

DATAPUNT 1E: CMD-ONTWERPER IN ONTWIKKWLING

Naam: Emilie Issa Ossais
Klas: 1A-2

LUK 1.1

De student heeft inzichtelijk gemaakt dat zij bewust is van de interactieve media en -producten om zich heen en heeft een beeld van waar ze staat binnen het CMD-vakgebied en waar ze naar toe wil.

LUK 1.2

De student past onderbouwd aangereikte ontwerpprincipes toe in eigen ontwerp.

LUK 1.3

De student verkent op een methodische manier verschillende aangereikte ontwerptools om (onderdelen van) interactieve digitale producten te realiseren.



Voor mijn vrije opdracht wilde ik gaan werken met blender. Ik koos hiervoor omdat ik heel veel mensen in de game industrie dit zie gebruiken.

Ik koos hiervoor ook omdat ik dan een nieuw programma meteen kan leren. En ook omdat het het enige programma die ik ken waarmee ik 3D modellen kan maken.

Ik ben ook eerder met blender aan de slag geweest. Ik had hiervoor naar BUA willen gaan om Game designer- Visual Artist te studeren. Ik moest hiervoor een portfolio hebben met daarin verschillende werken gemaakt met blender, dus ik weet wel een beetje hoe het werkt.

LUK 1.1

De student heeft inzichtelijk gemaakt dat zij bewust is van de interactieve media en -producten om zich heen en heeft een beeld van waar ze staat binnen het CMD-vakgebied en waar ze naar toe wil.

BC 1.1.1 Je identificeert interactieve media en -producten en begrijpt welke rol zij spelen in je dagelijks leven.

BC 1.1.2 Je geeft weer waar je je bevindt ten opzichte van het CMD-vakgebied en in welke richting je je wil ontwikkelen.

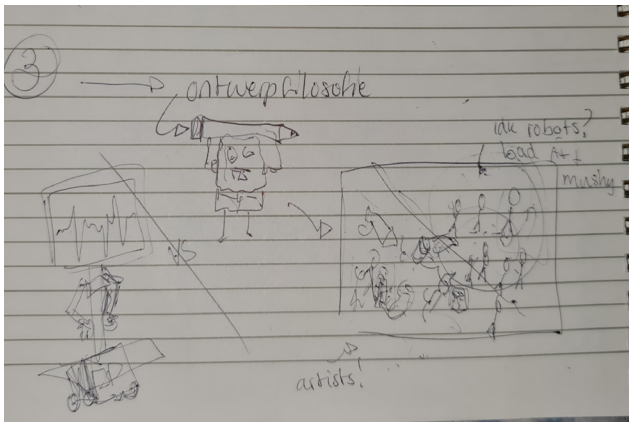


Ik wilde deze vrije opdracht baseren op welke richting ik wilde ontwikkelen in CMD en wat ik geïnteresseerd in ben. Een van mijn hobbies is gamen, ik vind verhaal gericht spellen super leuk! Gamen voor mij kan een manier zijn om te ontspannen, maar ook als een vorm van escapisme of gebruikt als een manier om voor andere dingen uit te stellen.

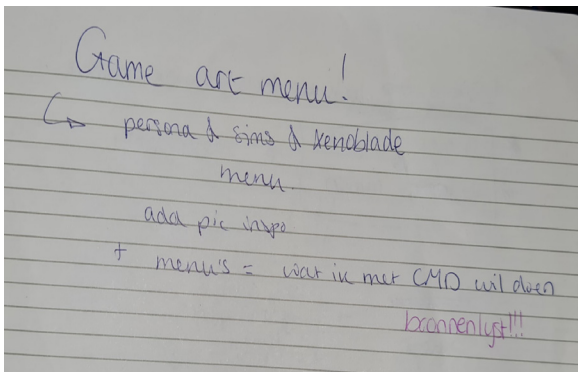
Gamen is voor mij niet alleen maar een manier om te ontspannen of om te genieten. Het verhaal en kunst aspect in het spel kan mijn emoties heel erg beïnvloeden. Ik waardeer kunst in het algemeen maar ook in videogames zo erg, vooral als het met 3d kunst heeft te maken. Kunst inspireert mij in elk manier en maakt mij zo blij. Daarom wil ik ooit in de videogamebranche gaan werken! Ik kan een character developer zijn, een environmental artist, een concept artist, voor mij lijken ze allemaal leuk!



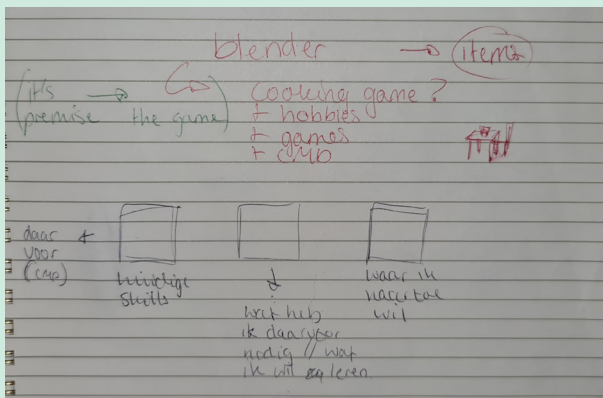
Ik heb voor de workshops van claymodeling en stopmotion gekozen omdat ze het dichtst bij zijn met wat ik geïnteresseerd in ben, of wat ik wil worden na dit studie! Claymodeling heeft met het 3D aspect te maken, en stopmotion heeft veel met het storytelling aspect te maken, vind ik.



Aan het begin had ik veel moeite om bij een concreet idee te komen. Eerst wilde ik een idee gebruiken vanuit de powerpoint. Daarbij moesten we laten zien wat wij als ontwerpers belangrijk vinden. Ik vind het proces van creatief zijn best wel belangrijk, dus wilde ik een poster maken van mens vs AI. Het probleem hier mee was dat ik niet kon laten zien wat ik als ontwerper wilde worden.



Ik kreeg met behulp van Naomi het idee om zelf een menu screen te maken en daarbij laten zien wat ik geïntereiseerd in ben. Ik vond het best wel moeilijk om een beeld hierbij te krijgen van hoe dat ging aanpakken. Dus begon ik weer nieuwe ideeën te bedenken.

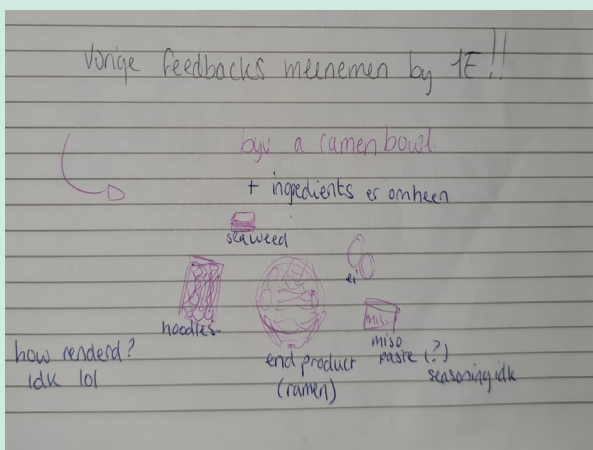


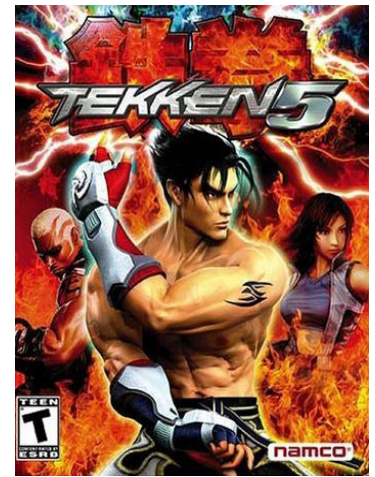
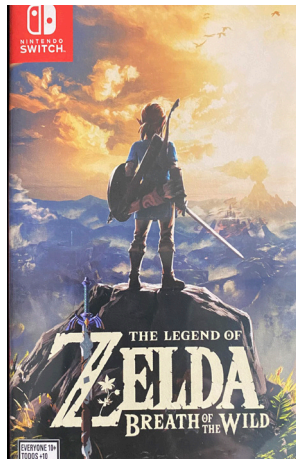
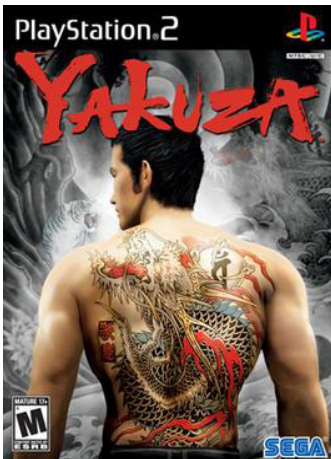
Later ben ik er achter gekomen dat ik het opdracht fout begreep en dat ik mijn origineel idee wel kon uitvoeren, dus om met blender te kunnen werken voor dit opdracht!

