

Herkansing LUK 1.2

De student past onderbouwd aangereikte ontwerpprincipes toe in eigen ontwerp.

BC: 1.2.1. Je benoemt ontwerpprincipes die je herkent in interactieve media en -producten om je heen

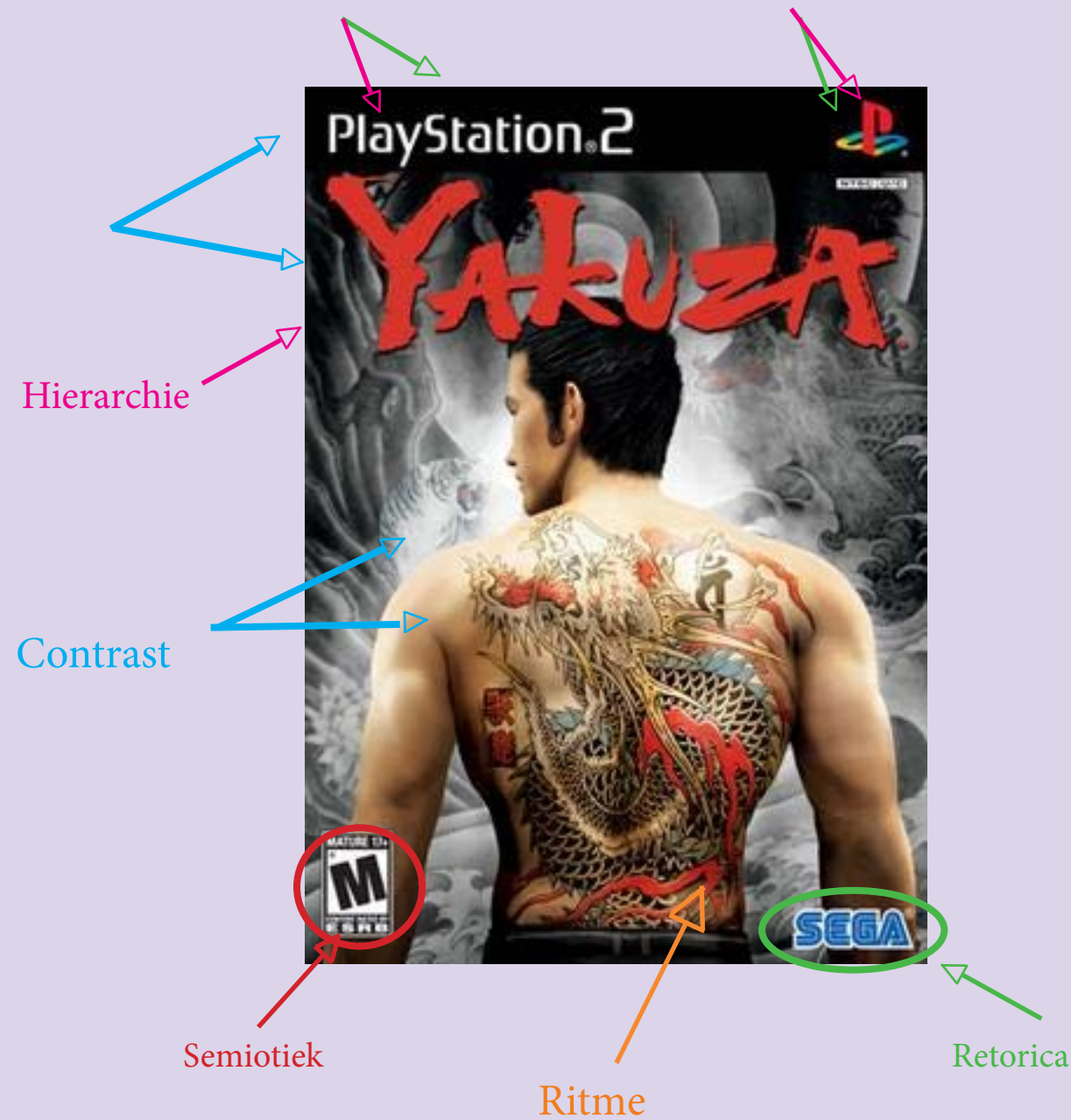
BC 1.2.2 Je past grafische ontwerpprincipes toe om de boodschap effectief over te brengen.

