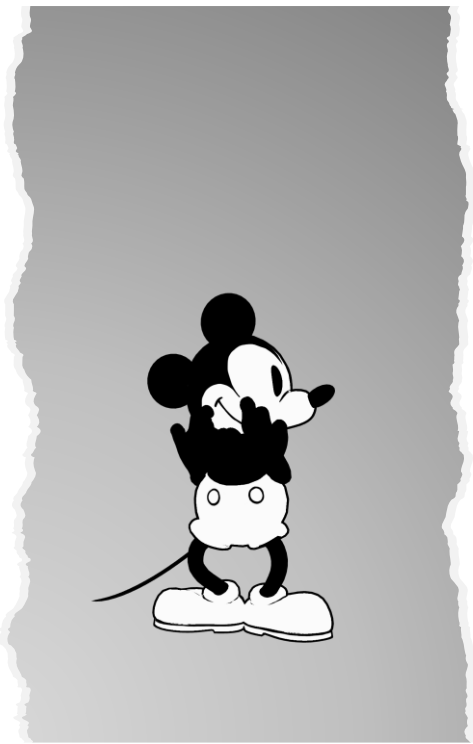




ANIMATION

Not just for Movies

1928 werd gekenmerkt door technische innovatie en de introductie van een van 's werelds populairste stripfiguur: "Mickey Mouse". In 2024 beaamt Mickey dat zijn wereld veel groter is wanneer hij het witte doek verlaat en het publieke domein betreedt. Maar waarom zou je begrensd worden door 2D, als de technologie sinds 1928 zo sterk is geëvolueerd.

- 3D-model "Steamboat Willie" door "tramdrey" van Sketchfab "Free Standard" licentie
<https://sketchfab.com/3d-models/steamboat-willie-58c5716c49c947f2a5aa152cec39cec0>
- 3D-model "ABC-blokken" door "hdpoly" in licentie gegeven door CGTrader "Royalty-vrije licentie"
<https://www.cgtrader.com/pages/terms-and-conditions#royalty-free-license>
- Mocap-animaties gelicentieerd door ActorCore
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- Paper Tear Vectors door <https://www.vecteezy.com>

De "Mickey Mouse"-weergave komt uit de tekenfilm "Steamboat Willy", die in 2024 in het publieke domein kwam. Mickey Mouse" uit 1928 is te herkennen aan de lange armen, is handschoenloos, heeft geen te grote schoenen en zijn ogen zijn kleine zwarte ovaal zonder pupillen.

<https://publicdomainreview.org/collection/steamboat-willie/>

Bulletproof



In 1995 maakten we kennis met de allereerste volledig computergeanimeerde speelfilm: "Toy Story". De voorstellingen van "Woody" en "Buzz Lightyear" zijn auteursrechtelijk beschermde personages van "Disney Pixar/AP". De karakters worden gebruikt als referentie om te leren hoe de technologie zich in 30 jaar heeft ontwikkeld. In 1995 duurde het 30 uur om 1 frame te renderen met een resolutie van 1.536 x 922 pixels - dat is een derde minder pixels dan een full HD (1080p). Deze weergave van "Woody" & "Buzz Lightyear" op de dia wordt in realtime weergegeven door PowerPoint in full HD of hoger met 60 frames per seconde.

Door deze evolutie kan 3D worden gebruikt als een van de mechanismen om "Death by PowerPoint" te vermijden, waardoor uw presentatie kogelvrij wordt zoals "Woody" uit "Toy Story", wanneer hij wordt aangevallen door "Buzz Lightyear".

3D, is niet de enige manier die leidt tot kogelvrije presentaties, u kunt ook de "Stockfoto's" van Microsoft gebruiken, ze zijn gesorteerd op: Afbeeldingen, Uitgesneden mensen, Pictogrammen, Stickers, Video's, illustraties, Cartoon People (<https://pablostanley.gumroad.com/>)