Mijn eerste idee hierbij was om het te koppelen aan een 'cooking game', omdat dat ook een hobby van mij is.

Ik wilde eerst 3 items in 3D maken, maar realiseerde met behulp van Bart en Harry dat je daaraan niet kan zien wat ik als ontwerper wil worden. Eigenlijk paste meeste LUKs niet bij dit idee.

Je kan in de onderste schets zien hoe ik alles bij mijn eerst 3D idee wilde maken, maar dat lukte niet meer. Met behulp van Bart en Harry zijn wij op een idee gekomen. Wat als ik een videogame DVD case maak met mijn eigen design? Ik kan daarmee wel mijn verhaal vertellen!



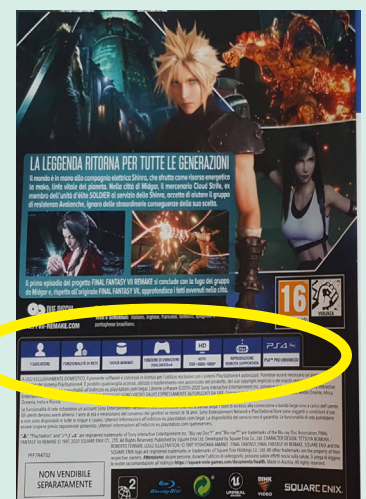


Wat ik heb gemerkt van game covers is dat veel hetzelfde lijken. De hoofdpersoneage in het midden en veel wit ruimte om ze heen. de focus ligt altijd bij de hoofdpersoneage, maar hoe ze dat voor elkaar krijgen is door grote contrasten te gebruiken. Ze gebruiken contrast niet per se met kleur, bijvoorbeeld bij de cover van Tekken5 is er bijna geen kleur contrast. Alles blends into elkaar, maar er is wel contrast met de schaal. Bij de cover van Yakuza kan je wel kleurcontrast zien, Bij de ene van Zelda is het meer licht contrast. Maar er is altijd contrast. Voor de rest hebben ze allemaal het zelfde perspectief en compositie.

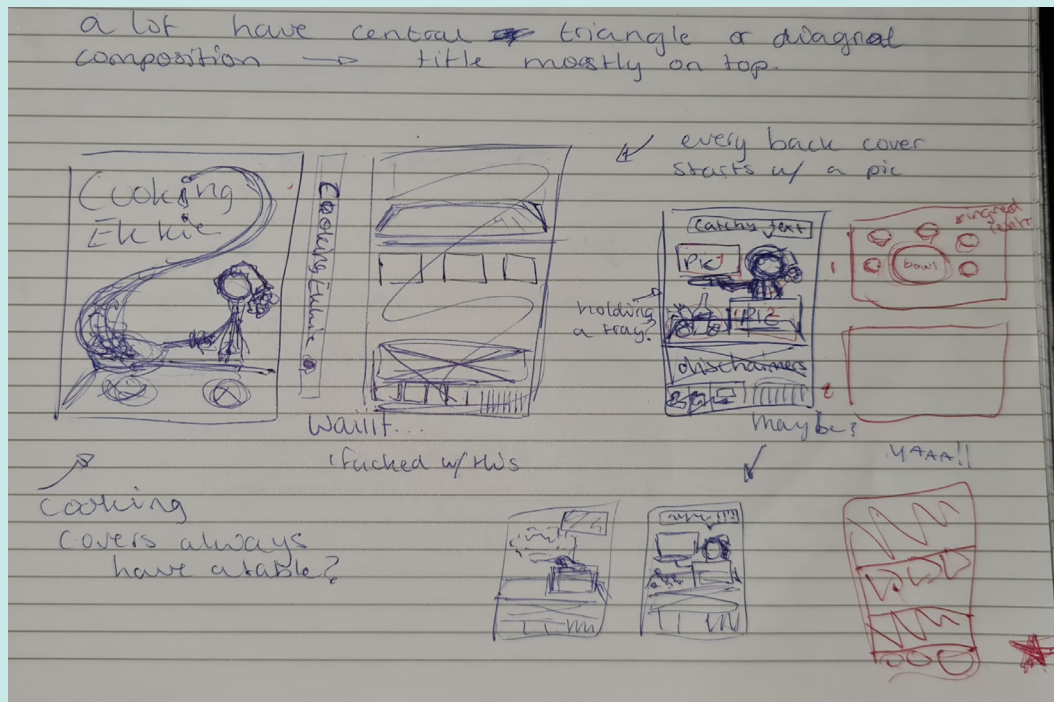
Bij de back covers merkte ik ook een constant. Ze hebben allemaal een snapshot van het spel, daaronder 3-4 andere kleinere snapshots. De hoofdpersoneage staat er meestal bij. De andere helft is alleen maar disclaimers of een kleine samenvatting van het verhaal of wat je in het spel kan doen. Dit zorgt voor heel duidelijke hiërarchie. Bij het eerste en derde plaatje kan je ook ritme voor zien komen door het herhaling van tekstblokjes. Je ziet ook duidelijk het wet van nabijheid ook door de randjes om de tekstblokken heen. Door de kleurcontrast tussen waar de tekst staat en de illustraties of snapshots, laat dat ook een beter hiërarchie zien.



Wet van nabijheid kan je hier ook zien door de gebruik van rood



front cover →



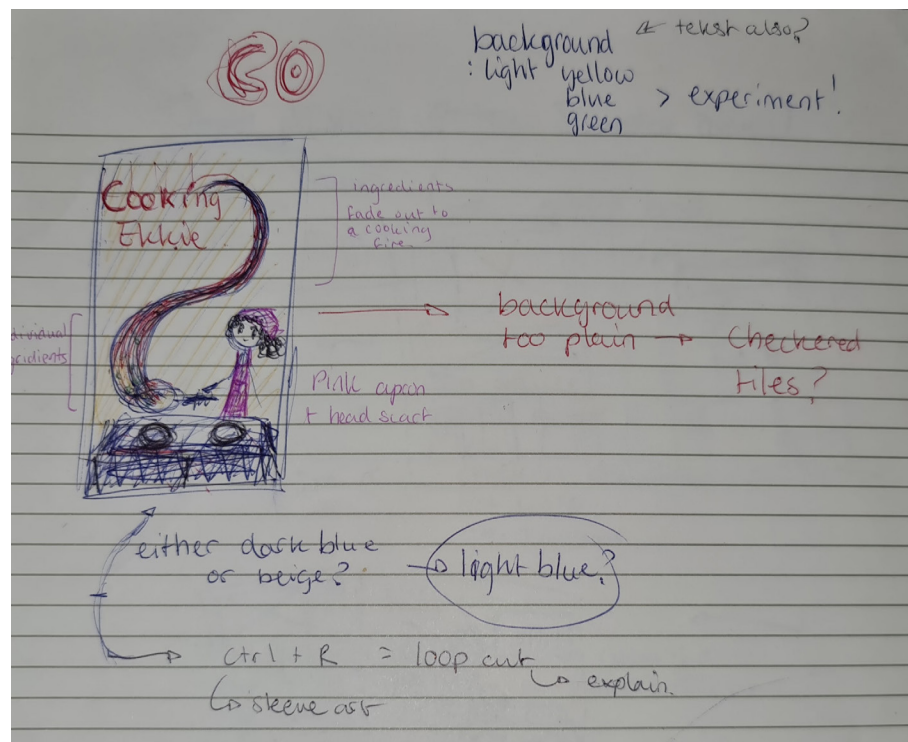
← back covers

Hiernaast staan mijn eerste schetsen, ik vond ze meteen al leuk. Hieronder staat een betere schets van het linkerste foto! Ik begon ernaast ook schetsen van back covers te maken maar vond dat best wel moeilijk om het hierarchie goed te maken.