Naam: Emilie Ossais

Studentnummer: 2119667

Klas: 1A

BC: 1.2.1. Je benoemt ontwerpprincipes die je herkent in interactieve media en -producten om je heen



HIERARCHIE: De titel 'YAKUZA' staat centraal door de **schaal** ervan maar ook door de **contrast** in **kleur**. Daarboven staat 'Playstation2' en ook de logo daarvan. Die zijn ook belangrijk, je ziet ze meteen na de titel. Op de achtergrond is er soort gelijke vorm aan de gulden snede waardoor je aandacht ook met die vorm mee gaat. Er is ook een **beelduitsnede compositie** doordat de karakter dichtbij staat. Je ziet dan alleen zijn hoofd, rug en een deel van zijn arm, de rest is uitgesneden van het beeld.

CONTRAST: Er is duidelijk een **kleur contrast** tussen de karakter en de achtergrond. De karakter is in kleur terwijl de achtergrond in zwart wit is. Je hebt ook contrasten tussen **fonts**! Het verschil tussen de titel en 'playstation 2' is heel groot. De titel heeft een soort Japanse calligraphy stijl en de PS2 font hebben ze zelf bedacht, het is meer geometrisch vergeleken met de organische vormen van 'YAKUZA'.

SEMIOTIEK: De M for mature sticker is een symbool. Je leert om het te herkennen en ook wat het voor staat. Als je het als eerst ziet is het niet duidelijk wat het betekent tot dat je het opzoekt.

RETORICA:

ETHOS: De retors zijn PS2 en SEGA. Ze zijn geloofwaardig omdat ze bekende bedrijven zijn. Dit gaat ook voor **LOGOS**.

PATHOS: de titel YAKUZA verwijst naar gangs in Japan. De tatoeages die op de karakters rug staan zijn gekoppeld aan die gangs. Dus wanneer je de tatoeages en titel ziet, kan je een gevoel van angst of mysterie krijgen.

Je kan **RITME** hierook on zien met de kleur rood. Het wordt herhaald met de titel, PS2 logo en ook bij de tatoeages. Het herhaling van de kleur rood brengt ook **BALANS**. Als alleen de titel en logo rood waren zou er veel rood boven aan zijn en dan niks onderaan.

BC: 1.2.1. Je benoemt ontwerpprincipes die je herkent in interactieve media en -producten om je heen



PUNT, LIJN VLAK:

Punt zie je bij de hat, armband, schoen en ook de railing waar ze op zit.

Lijn zie je bij de railing waar ze op zit, haar schoen en ook bij de tekst.

Vlak herken je bij de achtergrond en vogels.

CONTRAST & KLEUR: Er is een **contrast** tussen de wit van haar broek en vogels tegen de velle blauwe achtergrond. Er is ook gebruik van **complimentaire kleuren**, blauw en oranje. Met de kleuren roze, oranje en rood merk je ook dat ze gebruik maken van **analogous kleuren**. **Complimentaire kleuren** versterken elkaar waardoor, bijvoorbeeld bij dit plaatje, oranje meer naar voren komt.

Er is **RITME** met de vogels, die creëren een soort boog die ook bijdraagt aan **the rule of thirds compositie**. **De rule of thirds** zorgt ervoor dat je werk horizontaal en verticaal in 3en wordt verdeeld, daardoor krijg je 4 snijpunten. Als je jou belangrijkste delen op die 4 punten zet, krijg je **balans** en **flow** in jou werk, dat merk je hier ook.

HARMONIE bestaat door de gebruik van kleuren, alles hier heeft even veel saturatie waardoor niks tegen elkaar 'botst'.

TYPOGRAFIE: 3 Er zijn 3 verschillende fonts die worden gebruikt. 2 ervan zijn cursief, organisch en klein. 1 daarvan is heel groot en geometrisch. We hebben ook geleerd dat je Max. 3 fonts kan gebruiken bij jou werk om **harmonie** te kunnen behouden, dat zie je hierbij ook.

HIERARCHIE : De vrouw is wat je als eerst ziet door toepassing van **schaal, kleur contrast** maar ook door **de rule of thirds**. Maar ook omdat haar hoed het grootst is op het plaatje, dus je merkt het als eerst.

RETORICA:

PATHOS de poster geeft je gevoel van vrijheid en positiviteit dat je het zelfde gevoel/ uiterlijk als de vrouw in de poster krijgt als je op cruise gaat terwijl ze op het dek zit. De vogels die je rond ziet vliegen geven je ook een gevoel van vrijheid.

