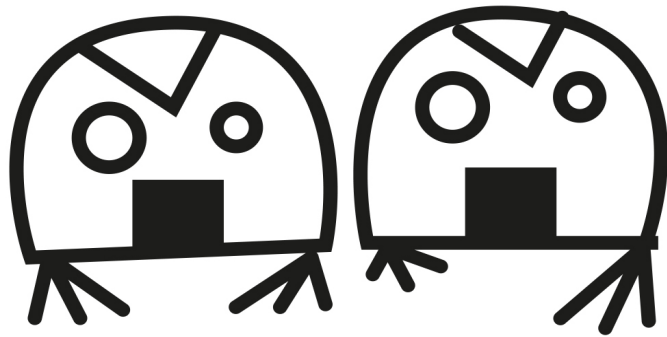
Hovedkarakter Filur, set bagfra.



Pjokke1



Pjokke2



Hart



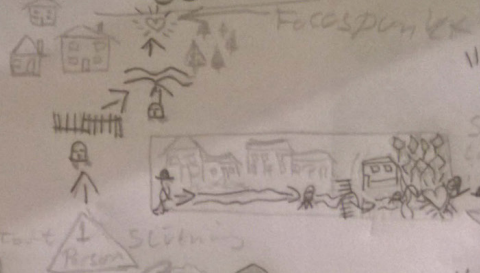


Filur vs Pökkene

Hovedkarakter "Felur"

Felur, spids nose  
Runde former  
Hvid belædning  
Sødt bagt brød  
Føl stus og op på  
Tæppe

Baggrund



De tre udvalgte ofre

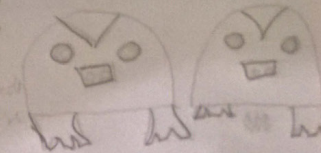
"Pjok 1."

Skul var  
Lidt sløvt  
i begyndelsen



"Pjok 2."

Skul var  
både for kendt  
og i begyndelsen



"Hjerte"

