

Visueel reflecties

Naam:
Mika Wishaupt

Studentnummer:
2168445

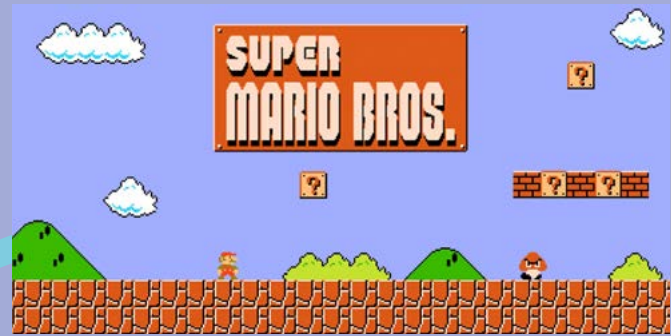


Foto Super Mario Bros

Concept en werkwijze:

Super Mario Bros is een ontwerp van Shigeru dat van de jaren 80 tot nu een icoon voor Games en karakter design is. In zijn ontwerp en werkwijze waren een aantal belangrijke punten die ik wil onderzoeken:

Observatie: Shigeru haalde inspiratie uit zijn omgeving waaronder de natuur om zo tot zijn vormgeving te komen voor bepaalde elementen zoals landschappen.

Prototyping: Shigeru is een voorstander van prototypes vroeg in het ontwerpproces te maken om core mechanics en design te testen, hiermee kan hij zijn ontwerpen versterken.

Iteration: Shigeru maakt vele iteraties die tot nieuwe dingen leiden en zo verschillende opties heeft bekeken.

Playtesting: Shigeru wilt testers in zijn buurt houden of zijn visie aansluit bij fans.

Creativity: Shigeru durft dingen te vinden en te maken waar hij zijn creativiteit op loslaat. Een plumber die een prinses moet redden van een dier en uiteindelijk een icoon werd dat vrijwel iedereen herkent over de wereld.

Shigeru Miyamoto



WWWH vragen in tekst:

Wie: Shigeru Miyamoto is een Japanse video game designer bij Nintendo en staat bekend als een van de meest succesvolle makers in de geschiedenis van video games.

Wat: Shigeru bekendste werken zijn de Super Mario Bros franchise en de Zelda franchise.

Waarom: Shigeru was zo bekend geworden doordat zijn games nieuwe inspiraties gaven van hoe succesvolle games gemaakt zouden worden wat de game-industrie aanpaste. Bekende kenmerken van Shigeru zijn accessible design waarbij Shigeru games wilt ontwikkelen die voor iedereen toegankelijk is. Mario wordt zowel door jongeren als door ouderen gespeeld. Je hoeft geen ervaren gamer te zijn. In combinatie met accessible design heeft Shigeru ook een oog voor detail wat terug te zien is in immersieve design waarbij een verhaal en wereld kan maken die de gebruiker meeneemt. Als je een game speelt zoals Zelda word je meegenomen in het verhaal en de wereld waar Zelda zich in bevindt. Als laatste doordat het een game is gekomen interactieve design terug doordat de gebruiker interactie met het ontwerp aangaat, maar daarbij ook engaged wordt en het ontwerp wilt gebruiken, en door participation design kon hij zijn publiek meenemen in zijn ontwerpen.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een concept van Shigeru meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Digital design: Shigeru is een grote invloed van digitale ontwerpen en de groei van de game industrie. Games zijn een vorm van digital design.
- Interactive design: Games hebben in het algemeen interactie vaststaan waar Shigeru mee verder ging om mensen iets te laten doen en controle te geven over een karakter en de wereld.
- Participation design: Door testers in het proces mee te nemen kon Shigeru iets maken wat voor vrijwel iedereen gemaakt is.
- Immersive design: Ondanks dat het werk digitaal is, heeft Shigeru inspiratie uit de natuur gehaald die hij verwerkt in games.
- accessible design: Ontwerpen maken die toegankelijk is voor iedereen.

Trends:

Zijn eerste ontwerpen zoals Mario hebben veel invloed gehad op de game-industrie en gingen mee met de digitaliserende en moderne wereld waarbij consoles, computers steeds belangrijker waren.

Relevantie:

Een ontwerp maken waarbij meer stilgestaan wordt met gebruikers en de ontwerpers niet alleen vanuit eigen visie werken.