GESTALT:

WET VAN GELIJKENIS: vogels worden als groep gezien omdat ze hetzelfde eruit zien

WET VAN CONTINUITEIT: platform waar ze op zit wordt onderbroken door haar voet maar je weet dat het in feiten niet wordt onderbroken

BC 1.2.2 Je past grafische ontwerpprincipes toe om de boodschap effectief over te brengen.



Mijn doel bij deze pagina was om de aandacht centraal te houden bij mijn schilderij. En dat je ook de details daarvan kan bekijken met een beschrijving daarvan.

Ik heb **hierarchie** en **schaal** gebruikt om het aandacht te houden bij mijn schilderij. dat is niet helemaal gelukt doordat de **contrast** tussen de planeet rechts boven en de achtergrond heel veel aandacht trekt.

Omdat het al te druk was heb ik een **sans serif font** gebruikt om het zo simpel mogelijk te houden.

Bij de 3 fotos daarnaast heb ik ook gebruik gemaakt van **schaal** om het aandacht bij het middenste foto te houden. hierbij hoort ook **de wet van nabijheid**.

Wet van nabijheid kan je zien omdat alle fotos het zelfde vorm hebben en naast elkaar zijn, daardoor zien ze eruit als een groep. Dit hoort ook bij de teksten onder het grote plaatje en ook onder jupiter (de planeet rechts boven).

Wet van continuïteit hoort hier ook bij omdat de fotos in het midden onderbroken worden. Je kan zien wat erna komt bij de grote foto die links staat. Maar bij de andere kleinere fotos zijn ze stukjes daarvan en alles er omheen is onderbroken.

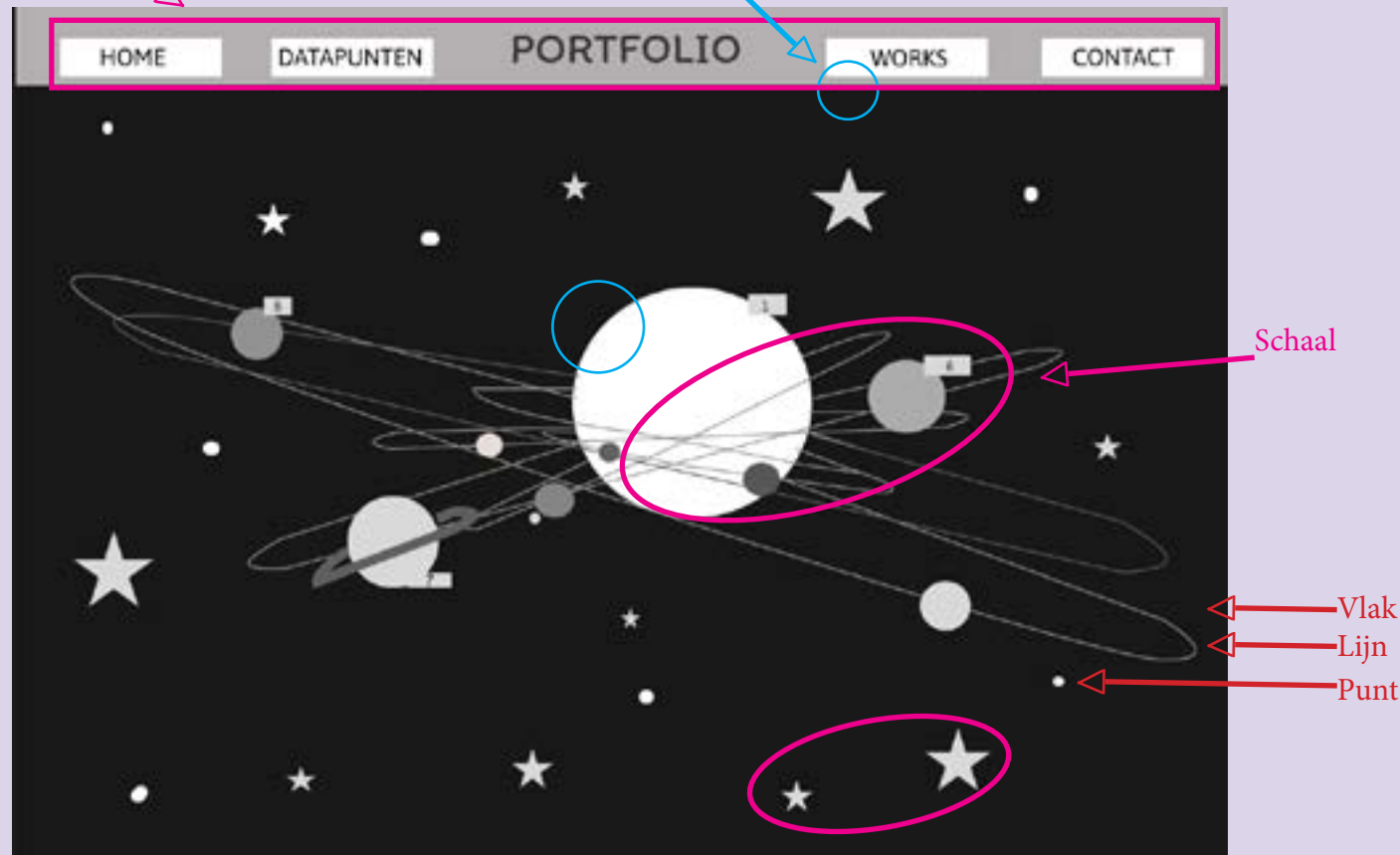
Wet van gelijkens de 3 fotos en de knopjes daarnaast zijn gelijk in vorm kleur en grootte. Ik heb bij de 3 fotos en knopjes ook de **wet van symmetrie** gebruikt om **balans** te houden. Wat ik ook heb gedaan om meer **balans** te houden, is de menu knopje links boven hetzelfde kleur en vorm als jupiter te geven, omdat ze ook even belangrijk zijn. Jupiter laat je zien op welke pagina je bent en wat je daarop kan vinden en Pluto (menu knopje links boven) moet je makkelijk kunnen zien en vinden voor navigatie.