Skul  
var bas  
lemmelse  
vorte fælle



Wasson



rule of  
thirds



8 sek  
Vond

Lyfsmjót  
Sollys  
Start



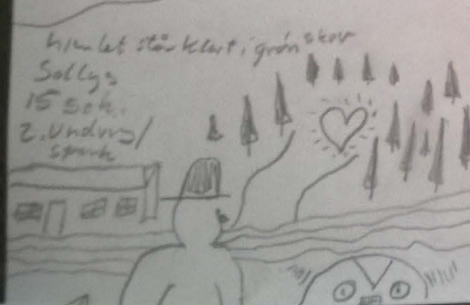
hjul skid  
Sollys

8 sek  
Spur  
1. Undvís



hjul skid  
Sollys  
10 sek  
1. Spring

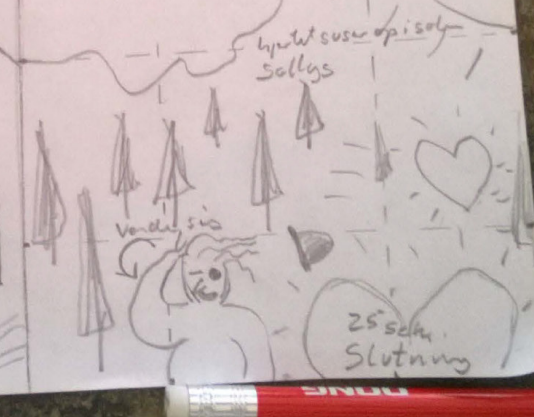
rule of thirds



hjul stór klart, græn skov  
Sollys  
15 sek.  
2. Undvís /  
Spurk



hjul er málit, Skinn  
Sollys  
17 sek  
2. Spring



hjul susu op: sol  
Sollys

Vandvís

25 sek  
Slutning



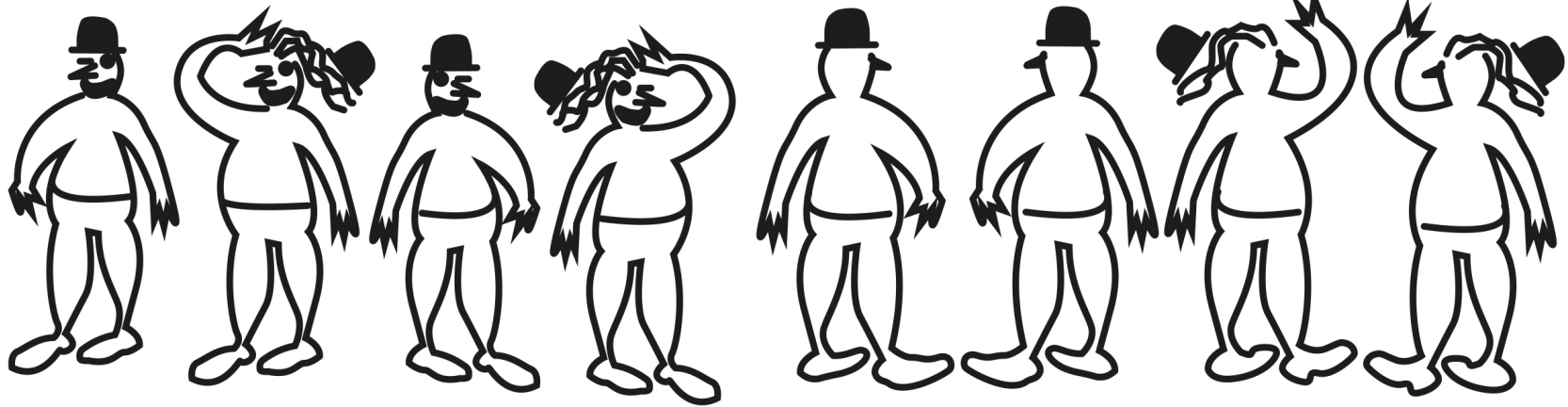


# Filur VS Pjokkerne

Af Peter Rud Frankild

Hovedkarakter Filur, set bagfra.

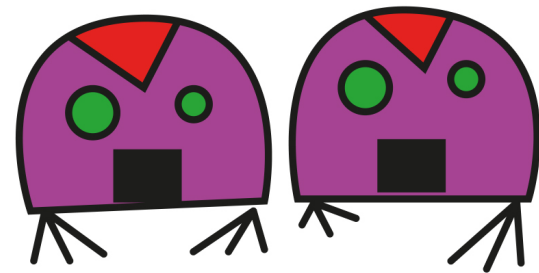
Hovedkarakter Filur, set forfra.



Pjokke1



Pjokke2





# Worksheet

Story name: Filur VS Pjokkerne / scene no.: \_\_\_\_\_

Character name: Filur

What drives the character:

(Choose 1: survival, safety and security, love and to "belong", need to know and understand, selfworth and selfesteem, God and the noble cause, selfrealization)

\_\_\_\_\_

Characters main goal:

Det er at forare et hegn og en å og på vejen spise 2 Pjokker. Løbe gennem bannet på bedste tid.

What is at stake for the character:

Haverkarakteren kan svinke og dø

Characters friends and enemies:

Haverkarakteren og to Pjokker

What the character needs to fullfill goal/ mission:

Løbe ind i hyltet og smide hatten

Your name: \_\_\_\_\_



### Sociologi

Hvad er hans baggrund?

Hvilken betydning har hans baggrund for historien/  
karakterens motivation?

#### Social/family

Parents Moder

Siblings Ingen

Marital status Singel

Relationship Pender

Pets Ingen

Friends Ingen

Enemies Alle

Ethnicity Estopa

Eating habits Brode Hverdag

Main mode og transportation

Workspace køp vandse

Important items Hat bolte

Weakness lang arml

Accent Ingen men af fa' ord.

Living space Vandse

## Karakterens fysiske udtryk

Hår, tøj, form, farver, vægt, højde, særlige kendetegn som tatoveringer, særlige karakteristiske træk eller andet.

Karakterdesign /// Sem.1 /// KEA

### Physical

Gender(s) Trækønnet  
Age 30  
Height 180  
Weight 80  
Eye color Grønne  
Hair color Blå  
Distinguishes marks (tattoo, piercing, scars) Rundt øje  
Illnesses Ingen fysisk men skilt  
Enhanced features Stor fald  
Strengths Megit stærk  
Handicap Ingen  
Weakness Stive ben  
Build (basic shape) Spændig ben

### Clothes

Costume Hel dragt  
colors Blå  
style Park  
uniform/specific outfit Arbejdstøj  
Rank Warden / Konge  
Embroidery Ingen  
Belt, hat Bog i hat og bælte  
Decoration Ingen



## Psyké

Hvilke handlinger gør karakteren, der afspejler hans psyké/sande jeg?