Ik kreeg hierop positieve feedback!

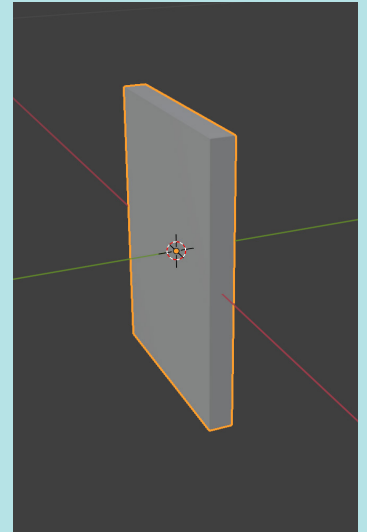
hoe ik de lettertype wilde
↓

kijken welke kleuren er beste bij passen →

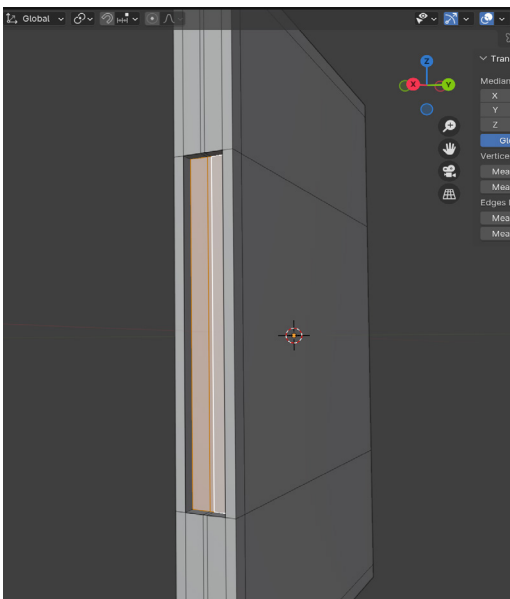


Nadat ik een concrete idee had, begon ik meteen met het maken van de DVD case op blender!

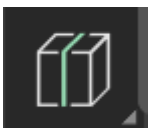
Ik heb hiervoor een youtube tutorial gevolgd omdat ik ook niet veel tijd had om te veel te experimenteren. Ik begon als eerst met dimensions de vorm van de case aan te passen



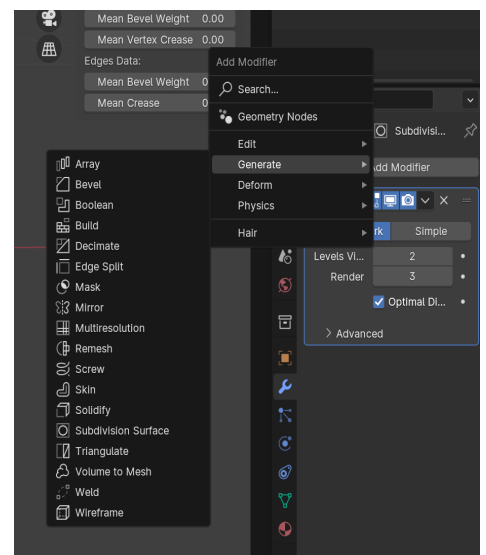
Dimensions:	
X	0.135 m
Y	0.015 m
Z	0.19 m

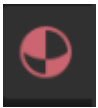
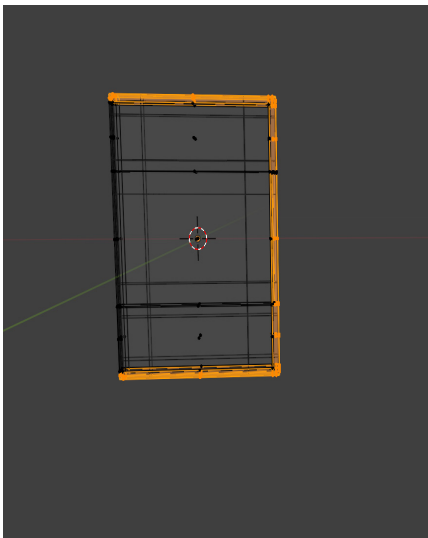


Om alle diepte en lijnen op mijn case te krijgen heb ik met **Loop cut tool** ge-experimenteerd. Daarmee heb ik ook de opening van de case kunnen maken en ook lijnen zetten zodat ik later kan aangeven waar ik precies mijn cover wil hebben.



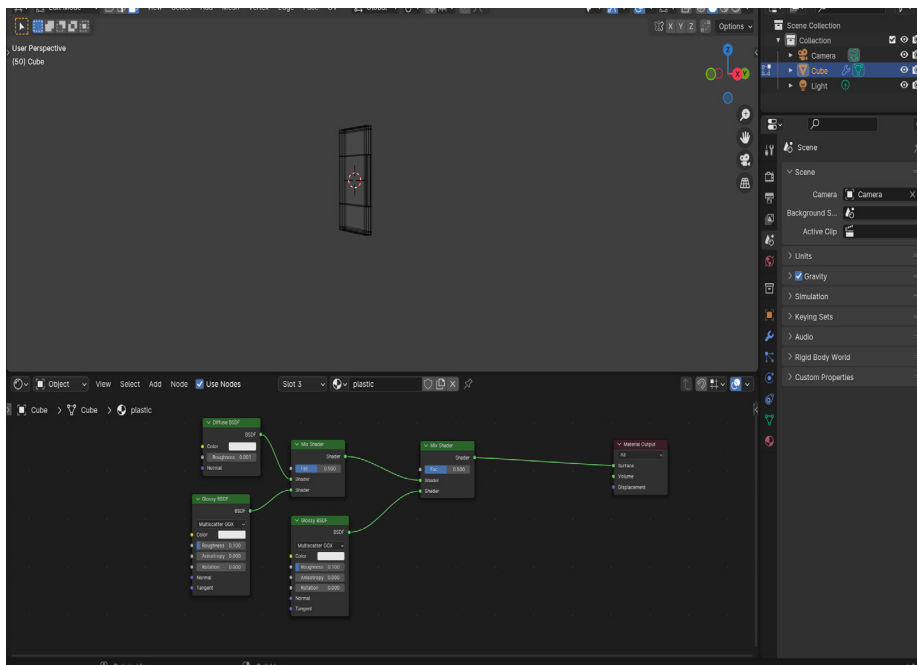
Ik heb ook ge-experimenteerd met modifiers, bijvoorbeeld met subdivision surface, wireframe, mirror en mask.