Bronnen:

Wikipedia contributors. (2023). Shigeru Miyamoto. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto
Super Mario Bros. (n.d.). Nintendo of Europe GmbH. Retrieved April 21, 2023, from <https://www.nintendo.nl/Games/NES/Super-Mario-Bros-803853.html>
Shigeru Miyamoto Reveals The Secret History Of Mario. (2010, October 20). Game Informer. Retrieved April 21, 2023, from <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/10/20/shigeru-miyamoto-talks-about-the-history-of-mario.aspx>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Bedenk een digitale interactie.
- Laat mensen meedenken in het ontwerp.
- Haal inspiratie uit de omgeving.
- Maak het ontwerp toegankelijk voor meer mensen dan alleen gamers.
- Durf met creative dingen te komen, al is het raar.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Digitale interactie
- Invloed van externe
- Inspiratie natuur
- Accesible design
- Wees creatief



Participation design:
Mensen het ontwerp laten testen en feedback verwerken.

Inspiratie uit de omgeving:
Veel designers halen inspiratie uit de natuur zoals de snavel van een vogel die goed functioneert als de vorm van een trein.

Een voorbeeld hiervan is Zachtrionics studio. Fans worden gevraagd naar hoe ze de ervaring vinden om zo het product te verbeteren.

Voorbeelden Ontwerpcriteria Shigeru



Digitale interactie: (digital- interactive design) Interactie maken met behulp van digitale middelen. Just dance is een goed voorbeeld ervan door de digitale medium zoals een scherm waar je de moves ziet en je fysiek moet dansen wat je input is.



Accesible design:
Designers kunnen kijken naar ontwerpen die gemaakt kunnen worden om meer mensen te dienen zoals deze trap die ook toegankelijk is voor mensen in een rolstoel.



Creative design:
Creatief zijn en durf met unieke dingen te komen zoals een huis in de vorm van een ei wat tot nieuwe inzichten en ontwerpen kan komen om een huis te ontwerpen.

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De ontwerpprincipes van Shigeru hebben me laten zien wat er allemaal nog meer mogelijk is om een creatief concept voor een game te kunnen neerzetten. Met deze inzichten zou ik een beter ontwerp kunnen neerzetten dat bijvoorbeeld meer toegankelijk is voor meerdere personen

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

- Brumwell, A. (2019, August 9). Birds, bullet trains and biomimicry. Retrieved April 21, 2023, from <https://the-gist.org/2020/01/birds-bullet-trains-biomimicry/>
- Vivian. (2018). 12 Beautiful Nature Inspired Product Designs. Design Swan. <https://www.designswan.com/archives/12-beautiful-nature-inspired-product-designs.html>
- Zachtrionics. (n.d.). Retrieved April 21, 2023, from <https://www.zachtrionics.com/>
- JUST DANCE NOW. (n.d.). Retrieved April 21, 2023, from <https://justdancenow.com/>
- Digital, S. (2021, December 8). 6 Principles of Accessible Design - UX Planet. Medium. Retrieved April 21, 2023, from <https://uxplanet.org/6-principles-of-accessible-design-79beceaf-fb>
- Saieh, N. (2021). Blob vB3 / dmva. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/47298/blob-vb3-dmva>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Bedenk een digitale interactie.
- Laat mensen meedenken in het ontwerp.
- Haal inspiratie uit de omgeving.
- Maak het ontwerp toegankelijk voor meer mensen dan alleen gamers.
- Durf met creative dingen te komen, al is het raar.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Digitale interactie
- Invloed van externe
- Inspiratie natuur
- Accesible design
- Wees creatief