Of gebruik externe plug-ins van

<https://www.pexels.com/>

<https://www.brightcarbon.com/brightslide/>

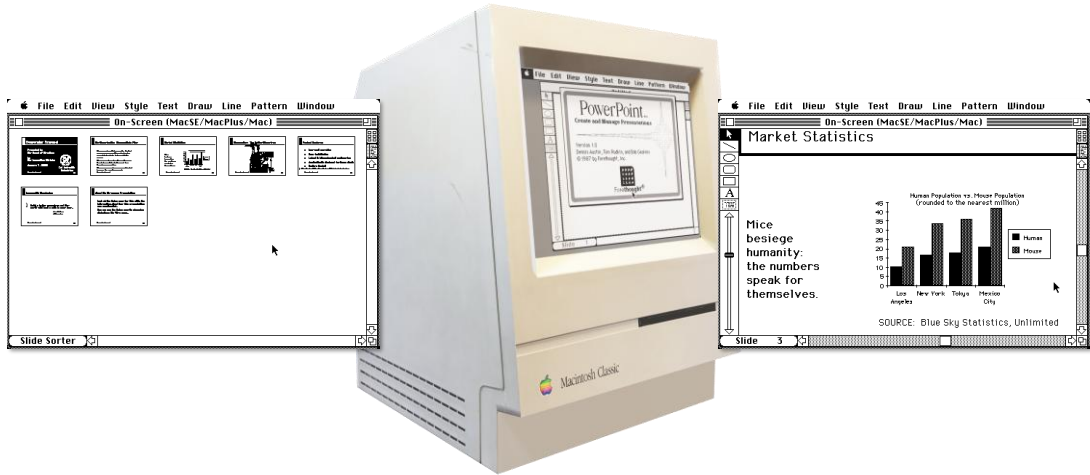
<https://iconscoot.com>

Nog meer gratis bronnen

<https://www.svgrepo.com/>

- 3D-model "Woody Toy Story" door "Jamessmartguy" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie <https://sketchfab.com/3d-models/woody-toy-story-f88d8092b28d4a5d9e3cc4db99ca3aff>
- 3D-model "Buzz Lightyear Toy Story" door "Jamessmartguy" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie <https://sketchfab.com/3d-models/buzz-lightyear-toy-story-f17faf6de76d4fee961c692e997ea9cc>
- 3D-model "ABC-blokken" door "hdpoly" in licentie gegeven door CGTrader "Royalty-vrije licentie" <https://www.cgtrader.com/pages/terms-and-conditions#royalty-free-license>
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore" <https://actorcore.reallusion.com/eula>

Sustainable



En waarom zou je bij PowerPoint blijven? Het bestaat al sinds 1987 toen het voor het eerst op Apple Mac verscheen. Dat is een vrij oude applicatie ... oud met een duurzaam documentformaat. Vandaag de dag kan ik nog steeds documenten uit de begintijden openen, zonder dat ik een terugkerende maandelijkse licentie nodig heb. Het beschikt over een rijke export naar andere duurzame formaten zoals pdf en mp4. En met wat hulp van externe plug-ins is SCORM slechts een klik verwijderd.

Your SCORM friendly plugins:

- Ispring free
- Atomi Active presenter
- Lumi H5P

- 3D-model "Macintosh Classic (1991)" door "Daniel O'Neil" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie <https://sketchfab.com/3d-models/macintosh-classic-1991-3b66e98d137d4a23aaa725ce0a8aec28>

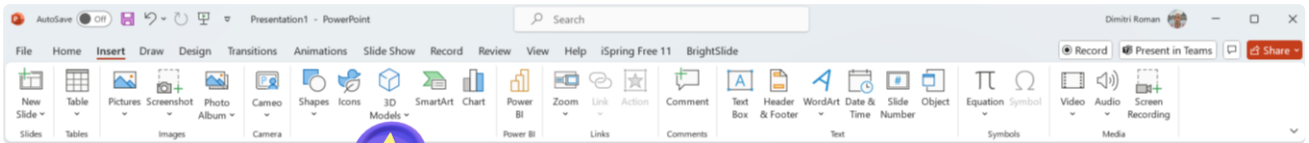
Interactive



Microsoft heeft PowerPoint sinds de conceptie in 1987 verder ontwikkeld dan de Apple Mac. Ongelooflijke functies toevoegen:

1. Robuuste sjabloonfuncties, met aangepaste lay-outs
[Make Your PowerPoint Files Work Harder | Training Magazine Network \(trainingmagnetwork.com\)](https://trainingmagnetwork.com/make-your-powerpoint-files-work-harder/)
2. Gebruiksvriendelijke overgangen, met de ai-aangedreven Morph
[Awesome PowerPoint Tricks for Effective | Training Magazine Network \(trainingmagnetwork.com\)](https://trainingmagnetwork.com/awesome-powerpoint-tricks-for-effective/)
3. Breed scala aan animaties, die kunnen worden geactiveerd
[Storytelling with Animation in PowerPoint | Training Magazine Network \(trainingmagnetwork.com\)](https://trainingmagnetwork.com/storytelling-with-animation-in-powerpoint/)
4. Niet-lineaire storytelling, met zoom en aangepaste diavoorstellingen
[Send Me the Slides: Create Effective | Training Magazine Network \(trainingmagnetwork.com\)](https://trainingmagnetwork.com/send-me-the-slides-create-effective/)

- 3D-model "Macintosh Classic (1991)" door "Daniel O'Neil" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie
<https://sketchfab.com/3d-models/macintosh-classic-1991-3b66e98d137d4a23aaa725ce0a8aec28>
- Gelicentieerde "Characterz 4" bibliotheek van "threedee.design"
https://www.threedee.design/license?gl=1*1nsmdx2*ga*Mjg4ODU1MDc2LjE3MTQyNzQxODc.*ga_VXEZPFERP2*M TcxNzI2NTk2Ny4zLjAuMTcxNzI2NTk2Ny42MC4wLjA
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>



Sinds 2019 is 3D-ondersteuning toegevoegd met een simpele klik op de knop. Krijgt u toegang tot een vrij beperkte 3D-bibliotheek, die kan worden verrijkt met op maat gemaakte zelfgemaakte modellen of uit andere bibliotheken:

1. schetsfab
2. CGTtrader

Sommige van deze 3D-modellen kunnen groot van formaat zijn, zorg ervoor dat ze onder de 10 MB zonder animatie en onder de 20 MB met animaties blijven. De grootte wordt beïnvloed door de texturen en hoekpunten. Om ze in de blender verkleind te krijgen:

1. Selecteer het materiaal
2. Open het gedeelte met de kleur van het oppervlak/de basis
3. Pak het bestand uit (schrijf naar de huidige map)
4. Open het afbeeldingsbestand in gimp en verklein de afbeelding (plaats de export in dezelfde map)
5. Open de afbeelding in het gedeelte Oppervlakte-/basiskleur

https://download.microsoft.com/download/2/3/D/23DD4147-99A5-4CF9-B320-7A0CDE7B2E4C/3D_Content_Guidelines_for_Microsoft.pdf

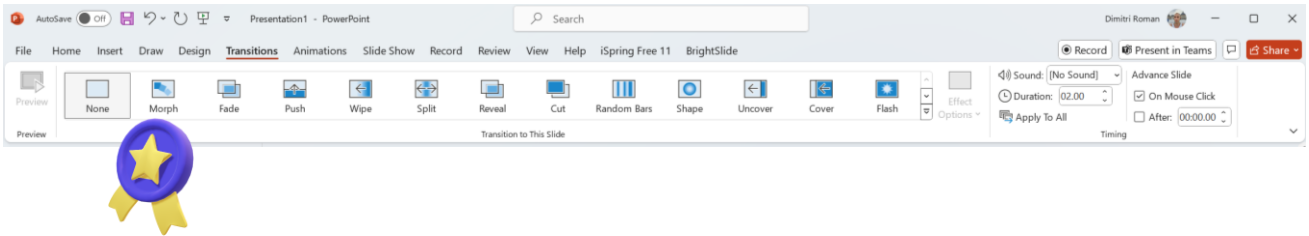
- Gelicentieerde "Characterz 4" bibliotheek van "threedee.design"
https://www.threedee.design/license?_gl=1*1nsmdx2*_ga*Mjg4ODU1MDC2LjE3MTQyNzQxODc.*_ga_VXEZPFERP2*MTcxNzI2NTk2Ny4zLjAuMTcxNzI2NTk2Ny42MC4wLjA.
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- "3D Icon Set" Gelicentieerde "Animatoon 3" bibliotheek van "levidio.id"
<https://levidio.com/license/personal>