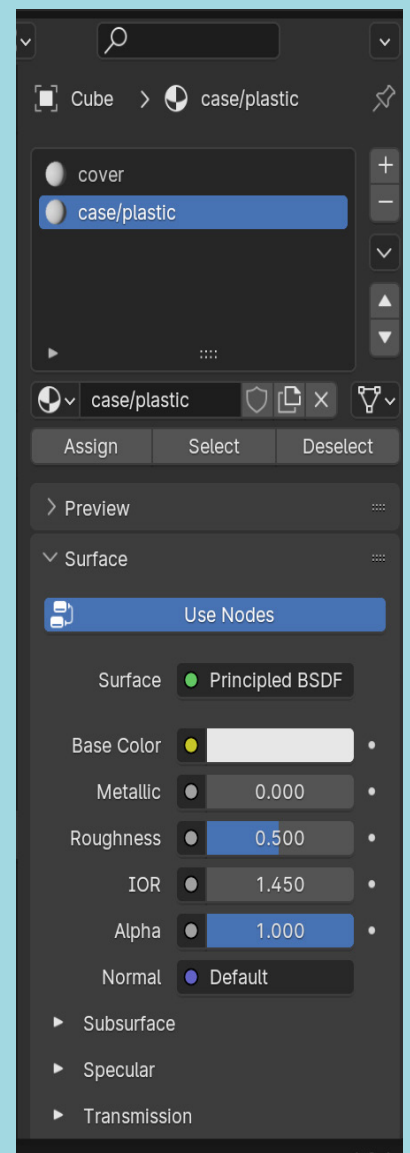


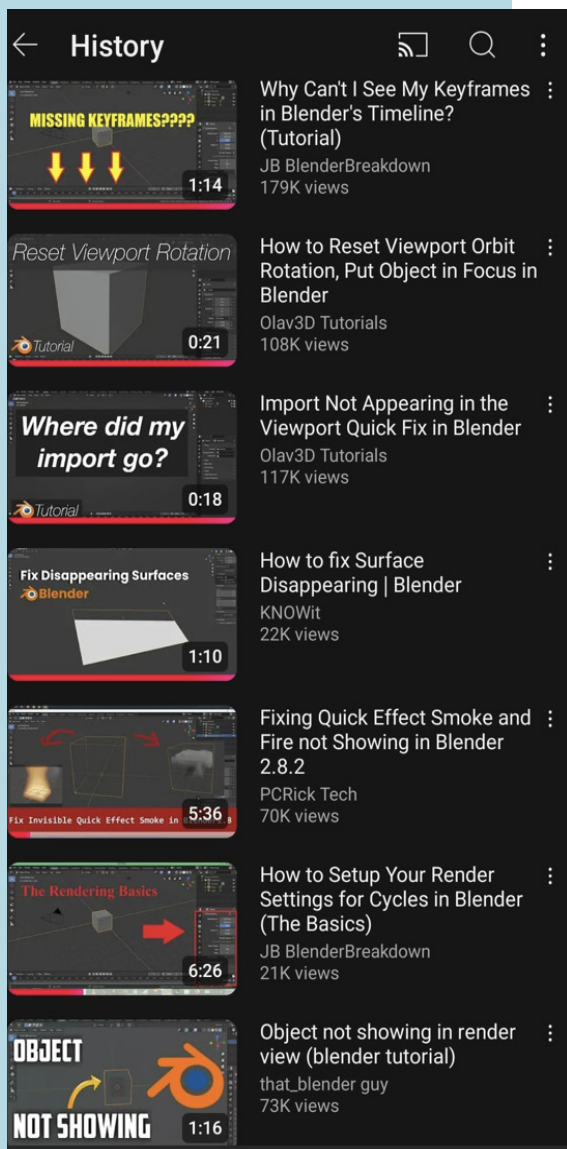
Ik heb met het gebruik van wireframes en materials kunnen aangeven waar ik mijn cover wilde zetten en wat ik als plastic wilde laten zien.

Voor het plastic heb ik met geometry nodes ge-experimenteerd, maar dat ging niet zo goed. Ik heb ze uiteindelijk gebruikt om de kleur van de plastic te veranderen.

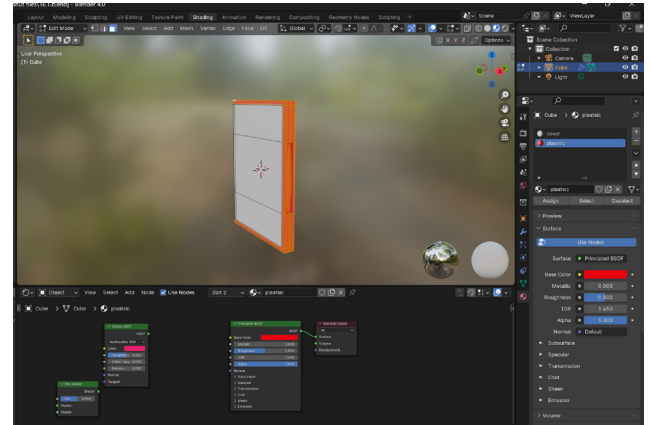


En toen begon het weer.. ik kon opeens mijn case helemaal niet zien.

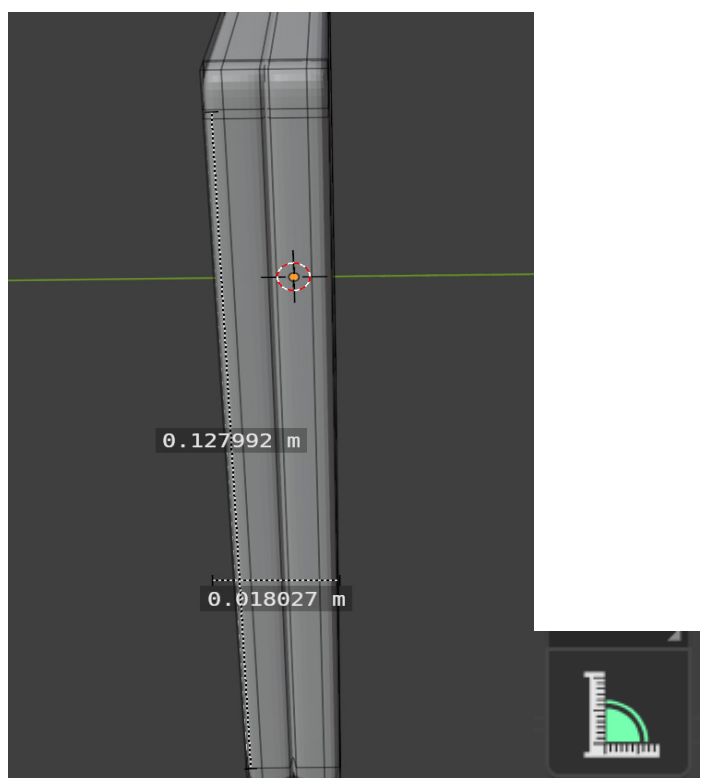


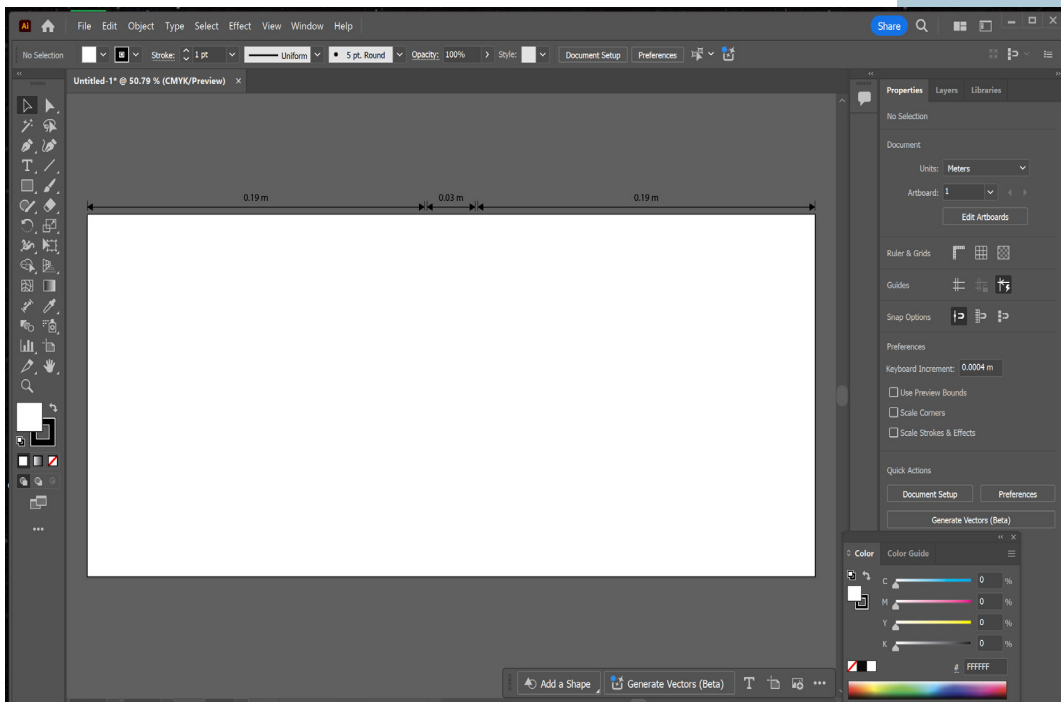


Ik kon het zelf niet aanpassen en alle videos die ik heb gezien werkte ook niet. Mijn laatste save was te recent. Dus! ik moest opnieuw beginnen. Dit gebeurde opeens iets van 2 of 3 keer, dus ik begon hem ieder keer weer opnieuw te maken. Maar hij lukte at some point !!! Hieronder staat een foto van wanneer hij mij eindelijk gelukt is

