

TIJDLIJN 4D

PORTFOLIO WEBSITE

BLENDER ONTWERP



1945

ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) was de eerste programmeerbare, elektronische, universele digitale computer, voltooid in 1945. Andere computers hadden al deze functies, maar ENIAC was de eerste die ze allemaal had.

Dankzij de uitvinding van de computer werd het internet uitgevonden. Zonder de computer zouden er geen programma's of talen zijn om te gebruiken, waardoor ik mijn portfolio kon laten zien en toegankelijker kan maken.

Het concept van het internet begon met ARPANET, een voorloper van het moderne web.

Dankzij de uitvinding van het internet kon ik mijn portfolio toegankelijker maken voor toekomstige klanten.

1960



1990

Ontwikkeling van html http en url's

Dankzij de uitvinding van html, https en url's kon ik deze gebruiken om mijn portfolio website te maken. Zonder deze tools kon ik mijn portfolio niet aanpassen of presenteren zoals ik dat wilde. Gelukkig kan ik ze gebruiken om mijn portfolio wat meer persoonlijkheid te geven.

Mijn portfolio website is gemaakt om mezelf en mijn werk op een duidelijke en aantrekkelijke manier te laten zien. Het is een plek waar klanten snel een goed beeld krijgen van wie ik ben en wat ik kan. Ik heb gekozen voor een rustige en overzichtelijke vormgeving, zodat de focus op mijn projecten ligt.

2025



VERRIJKINGEN

Mijn werk is makkelijk te vinden

De site is makkelijk te navigeren, ook voor mensen die niet technisch zijn.

BEPERKINGEN

Het is te simpel om mijn persoonlijkheid goed te laten zien .

Als ik in de toekomst meerdere projecten heb, wordt het lastig om alles overzichtelijk te houden



1991

In 1991 bedacht de Engelse wiskundige James Joseph Sylvester een manier om licht te berekenen met wiskunde. Dit helpt computers om beelden te maken met realistische schaduwen en reflecties. Het heeft de filmindustrie, videogames en digitale media veranderd, omdat beelden nu veel echter lijken.

Dankzij James Joseph Sylvester zag ik beelden en licht weerspiegeld op mijn scherm. Ik heb dit in mijn werk in mijn voordeel gebruikt door licht en schaduw te gebruiken. Mijn werk zag er daardoor meer 3D en realistischer uit.

In de jaren 60 kwamen de eerste CAD-systemen (Computer Aided Design), die het makkelijker maakten om 3D-modellen te maken. Dit maakte het werk sneller en nauwkeuriger, vooral voor architectuur. Ontwerpers kunnen nu virtuele prototypes maken, waardoor ze problemen eerder zien en tijd en geld besparen.

Dankzij CAD kon ik in Blender een meettool gebruiken om te zorgen dat de afmetingen van mijn model klopten. Dit maakte mijn werk realistischer en hielp me precies te krijgen wat ik wilde.

1994



Toen CAD-software populair werd, kwamen er ook gratis programma's zoals Blender. Dit maakte het voor iedereen, van bedrijven tot hobbyisten, mogelijk om 3D-modellen te maken. De software werd steeds beter en makkelijker in gebruik. Nu wordt het gebruikt voor films, animaties, games, kunst, 3D-printen, en zelfs virtual reality.

Met Blender kon ik mijn ideeën realistischer maken en testen. Ik kon het licht en de kijkhoeken makkelijk aanpassen.



1996

Het kookspel is gericht op het stimuleren van spelenderwijs leren en plezier rond koken. Ik zie het spel als een toegankelijke manier om jongeren te betrekken met kookvaardigheden, zonder dat het aanvoelt als een les.

2024



VERRIJKINGEN

De illustratie op de case laat duidelijk zien wat het spel over gaat.

Ik kan in detail mijn ontwerp laten zien van alle kanten, maar ook hoe het in het echt zou reageren zonder dat je daar kosten uit te geven

BEPERKINGEN

De voor en achterkant van de case hebben geen balans

Blender is een heel ingewikkelde programma, dus het kan moeilijk zijn om aan te wennen.