Experiment: 2D

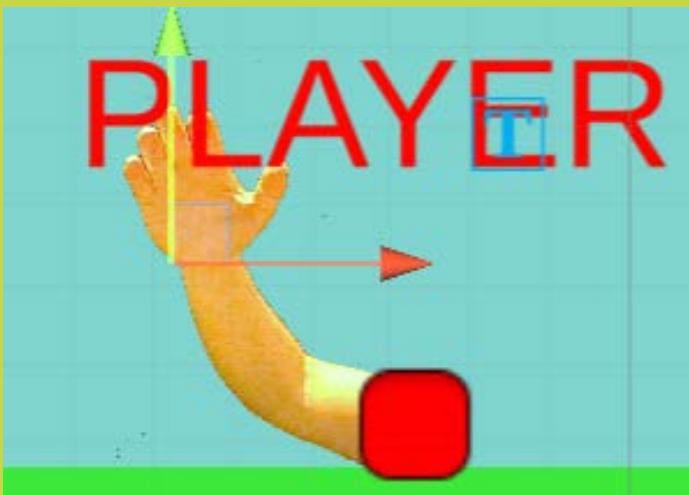
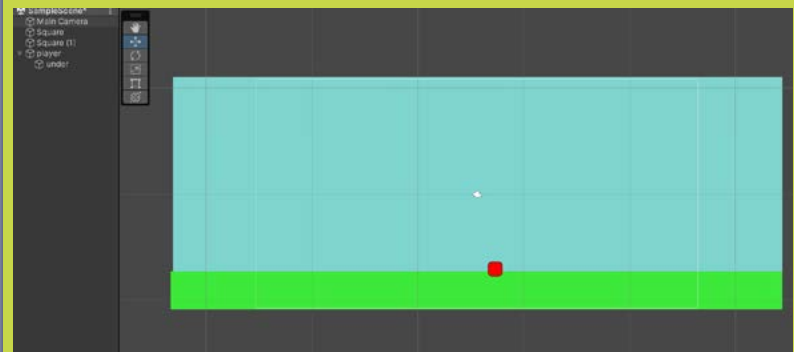
Een simpele game gevisualiseerd waarin je een vierkantje bestuurd.

Ik heb voor inspiratie een foto die ik eerder gemaakt heb gebruikt waaruit ik de groene grond en de blauwe lucht haalde uit de foto om een simpele omgeving te visualiseren die toch duidelijk is. Je weet dat de grond groen is en de lucht blauw door kleur en vormgeving.

Het idee voorgedragen aan een andere, maar het viel op dat het nog duidelijk was wat er gebeurde.

Er werd meegedacht toen ik mijn werk liet zien aan mensen en ik kwam ermee om de movement duidelijk in beeld te brengen en een tekst boven de speler te zetten die duidelijk aan het begin maakt dat jij de dat bent.

Voor creativiteit en wat eigenheid had ik een foto van mijn arm toegevoegd die niks is behalve een flauw element dat los van de simplistische stijl staat, maar wel een creatief en uniek element toevoegt.



Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Ik liep tijdens het testen voornamelijk tegen de software aan. De software ben ik nog niet helemaal thuis in en was nog lastig te gebruiken.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil verder gaan met een goed idee onderzoeken voor een game en rekening houden met duidelijkheid voor de gebruikers.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Ik wil voornamelijk de creativiteit, accessible design van de ontwerper mee om een ontwerp te maken die toegankelijk is voor een verscheidende groep. Ook wil ik mensen door het ontwerpproces laten meedenken zoals over de kleuren.

Feedback:

Ik kreeg de feedback om mij meer te focussen op 1 element van de ontwerper dan veel.

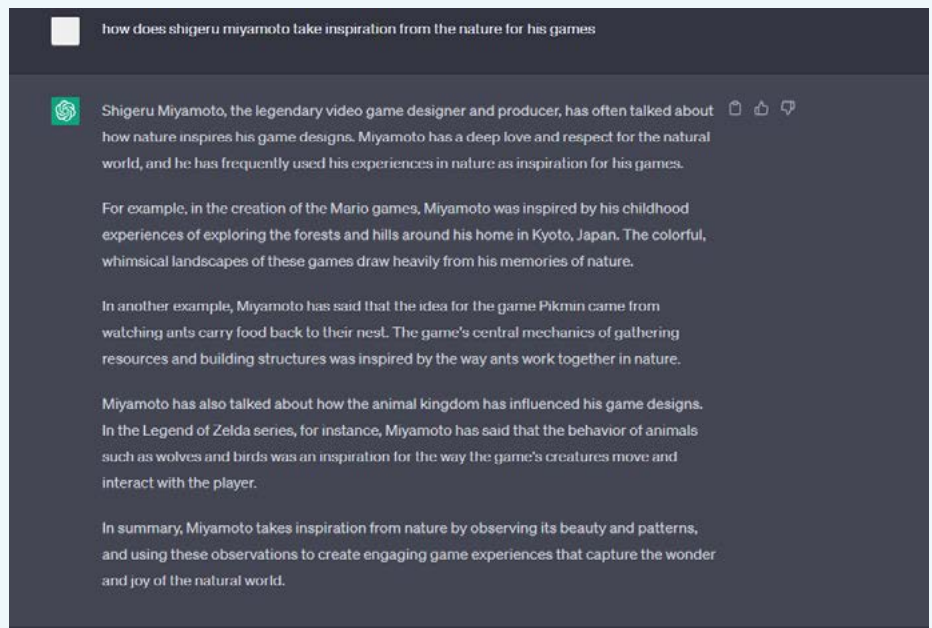
Wat ik het meest interessant vond was hoe hij inspiratie uit de natuur haalde voor zijn game waar ik me meer op wil focussen voor mijn game.