Modellen die 3D-animaties ondersteunen, worden aangeduid met "Scènes". Scènes werken samen met de animatietijdslijn en kunnen worden gemengd met PowerPoint-animaties. Wees voorzichtig bij het herhalen van 3D-animaties, aangezien een nieuwe scène pas begint als de lus van een vorige scène is gestopt. Stop lus bij volgende klik is de truc die de dag redt. Waarschuwing: een geactiveerde animatie wordt niet beschouwd als een volgende klik. In sommige gevallen kan een scène resulteren in een vreemd camerastandpunt. Op het tabblad 3D-modelindeling kunt u de viewport van de camera bedienen.

<https://insider.microsoft365.com/th-th/blog/play-animated-3d-models-in-word-and-powerpoint>

- Gelicentieerde "Characterz 4" bibliotheek van "threedee.design"
https://www.threedee.design/license?_gl=1*1nsmdx2*_ga*Mjg4ODU1MDc2LjE3MTQyNzQxODc.*_ga_VXEZPFERP2*MTcxNzI2NTk2Ny4zLjAuMTcxNzI2NTk2Ny42MC4wLjA.
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- "3D Icon Set" Gelicentieerde "Animatoon 3" bibliotheek van "levidio.id"
<https://levidio.com/license/personal>



De laatste goocheltruc in de doos is morphing. Het doet wonderen voor 2D-objecten, en het werkt ook in de 3e dimensie. Zorg ervoor dat uw objecten de juiste naam hebben in het selectievenster:

- Als Morphing twee objecten van hetzelfde type met dezelfde naam ziet, te beginnen met !, over twee dia's, wordt het ene object in het andere veranderd in de overgang van de ene dia naar de volgende.
- Morphing zal een "!!" object niet matchen met een niet-"!!" object.
- Morph verwacht een 1:1 mapping tussen objecten, dus voor de beste resultaten, een specifieke !! De naam moet uniek zijn op een dia.

<https://www.microsoft.com/en-us/garage/wall-of-fame/3d-models-in-office/>

- Gelicentieerde "Characterz 4" bibliotheek van "threedee.design"
https://www.threedee.design/license?_gl=1*1nsmdx2*_ga*Mjg4ODU1MDc2LjE3MTQyNzQxODc.*_ga_VXEZPFERP2*MTcxNzI2NTk2Ny4zLjAuMTcxNzI2NTk2Ny42MC4wLjA.
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- "3D Icon Set" Gelicentieerde "Animatoon 3" bibliotheek van "levidio.id"
<https://levidio.com/license/personal>



Het vertellen van een verhaal vereist karakter en personages, ontdek in de kaders welke middelen in deze presentatie worden gebruikt:

- Mixamo & Fuse (gratis): Heeft een character builder Fuse die nog steeds beschikbaar is in de Steam Store.
- ActorCore (Freemium): Biedt een maandelijks gratis personage.
- Levidio (Premium): De levidio-bibliotheken zijn goedkoop en richten zich op PowerPoint, ze voegen ook veel 2D-materiaal toe. De prijzen op hun Indonesische (.id) site zijn een stuk lager dan op de Engelse (.com) site.
- ThreeDee (Premium): De ThreeDee-bibliotheken bieden de flexibiliteit van een personagebouwer. Hiervoor is wel Blender nodig om er het maximale uit te halen.

Als u een teken wilt gebruiken, moet u ervoor zorgen dat u het 3D-model als GLB-bestand krijgt:

1. Bestand exporteren glTF.
2. Volgens de documentatie voor de glTF 2.0-add-on van Blender moet het materiaal een principieel BSDF-materiaal in Blender zijn als u wilt dat de add-on texturen exporteert.
3. Voor acteurs: Materiaal - Instellingen - Overvloeimodus - Ondoorzichtig.
4. Als T pose wordt geëxporteerd wanneer dit niet gewenst is, verwijder dan het vinkje bij Data / Anker / Rustpositie gebruiken.