Karakterdesign /// Sem 1 /// KEA

## Psychology

Beliefs Kristen

Superstitions Social adfærd

Fears Alt forskelligt fra ham

Prefers groups or solitary life Klubliv

Planned-out or spontaneous Alt give bank

Hobby Vokse

Prejudices Intet

Stressors Ham

Ambitions Værste domme

Addictions Slut

Journal entries(keep diary) Nej

Leader or follower Leider/follower

Music & book preferences Ingen

Sleeping habits Lange

How does x relax med ligestillet

Recreation I klubhus

What excites Intet som

Obsessions \_\_\_\_\_

As seen by others \_\_\_\_\_

As seen by self \_\_\_\_\_

Special memories \_\_\_\_\_

Nightmares \_\_\_\_\_

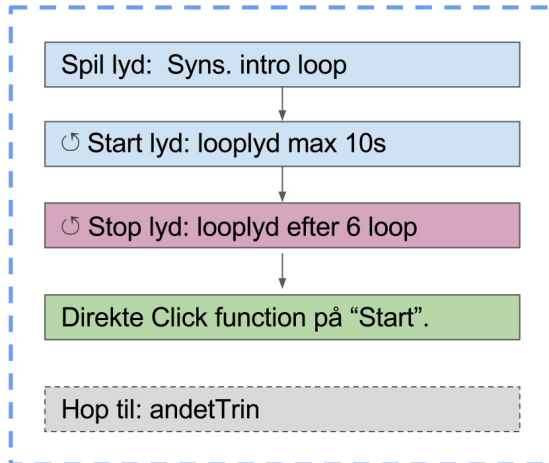
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SekvensdiagramElementer  
Af Peter Rud Frankild MMD16



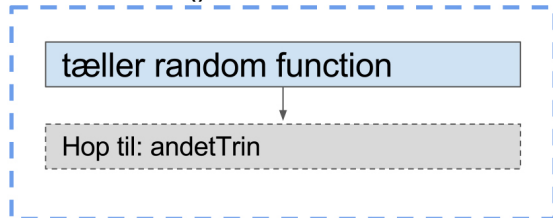
"Start" splash er loadet

## Start



direkte trin

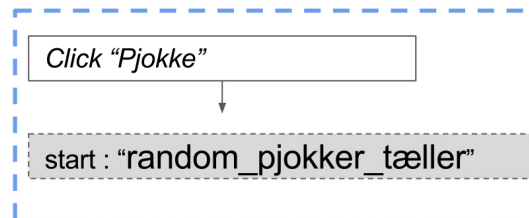
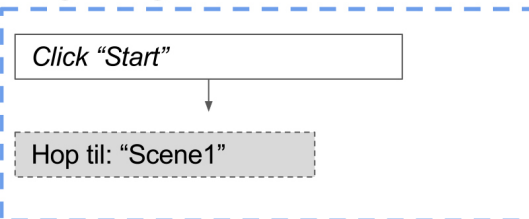
## animerMøl()



## direkteTrin

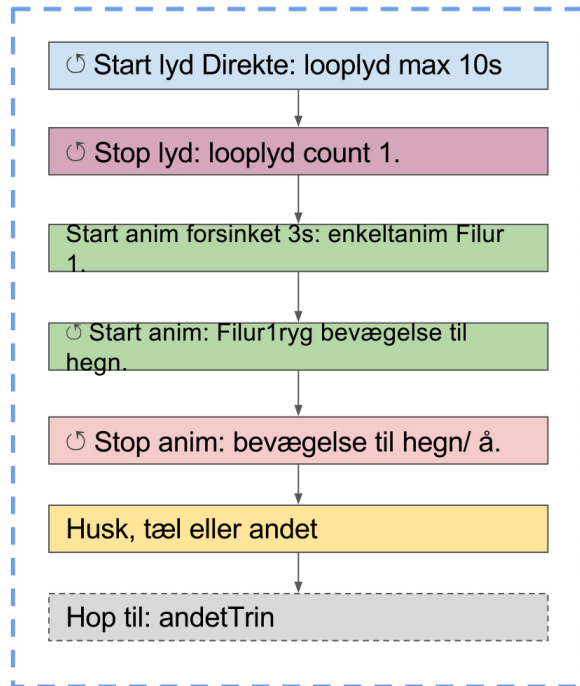
Click knap function "Start" direkte page skift til scene.html.