Onderzoek natuur.

Wat ik leerde was dat Shigeru buiten elementen en vormgeving ook games en mechanics uit de natuur haalde.

Een voorbeeld was Pikmin waarbij hij inspiratie haalde uit de natuur van mieren die objecten meebracht. Hiermee kwam die met het idee om een game te maken waarbij je een groep kleine wezens bestuurdte wat veel inspiratie haalde uit die mieren en hoe ze in een groep bewegen.

Ik kijk naar mijn omgeving en de bewegingen van mensen om mijn game realistisch te maken.



Bronnen:

-LeJacq, Y. (2016, September 29). Pikmin Has The Best Origin Story. Kotaku. Retrieved May 8, 2023, from <https://kotaku.com/pikmin-has-the-best-origin-story-1657571859>
-<https://chat.openai.com/c/64c3dee8-36fc-46b7-bf37-e8e808ae052e>

Mijn taak voor deze week is om verder te gaan met onderzoek naar inspiratie halen uit de natuur wat ik ga doen met Shigeru en zijn Pikmin game als ontwerp.

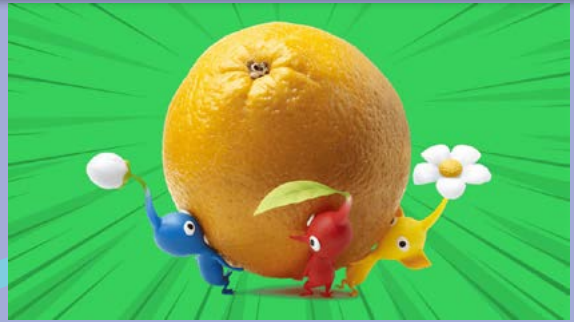


Foto: Pikmin

Concept en werkwijze:

Pikmin is een franchise die bedacht is door Shigeru Miyamoto en staat bekend door de elementen die uit de natuur zijn gehaald.

Shigeru heeft een aantal methodes om inspiratie uit de natuur te halen:

Exploration: Miyamoto gaat vaker de natuur in om inspiratie uit te halen. Hij kijkt in de omgeving rond naar elementen zoals bomen en stromend water tot aan dieren en hoe ze met de wereld interacteren.
Sketching: Schetsen en foto's maken is belangrijk voor Shigeru om dingen uit de natuur vast te leggen zoals wat een dier doet zodat hij er later inspiratie uit kan halen.
Brainstorming: Na de schetsen en de inspiratie gaat hij met zijn team aan de gang om de natuurlijke elementen en inspiratie te kunnen toepassen in zijn ontwerpen. Hierbij wordt er gekeken naar wat goed werkt en wat bruikbaar kan zijn. Bij Pikmin werd er gekeken naar het gedrag van mieren waarbij Shigeru de kleine poppetjes maakt die als groep objecten oppakken zoals mieren.
Iteration: Met zijn inspiratie, en concepten gaat hij kijken naar wat werkt en maakt verschillende iteraties om de juiste keuzes te maken.



Shigeru Miyamoto

WWWH vragen in tekst:

Wie: Shigeru Miyamoto is een game developer uit Japan die onder andere bekend staat voor zijn games waar hij inspiratie uit de natuur haalt.
Wat: Shigeru bedacht een spel genaamd Pikmin waar hij veel elementen uit de natuur haalde.

Waarom:
Shigeru vond vanaf jonge leeftijd veel inspiratie uit de natuur. Hij vond vormgeving maar ook interactie in de natuur zoals tussen planten, dieren wat hem inspireerde om natuurlijke elementen te combineren in zijn games.

Hoe:
Bij concept en werkwijze zal ik een concept van Shigeru meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Zijn ontwerpen worden uiteindelijk bruikbaar gemaakt en je kan er de interactie mee aangaan.
- Natural design: Design dat veel inspiratie uit de natuur haalt en wat nu de verdieping is in Shigeru's ontwerpen voor mij.
- Digital design: Het uiteindelijke product van een game valt onder digital design wat door een digitale wereld steeds populairder wordt.