Het is niet zo duidelijk om te zien maar bij de tekst blok heb ik de **wet van gelijke achtergrond** gebruikt. Door het, in mijn geval, donkerder te maken, geeft het een contrast met de achtergrond waardoor je weet dat alleen in die blok tekst komt te staan. Dit is mij niet helemaal gelukt omdat er niet genoeg contrast is tussen de zwart van de tekst blok en achtergrond. Om dit te verbeteren

BC 1.2.2 Je past grafische ontwerpprincipes toe om de boodschap effectief over te brengen.

Symmetrie

Contrast



HIERARCHIE: De grote witte rondje (de zon) staat centraal door gebruik van **schaal** en **kleur contrast**. Ik heb de zon het lichtst gemaakt vergeleken met de anderen zodat het ook meer aandacht trekt. Mijn doel hier was dat je de zon als eerst opmerkt (**Grote schaal**) en daarna alle andere planeten (en **lijnen** die je laat volgen) en dan pas de navigatie bar (**contrast**), zodat de gebruikers nieuwsgierig worden en daardoor gaan experimenteren. Ik heb bij mijn tweede versie hiervan (de onderste foto) **kleur** te gebruikt voor de planeten om meer **hierarchie** en **harmonie** in te brengen. Met verschillende **kleuren** kan ik meer aandacht aan bepaalde planeten brengen, en het ook fijner maken om ernaar te kijken.

Visuele hierarchie zie je bij dit plaatje ook omdat er een **hoog contrast** is tussen de nav bar en achtergrond, maar ook met de **schaal** tussen de balkjes op de nav bar en planeten bij de achtergrond.

Ik heb de sterren met gebruik van **schaal** in verschillende grootte en plaatsen geplaatst zodat er **harmonie** ontstaat. Ik heb de zon ook niet in het midden geplaatst en juist net iets naar rechts zodat er **balans** was met de planeten die links staan. Bij de nav bar heb ik wel gebruik gemaakt van **de wet van symmetrie**, zodat er meer **balans** ontstaat tussen de nav bar en achtergrond. als ik de nav bar **asymmetrisch** heb gemaakt zou het te rommelig eruit zien.

Wet van nabijheid word hier ook gebruikt. alle planeten hebben dezelfde vorm en zijn ook dichtbij elkaar, daardoor zie je dat ze bij elkaar horen. de lijnen die door de planeten lopen laat het je ook zien dat alle planeten bij elkaar horen.

Wet van gelijke achtergrond word hier gebruikt zodat je het verschil tussen de nav bar en home pagina kan zien. Door daarvoor verschillende **kleuren** te gebruiken mer je ook dat de nav bar een groep is en de home pagina een ander groep



BRONNEN

[https://en.wikipedia.org/wiki/Yakuza_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Yakuza_(video_game)) - yakuza cover

<https://pimlicoprints.com/nl/products/great-lakes-poster-vintage-canadian-travel-advert> - **travel advertenties.**