## forgreningsTrin



## Event efter Start click

### Scene1



## DirekteTrin .css

- (overflow: hidden;)-

Function scene1

Moon bevæges ned (top -20vw 15s Slow Fast).  
Hjerte animation loop (infinite).

Gul Pjokke bevæges ind på scenen fra højre til hegn(right -20vw 10s til scale 70%).

Rød Pjokke bevæges ind på scenen fra højre til å (right -20vw 15s til scale 50%).

### gut\_func()

Looplyd, (iteration-count 1).  
FilurFront1 (Delay 3s removeClass).  
FilurRyg1 bevæges mod hegn scale (10s 70% infinite).

Efter 5 sekund Direkte

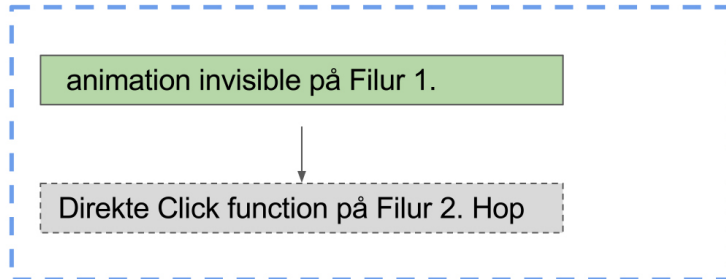
Gul Pjokkes bevægelse stopper før hegn (scale 70% infinite).

Efter 10 sekund Direkte

Rød Pjokkes bevægelse stopper før å (scale 50% infinite).

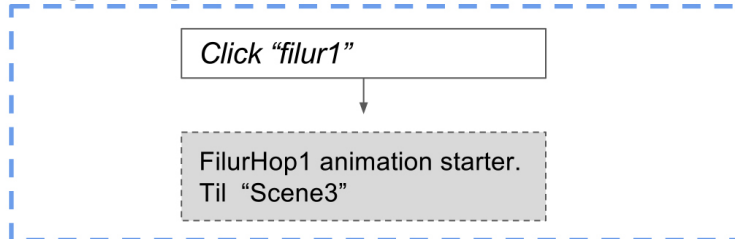
## Scene2

Før hop 1 over hegn

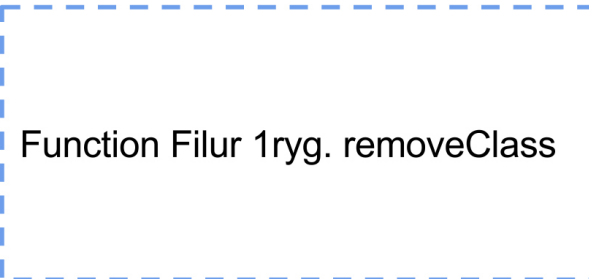


*Event efter click*

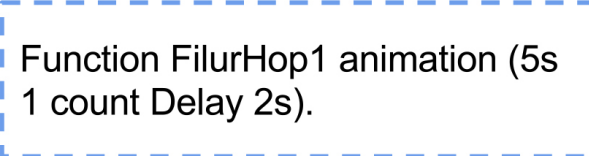
## forgreningsTrin



## hop\_func()



## Hop over hegn



### Scene3

Spil lyd: enkeltlyd (.sync)



Hop til: andetTrin

### Scene4

Spil lyd: syns. melodi



Start animation Filur1ryg bevæges mod  
å.

Hop til: andetTrin

### gut1\_func()

Function lyd 2 (count 1 2.5s)

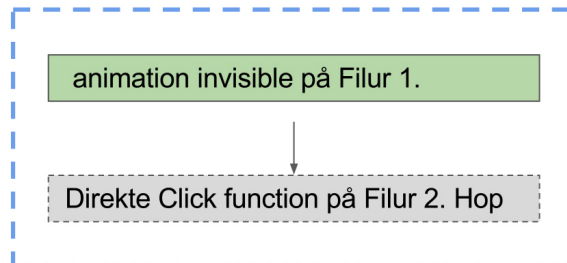
### direkteTrin hop1\_func()

Function Filur1ryg (scale70% til 50%  
5count).