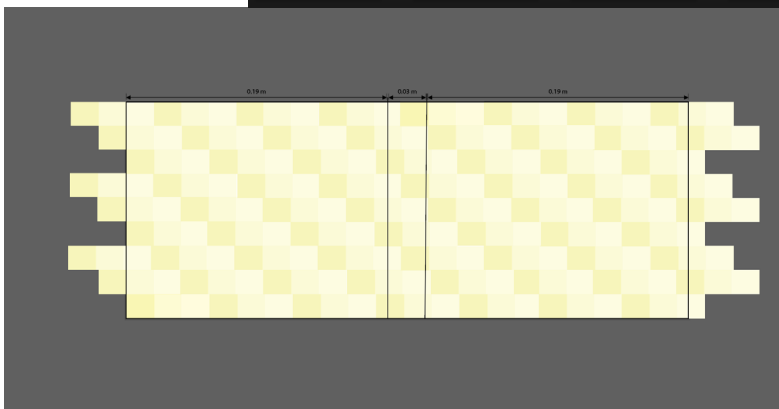


Ik wilde nu op mijn illustratie werken voor mijn cover. Ik heb besloten dat ik dat best op illustrator kan doen. Maar om daarop te werken, had ik de maten nodig van hoe groot mijn cover moest zijn. Ik had de meassurment tool gebruikt maar dat was best wel lastig. Dus begon ik alles zelf te berekenen?? Ik weet niet waarom ik dat deed want toen ik bijna klaar was daarmee, herinnerde ik dat ik de tool helemaal verkeerd zat te gebruiken. Ik ben vergeten om ctrl daarmee te gebruiken.





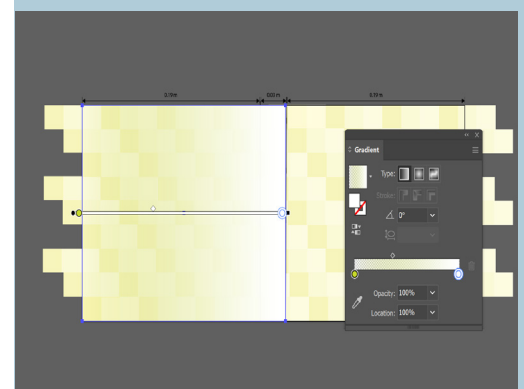
ik heb hierbij ook de measurement tool gebruikt om de metingen van mijn cover aan te passen.

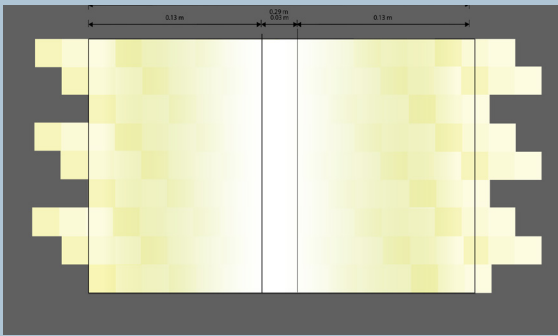


Zoals je bij mijn schets zag, wilde ik dat mijn achtergrond geel was maar ik wilde een beetje diepte daarin. Ik heb ge-experimenteers met verschillende tonen van geel zoals je hierboven kan zien.

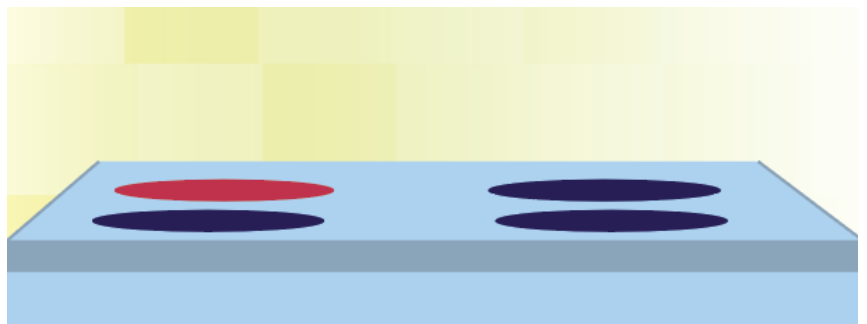
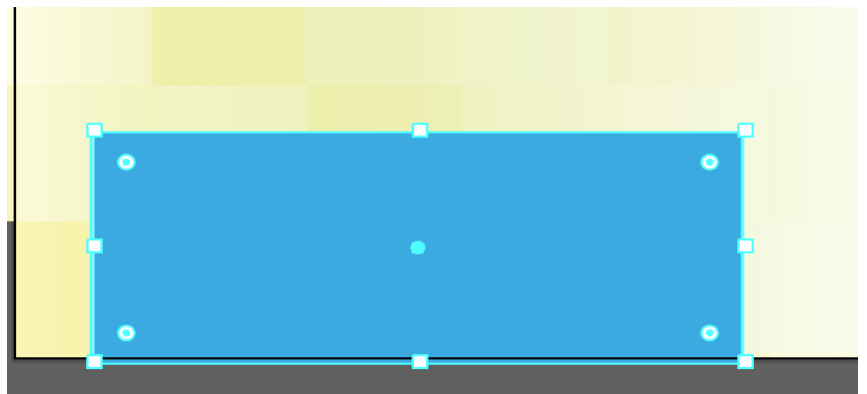
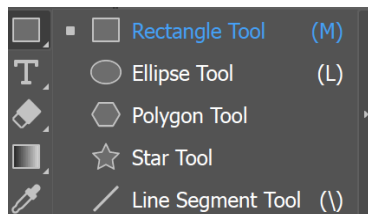


Ik vond dat de ritme van de achtergrond dan te veel aandacht kon trekken dus ik heb met behulp van Mehri een gradient bij gezet!

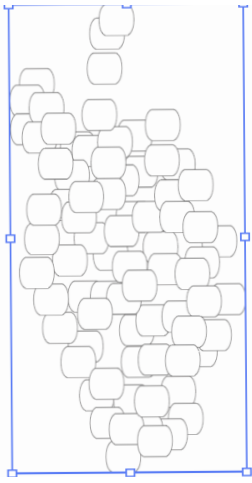




Ik heb hierbij de artboard tool gebruikt om mijn canvas het goede maat weer te maken en ook de gradient aangepast zodat het 'spine' van de case wit is!



Om de stove te maken heb ik gebruik gemaakt van de rectangle en ellipse tool. Om de rechthoek van vorm te veranderen, heb ik de freeform tool gebruikt. Om de contour lijnen te maken heb ik gebruik gemaakt van de pen tool en ook eyedropper om ze allemaal hetzelfde kleur te geven. Ik heb de blauw van de stove later aangepast omdat ik het te saturated vond!