Trends:

Digitalisering en interactive: Ontwerpen maken die ook interactief en digitaal zijn is een blijvende trend dat al sinds lange tijd door ontwerpers gemaakt worden om zo mensen een diepere ervaring te geven.

Relevantie:

Elementen uit de natuur halen wordt al vele jaren gedaan, maar er is nog zoveel wat gevonden kan worden en wij als mensen van kunnen leren.

Bronnen:

Wikipedia contributors. (2023). Shigeru Miyamoto. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto

Wikipedia contributors. (2023). Pikmin. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pikmin>

Savas, N. (2020). 'PIKMIN 3 DELUXE' TO LAUNCH ONTO YOUR NINTENDO SWITCH IN OCTOBER. The Pop Insider. <https://thepopinsider.com/news/pikmin-3-deluxe/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Haal interessante inzichten uit de natuur (vormen, interactie enz.)
- visualiseer je gevonden inzichten uit de natuur.
- Brainstorm ideeën uit de natuur om toepassingen in je ontwerp te vinden.
- Itereren en reflecteren op de inzichten om verschillende mogelijkheden te vinden en wat het beste werkt.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Inzichten uit natuur.
- Visualiseer inzichten uit de natuur.
- Brainstormen met inzichten.
- reflecteer en itereer op inzichten.

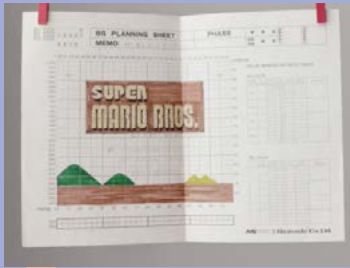
Frank Wright:

Hij haalde vormgeving, materialen uit de natuur om gebouwen te ontwerpen. In het voorbeeld is een huis gemaakt die natuurlijk valt met de omgeving.



Hideo Kojima (Death Stranding):

Hideo haalde veel inspiratie uit mensen en de natuur. Deze elementen komen terug in de omgeving visueel en interactief. Als je bij in rivier komt is lopen lastiger doordat mensen lastiger door een rivier lopen.



Inzichten uit de natuur:

Vormen, kleuren en interactie uit de natuur kunnen ingezet worden in ontwerpen voor visueel maar ook praktisch doel.

Visualiseer inzichten:

Inzichten visualiseren om duidelijk in beeld te krijgen waar je naartoe werkt. In het voorbeeld is een game gevisualiseerd op een stuk papier voordat je iets echt maakt zoals de map maar ook karakters.

Voorbeelden
Ontwerpcriteria
Shigeru (verdieping natuur)



Brainstorming ideas:

De inzichten uit de natuur meenemen en kijken hoe die toegepast zouden kunnen worden in je ontwerp. Een voorbeeld hiervan is Flappy Bird. Het idee van een vogel die door flapperen omhoog kan bewegen haalt inspiratie van echte vogels. Via brainstorming kun je op unieke concepten komen zoals Flappybird.

Itereren en reflecteren:

Mogelijkheden van designs en interacties kunnen helpen om unieke vormgevingen te vinden maar ook te vinden wat wel of niet werkt waaronder het design van karakters of bepaalde mechanics.

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De verdieping om inspiratie uit de natuur te halen en hoe je met die inzichten omgaat kan mij helpen om mijn concept en visuals te kunnen versterken en beter te kunnen zien. Door naar de natuur te kijken kan ik naar interactie van mensen kijken maar ook hoe de omgeving eruit komt te zien.

Bronnen:

Frank Lloyd Wright's Beautiful Houses, Structures & Buildings | Architectural Digest. (n.d.). Architectural Digest. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.architecturaldigest.com/frank-lloyd-wright>
Death Stranding Director's Cut maakt bizarre game wat toegankelijker. (2021, September 23). RTL Nieuws. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.rtlnieuws.nl/tech/artikel/5255975/death-stranding-directors-cut-ps4-ps5-playstation-4-playstation-5-game-review>
Copy to clipboard
Valencia, N. (2017). These Sheets of Graph Paper Were Used to Design Super Mario Bros. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/783657/the-sheets-of-graph-paper-they-used-to-design-super-mario-bros>
Neills. (n.d.). Reddit - Dive into anything. Retrieved May 9, 2023, from https://www.reddit.com/r/gaming/comments/jqcdp9/some_silent_hill_2_sketches_i_did_last_month/
Flappy Bird offline. Desktop versie. (n.d.). Chrome Web Store. Retrieved May 9, 2023, from <https://chrome.google.com/webstore/detail/flappy-bird-offline-deskt/dlnkghpoaboifileokpcoclbpoclo?hl=nl>
Raiden Concept Art - Metal Gear Rising: Revengeance by Serenity-Discord on DeviantArt. (2013, March 21). DeviantArt. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.deviantart.com/serenity-discord/art/Raiden-Concept-Art-Metal-Gear-Rising-Revengeance-360792411>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

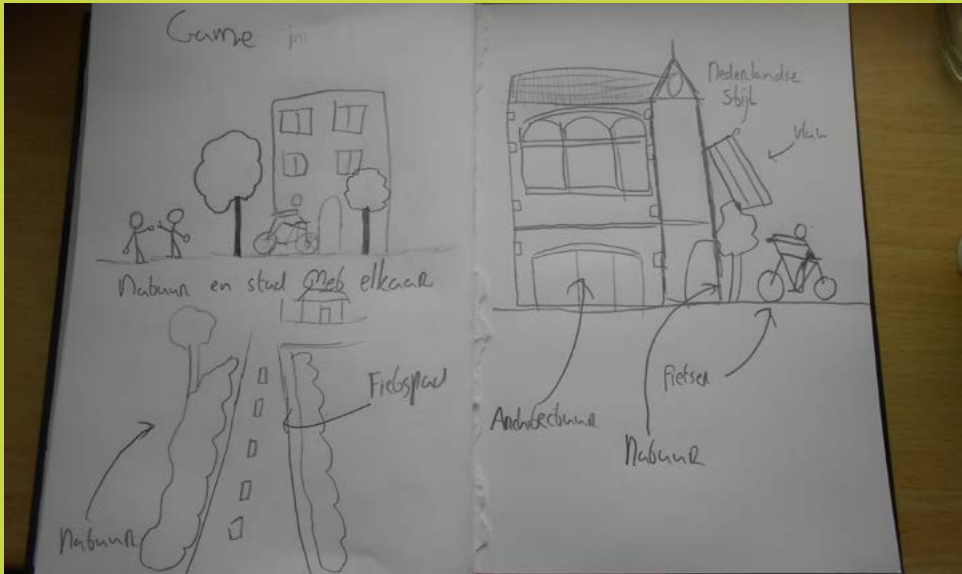
- Haal interessante inzichten uit de natuur (vormen, interactie enz.)
- visualiseer je gevonden inzichten uit de natuur.
- Brainstorm ideeën uit de natuur om toepassingen in je ontwerp te vinden.
- Itereren en reflecteren op de inzichten om verschillende mogelijkheden te vinden en wat het beste werkt.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Inzichten uit natuur.
- Visualiseer inzichten uit de natuur.
- Brainstormen met inzichten.
- reflecteer en iterateer op inzichten.

Experiment: Omgeving

Met mijn telefoon interessante foto's gemaakt van Den Bosch om inzichten uit de natuur te halen voor mijn game. Ik wil mensen in Nederland laten ervaren hoe oorlog is. Ook heb ik gekeken naar menselijke interactie waaronder mensen die individueel bezig zijn tot aan mensen die in een groep zitten. Wat mij het meest opviel is hoe mensen lopen en dat ze daarbij ook met hun hoofd bewegen en niet een perfect stilstaand beeld hebt wat bij veel games wel is.



Met de foto's kon ik inzichten krijgen in Nederlandse omgeving. Voor mijn game leg ik de focus op een bewoond gebied om daar de impact van oorlog veel erger is dan in een landschap.

Ik vond veel over Nederlandse steden. De bouw, fietspaden en fietsers, de natuur die veel terugkomt.

Brainstormen.

Een idee van een game bedacht.

De speler is een normaal mens die rondloopt in de stad. Bij lopen en kijken beweegt de camera een beetje doordat mensen niet 100% zonder beweging lopen en de camera moet bewegen om realistische bewegingen te visualiseren.

De stad moet Nederlands eruit zien om de Nederlanders te pakken.