- 3D-model "Poppy Playtime Hoofdstuk 3: ToyBox Bunzo" door "Gamer2133" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie
<https://sketchfab.com/3d-models/macintosh-classic-1991-3b66e98d137d4a23aaa725ce0a8aec28>
- "Elisabeth" in licentie van "Mixamo"
<https://community.adobe.com/t5/mixamo-discussions/mixamo-faq-licensing-royalties-ownership-eula-and-tos/td-p/13234775>
- "3D Character" Gelicentieerde "Animation 2" bibliotheek van "levidio.id"
<https://levidio.com/license/personal>
- "Zakenman" gelicenseerd uit "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- Gelicentieerde "Characterz 4" bibliotheek van "threedee.design"
https://www.threedee.design/license?_gl=1*1nsmdx2*_ga*Mjg4ODU1MDc2LjE3MTQyNzQxODc.*_ga_VXEZPFERP2*MTcxNzI2NTk2Ny4zLjAuMTcxNzI2NTk2Ny42MC4wLjA



Nadat je je personages hebt uitgepakt, is het tijd om geanimeerd te worden. Het animeren van 3D-personages is geen sinecure. Mocap of Motion Capture kunnen hierbij helpen. Gebaseerd op het principe van rotoscoping, vertaalt het live-action beelden naar animatie. De grootste en meest gebruikte MoCap-bibliotheek van vandaag is Mixamo van Adobe, het bevat automatische rigging voor je eigen personages. Je hebt een rig nodig voordat je kunt animeren. Accurig en ActorCore zijn voordelig geprijsde alternatieven.

Om meerdere "scènes" in 1 personage te krijgen, moet je je animaties in je 3D-model bakken met behulp van blender:

1. Start blender with new **General** and delete the cube
2. Import FBX Actor
3. Import FBX Motion (Multi Select)
4. Select **Animation** Workspace
5. Set the Editor Type (timeline) to **Dope Sheet**
6. Set the Context to **Action Editor**
7. Add a second editor (timeline) **Non Linear Animation**
8. Select in the **Outliner** the **Armature** with the 3D model
9. Select in the **Non Linear Animation** the **Armature** with the 3D model
10. In the **Dope Sheet Action Editor** go to **Browse Action** rename **the Actions to be linked**
11. **Push Down** every **Actions to be linked**
12. Verify in the **Non Linear Animation** if the animations are added to the **Armature**

- 3D-model "Poppy Playtime Hoofdstuk 3: ToyBox Bunzo" door "Gamer2133" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie
<https://sketchfab.com/3d-models/macintosh-classic-1991-3b66e98d137d4a23aaa725ce0a8aec28>
- "Elisabeth" in licentie van "Mixamo"
<https://community.adobe.com/t5/mixamo-discussions/mixamo-faq-licensing-royalties-ownership-eula-and-tos/td-p/13234775>
- "Zakenman" gelicenseerd uit "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- Mocap-animaties onder licentie van "Mixamo"
<https://community.adobe.com/t5/mixamo-discussions/mixamo-faq-licensing-royalties-ownership-eula-and-tos/td-p/13234775>



Blender zal een vereist hulpmiddel zijn bij het brengen van een op maat gemaakt verhaal. Met enkele add-ons die u zullen helpen met:

1. Mixamo: https://gitlab.com/x190/mixamo_blender4
2. Actorcore: https://github.com/soupday/cc_blender_tools
3. Rigify: <https://blendermarket.com/products/rigimap>

Spline is ook behulpzaam en Adobe project Neo

- 3D-model "Toolbox" door "Requital (Azamkhon)" van Sketchfab "Creative Commons Attribution" licentie <https://sketchfab.com/3d-models/macintosh-classic-1991-3b66e98d137d4a23aaa725ce0a8aec28>



- Gelicentieerde "Characterz 4" bibliotheek van "threedee.design"
https://www.threedee.design/license? gl=1*1nsmdx2* ga*Mjg4ODU1MDc2LjE3MTQyNzQxODc.* ga_VXEZPFERP2* MTcxNzI2NTk2Ny4zLjAuMTcxNzI2NTk2Ny42MC4wLjA.
- Mocap-animaties in licentie van "ActorCore"
<https://actorcore.reallusion.com/eula>
- "3D Icon Set" Gelicentieerde "Animatoon 3" bibliotheek van "levidio.id"
<https://levidio.com/license/personal>