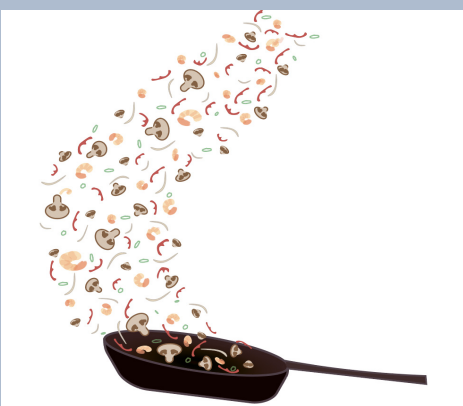
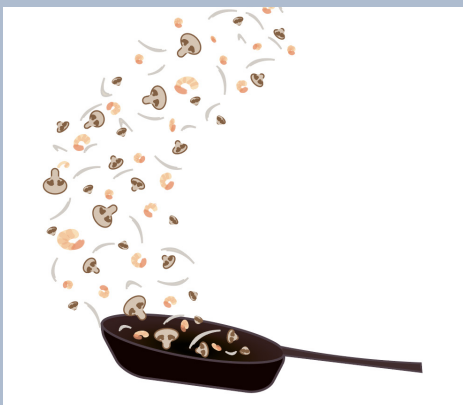
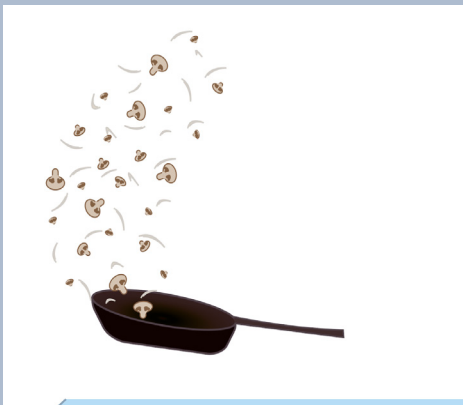
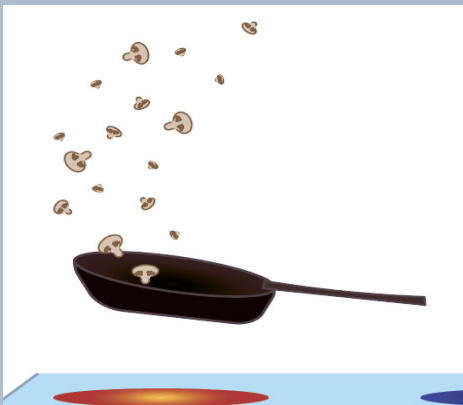
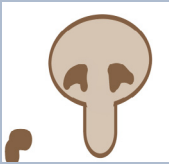
Ik probeerde de symbol sprayer tool te gebruiken om rijst te maken, zodat ik dat zelf niet hoeft te tekenen. Maar het was zo raar om me te werken, je kon de vormen niet aanpassen en ook geen kleur geven. Dus besloot ik om geen rijst erbij te zetten.

Bij mijn schets heb ik als inspiratie deze twee fotos gebruikt, maar ook om te weten hoe ik het zelf ga aanpakken bij mijn illustratie.



Hieronder kan je zien dat ik mijn schets heel rough weer heb getekend zodat ik meer georganiseerd kan werken. ik heb daarvoor de brush tool gebruikt! ik heb de brush tool eigenlijk voor een groot deel van mijn illustratie gebruikt. ik ging heen en weer met rectangle en eclipse tool en brush tool door mijn hele proces.

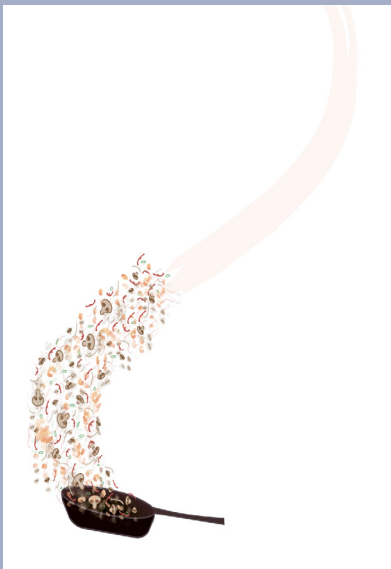




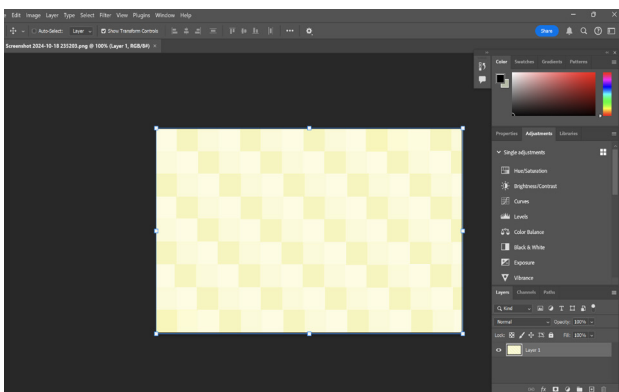
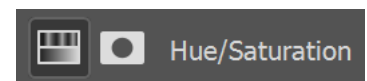
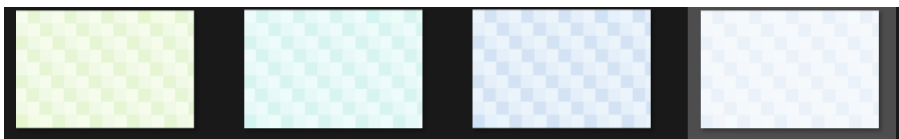
Ik begon alle ingredienten individueel te tekenen dan had het gecopy-paste in verschillende maten en vormen om on soort van golf te maken. uiteindelijk nadat ik alle ingredienten heb geplaatst vond ik dat er te veel wit ruimte nog was, dus heb ik het hele golf op elkaar geplakt.



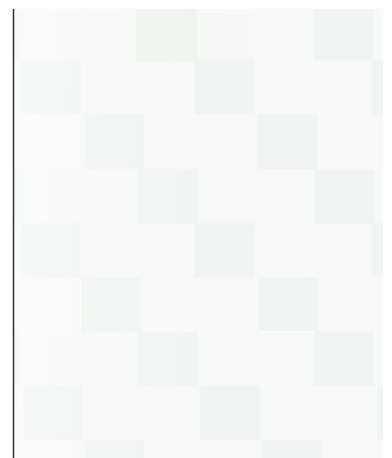
ik heb hierna de achtergrond weer zichtbaar gemaakt en realiseerde dat de contrast tussen het eten en de achtergrond heel heel slecht was dit zie je ook voor bij de volgende pagina met het vuur, slechte contrast!!



Ik heb met een watercolor brush het vuur getekend omdat het een bleeding effect had die ik bij de vuur vond passen. Ik vond het achtergrond niet zo mooi dus heb ik met meerdere kleuren ge-experimenteerd. Ik heb een screenshot van mijn achtergrond gemaakt en dan met photoshop de kleuren bewerkt met behulp van hue and saturation.



Ik vond uiteindelijk het contrast tussen de groene achtergrond mer de oranje/rood vlam het meest passend ook bij de blauwe stove. (analogous complimentary kleuren)