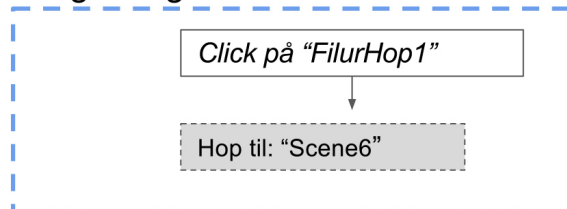
## Scene5

Før hop 1 over å



*Event efeterclick*

## forgreningsTrin



## direkteTrin

Function FilurRyg1 (z-index).  
Function FilurHop1. (Click start på FilurHop1).

## Hop over å

Function FilurHop1 animation (5s  
1 count delay 2s).

## Scene6

Spil lyd: enkeltlyd (Hurra)



Hop til: andetTrin

## hop1\_func()

Function FilurHop1 (z-index).  
addClass lyd 2 (count 1 2.5s)  
hop1 ved click på Filur eller direkte (65500)

## Scene7

Spil lyd: syns. melodi



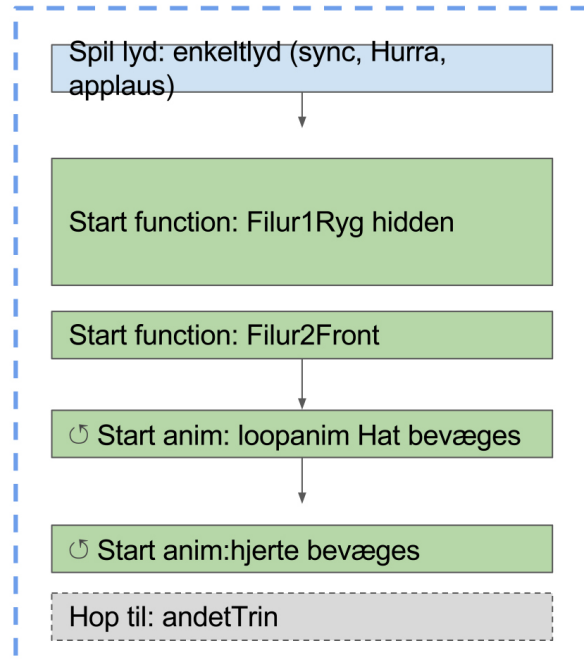
Start animation Filur1ryg bevæges mod hjerte..

Hop til: andetTrin

## direkteTrin gut2\_func()

Function syns. (max 10s 1count infinite)  
Function Filur1ryg (scale 50% til 40%  
3count).

## Scene8



### direkteTrin filur2\_func()

Function Filurryg1 (Delay 3s z-index hidden).  
Function FilurFront2 (scale 40%)

### direkteTrin hat1\_func()

Function hat (Delay 1s rotate infinity til å 20%  
ad å 100% 5s animation).  
**hjerte1\_func()**  
Function hjerte.  
addClass hjerte1 (5s scale til 100% top -20vw)

### direkteTrin gut3\_func()

Function hat (Delay 1s rotate infinity til å 20%  
ad å 100% 5s animation).  
**hjerte1\_func()**  
Function hjerte.  
addClass hjerte1 (5s scale til 100% top -20vw)

## Scene9

Start function: Filur2front

Hop til: andetTrin

ved klik på filurryg4

## Scene10

Vej valg ved click på vej H - V

Hop til: andetTrin

Direkte skift til splash end.html

## Scene11

Direkte click skifte til scene.html

Hop til: andetTrin

## direkteTrin gut3\_func()

Animation hjerte 1, Function click venstre/ Højer på to skilleveje.

Function Click valg if/else af FilurRun1 (Direkte animation 3s count1 35% til z-index)Function FilurFront2 (scale 35%). direkte page skift til splash end.html.

## forgreningsTrin blåKlik()

Event Skillevej click

Click "Skillevej"

Venstre

Højer

V- vej "FilurRyg1", "lys"

H- vej "FilurRyg1", "mørke"

## direkteTrin hjupel2\_func()

Click knap function "Tray again" direkte page skift til scene.html.

## forgreningsTrin

Event Tray again click

Click "Tray again"

Hop til: "Scene1"