Experimenteerd met
kleur en contrast

**COOKING
EKKIE**



**COOKING
EKKIE**

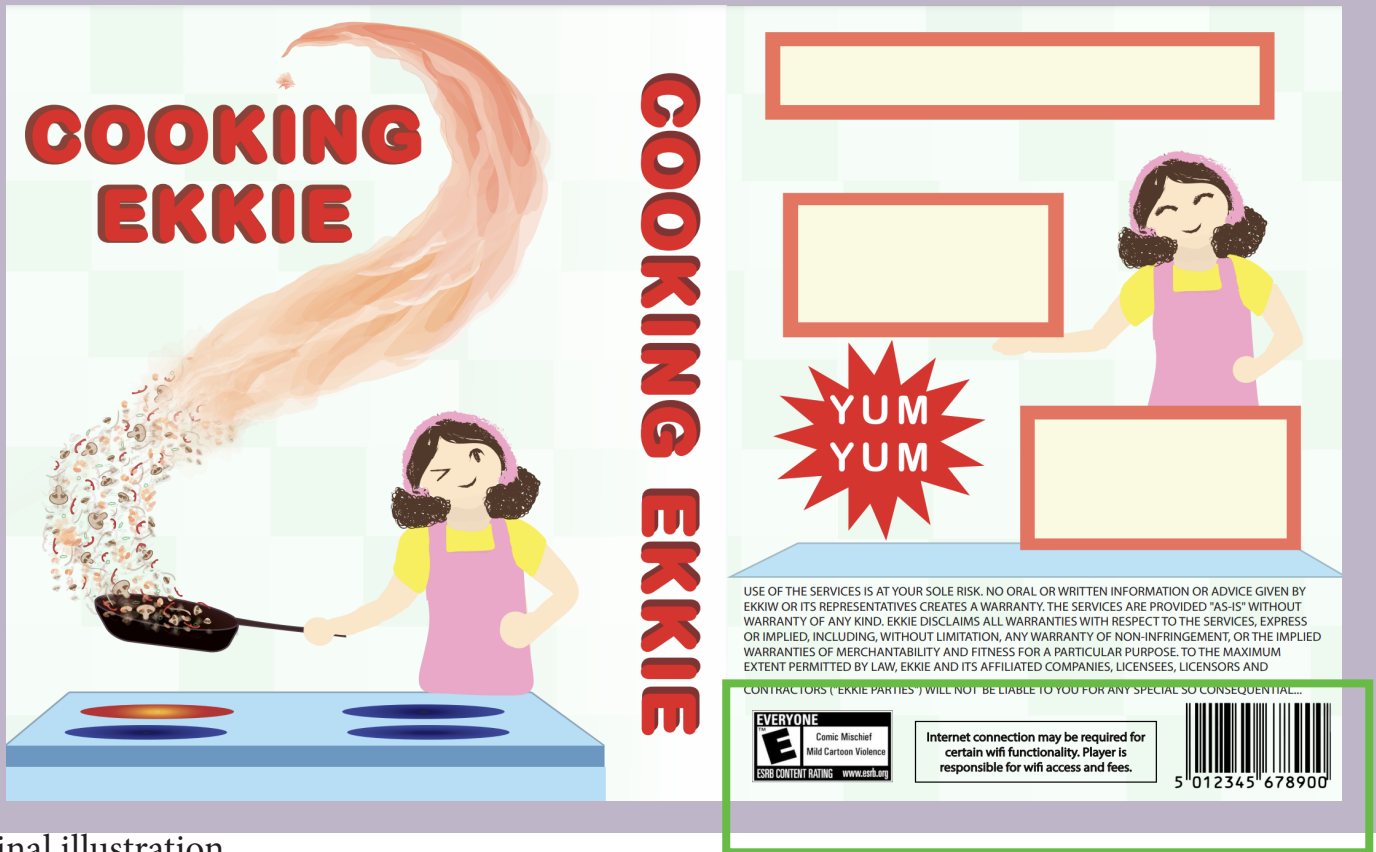


**COOKING
EKKIE**

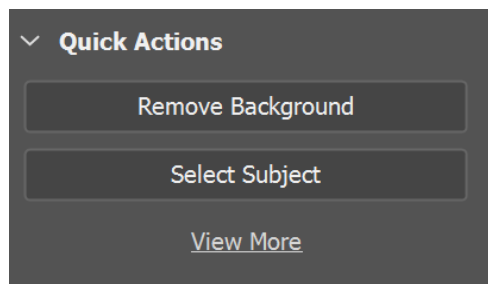


OKING

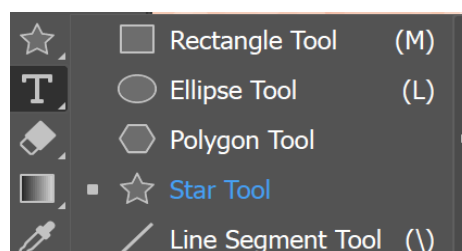
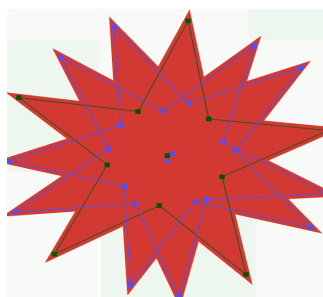


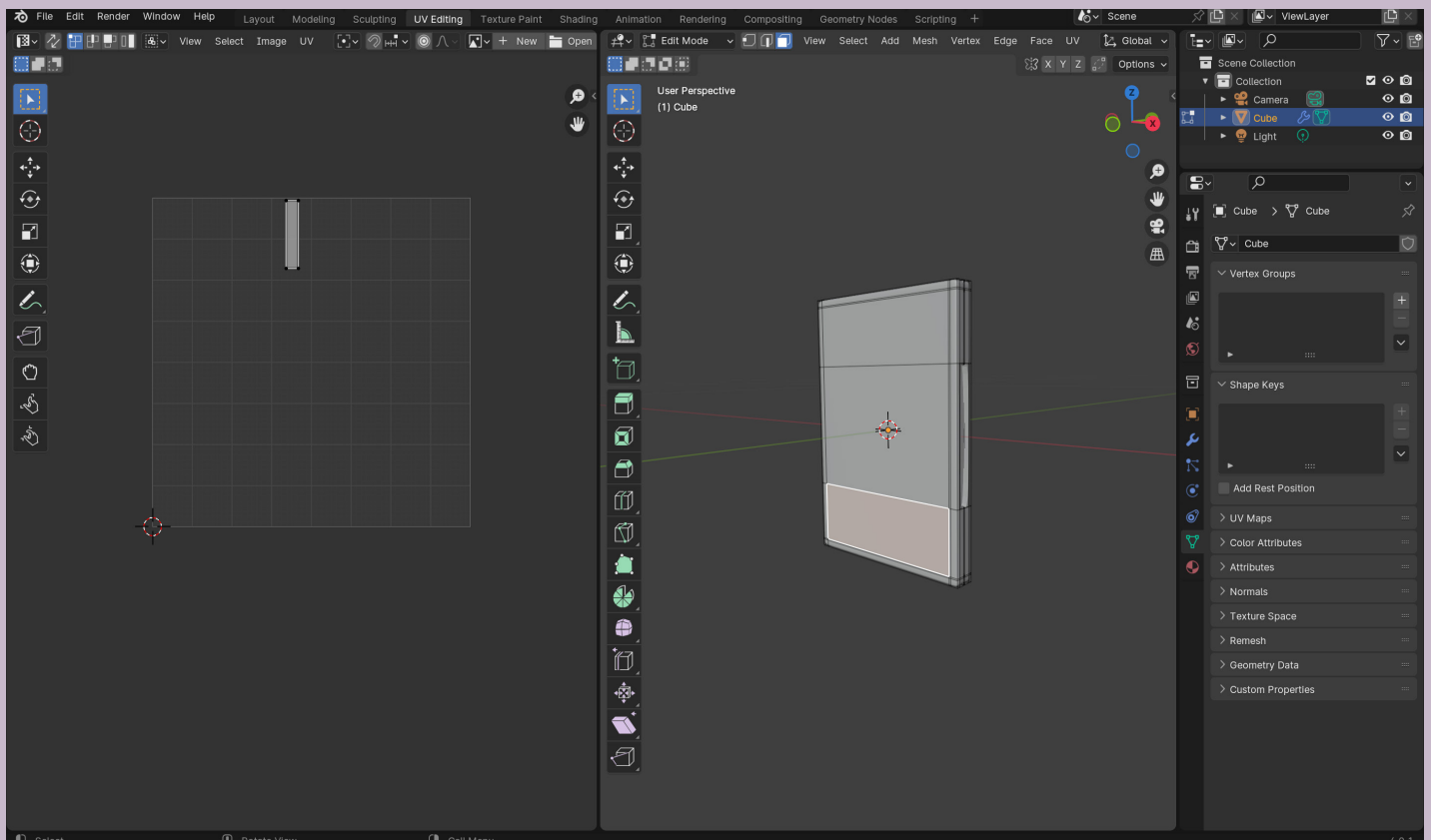


Final illustration



Voor de achterkant heb ik van google fotos gebruikt van een barcode en disclaimers. Ik heb dan bij quick actions 'remove background' grebuikt. Voor de rode ster op de achterkant, heb ik 3 sterren op elkaar geplakt met de star tool. Voor de disclaimer zelf heb ik dat van de Nintendo site zelf gehaald.





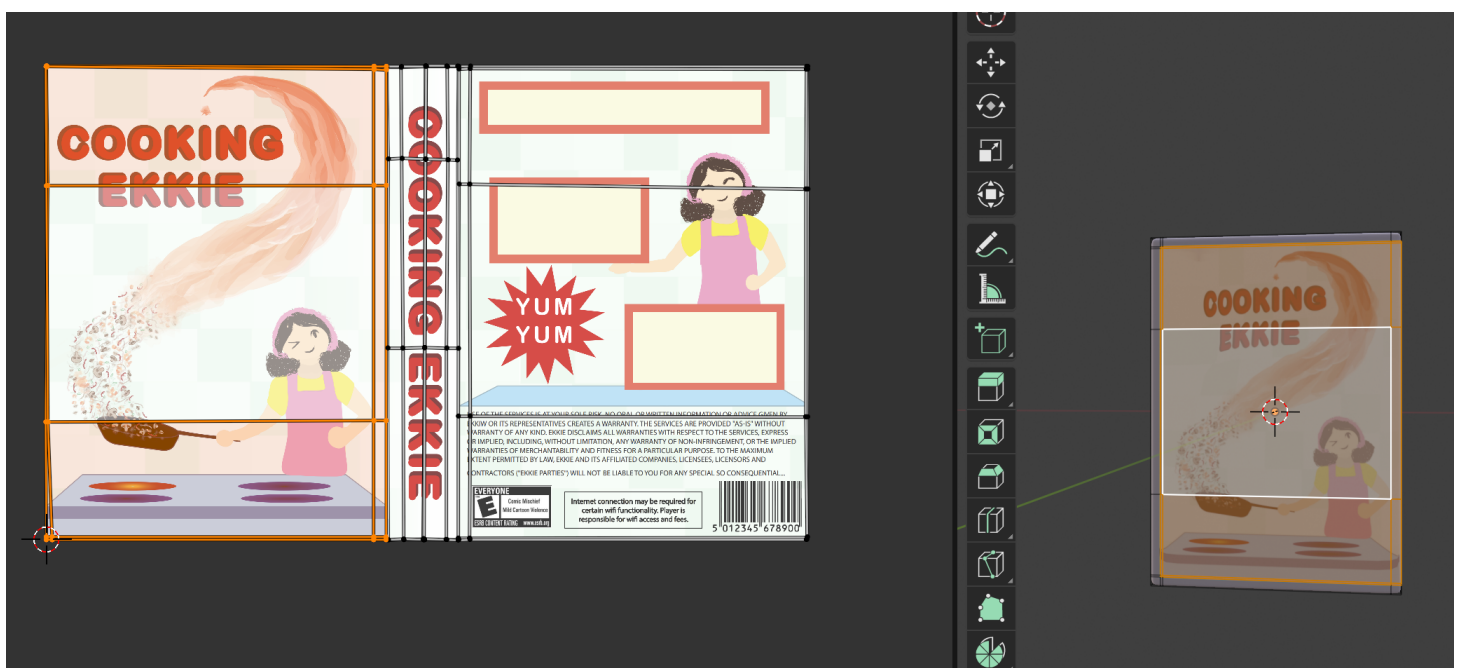
UV Editing

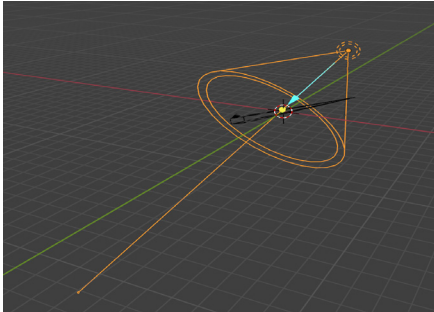
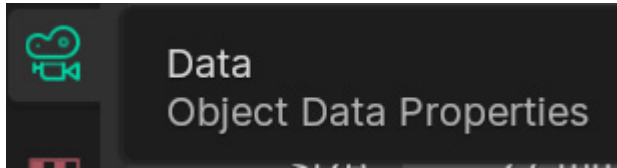
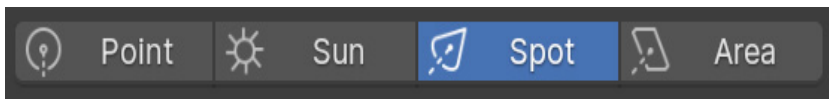


▶ ☒ Import-Export: Import Images as Planes

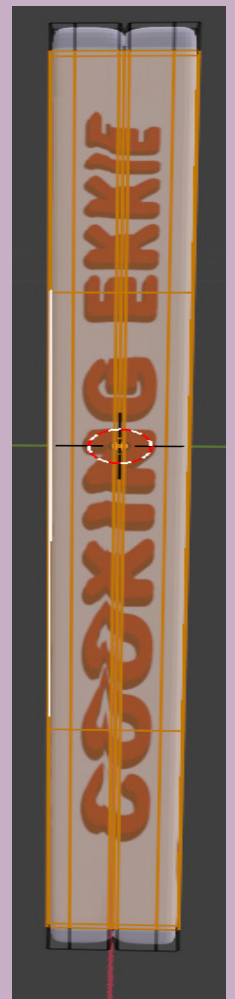
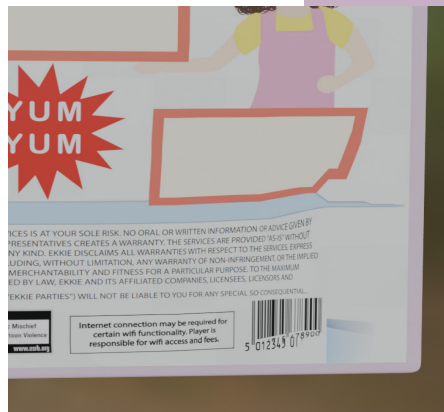
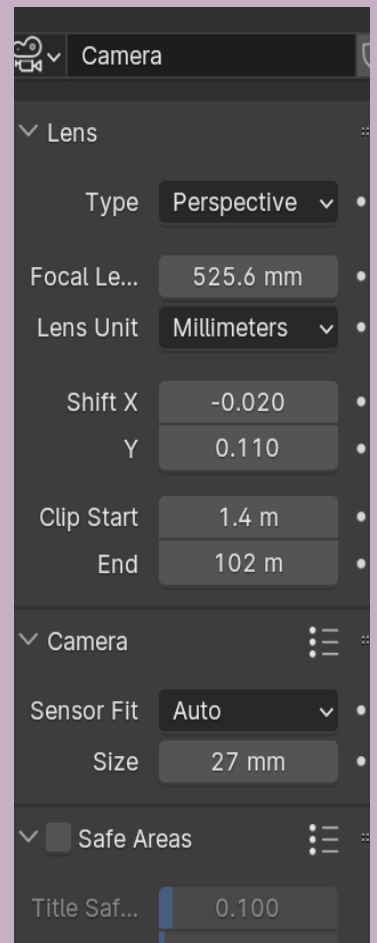


Om mijn illustratie op mijn case te krijgen heb ik ook een tutorial daarvoor gevolgd. Ik moest daarvoor mijn settings veranderen om een png te kunnen importeren. met het foto gebruikte ik UV editing mode. Uv editing met en zonder foto kan je zien in de foto boven (zonder foto) en hieronder (met foto). Ik heb hierbij de tools grab, select, rotate en scale gebruikt om te foto goed op mijn case aan te passen. Ik moest dit vaker doen want midden in het aanpassen zou blender opeens crashen </3





Ik had ook ge-experimenterd met licht en de camera. Uiteindelijk kon ik wel met de camera werken, maar ik had veel moeite om met de licht te werken en verplaatsen.



Ik merkte dat Bij sommige plekken de editing niet helemaal goed is gegaan, maar kon uiteindelijk niet achter komen hoe ik dat kon verbeteren.

RETORICA: Vergeleken met andere game covers, is hier is er geen rhetor. Ekkie kan de rhetor zijn omdat het spel over haar gaat, maar niet dat er een bedrijfsnaam staat zoals bij andere game covers.

Hier is er ook hiërarchie en balans. Er is duidelijk hiërarchie omdat je als eerst de titel ziet, dit komt ook door kleur- en lichtcontrast. rood en groen; complementaire kleuren en de rood is donkerder dan de groen. Maar daardoor merk je de titel eerst en dan leidt het vlam jou ogen naar beneden of naar de personage. De titel en personage trekken het meest aandacht en die staan diagonaal tegen over elkaar en dat creert balans.



COOKING EKKIE

Het gebruik van wit ruimte zorgt voor harmonie

GESTALT: Wet van nabijheid kan je zien bij de lege tekstblokjes omdat ze allemaal de zelfde kleuren hebben, gele binnenkant en rode buitenkant. En ze zijn allemaal op de zelfde pagina.



Hierarchie & balans

Hierarchie kan je zien doordat het makkelijk is om te weten waar je eerst moet kijken. de tekstblokken zijn van boven naar beneden geplaatst voor hierarchie, maar ook diagonaal om meer balans en harmonie te brengen met de personage en rode sticker.

SEMIOTIEK: de barcode en E is for everyone foto onder index vallen omdat het een directe verbinding heeft met het object (het spel)