Mensen op fietspaden, Nederlandse architectuur, Mensen die geluid maken, geluiden uit de natuur, natuur in de omgeving zoals langs gebouwen.



Itereren:

Meerdere manieren van movement bekeken en omgeving waar de speler komt.

Uit de iteraties kwam ik met een fictieve Nederlandse stad waar je start op een stoeppad voordat de oorlog uitbreekt.



Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

De stappen van Shigeru waren nog best lastig uit te voeren en vond het tekenen best lastig.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Hoe ik de movement van de speler realistisch krijg en hoe ik de omgeving goed ga maken.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Het idee van de fictieve stad en dat je als een gewone burger in de oorlog terecht komt.

Concept en werkwijze:

Dark Souls is een game waarbij een speler door een hele wereld gaat en tegen monsters moet vechten.

Hidetaka heeft een aantal cruciale elementen die Dark Souls uniek maken:

Verbonden wereld design:

Veel games hebben levels waar je in speelt maar Dark Souls is een grote map waarbij de speler door de hele wereld kan gaan zonder aparte levels.

Niet lineaire verkenning:

Dark souls laat de speler vrij bewegen en zijn eigen verkenning maken. Dit geeft de speler vrijheid om te zoeken waar hij wilt.

Omgeving Storytelling:

Het verhaal speelt zich af in de wereld, als er iemand praat of als er iets gebeurt. Veel games houden je uit de game en laten je opgenomen cut scenes zien om een verhaal te vertellen.

Atmosfeer en level design:

Omgevingen hebben unieke designs die de sfeer laat zien.

Als je in een kerker komt dan wordt alles duister en krijg je elementen te zien om zo dit enge gevoel te versterken.

Onderzoekende challenges:

Dark souls duigt je uit om geheime locaties te zoeken waarvoor je rewards krijgt. Dit houdt de speler langer in de game en beloond onderzoeken.

De werkwijze van Hidetake varieert met project maar hij start zijn map design algemeen bij concetualiseren en daarna itereren om zo unieke elementen te kunnen toepassen en te kijken welke map het beste werkt voor hem en zijn team.



Foto: Dark souls: Remastered

WWWH vragen in tekst:

Wie: Hidetaka Miyazaki is een Japanse creative director, script-writer en designer.

Wat: Hij staat voornamelijk bekend als de maker van de Dark Souls series.

Waarom:

Wat Hidetaka voornamelijk beroemd maakte in het designen van de mappen. Hidetaka weet verschillende principes te inzetten om zo een map te kunnen maken die de speler aantrekt maar ook uitdaagt.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een concept van Hidetaka meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Hidetaka Miyazaki



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Zijn ontwerpen worden uiteindelijk bruikbaar gemaakt en je kan er de interactie mee aangaan.
- Digital design: Het uiteindelijke product van een game valt onder digital design wat door een digitale wereld steeds populairder wordt.
- Nonlinear Gameplay: Voor mij het belangrijkste element om mensen de vrijheid te geven om de wereld te gaan onderzoeken.

Trends:

Digitalisering en interactive: Ontwerpen maken die ook interactief en digitaal zijn is een blijvende trend dat al sinds lange tijd door ontwerpers gemaakt worden om zo mensen een diepere ervaring te geven.

Relevantie:

Het designen van een map en onderzoek erin is belangrijk voor mijn game omdat ik mensen in een wereld wil gaan zetten en ook ze wil laten onderzoeken wat er in de map is.

Bronnen:

Wikipedia contributors. (2023b). Hidetaka Miyazaki. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Hidetaka_Miyazaki

DARK SOULS: REMASTERED kopen | Xbox. (n.d.). Retrieved May 19, 2023, from <https://www.xbox.com/nl-NL/games/store/dark-souls-remastered/bs18vcf-4nlq9>

Dark Souls Design Works Translation: Creating the world Part 1/2. (2012, November 5). Giant Bomb. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.giantbomb.com/profile/7force/blog/dark-souls-design-works-translation-creating-the-w/97235/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Ontwerp een map voor een verbonden wereld
- Zorg dat de speler veel kan verkennen
- Gebruik de wereld voor storytelling
- Zorg voor een atmosfeer in de wereld
- Zorg dat de speler de wereld kan onderzoeken en uitgedaagd wordt

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Verbonden wereld
- Verkennen
- Wereld storytelling
- atmosfeer wereld
- verkennende wereld



Verbonden wereld:

Werelden waarin je de vrijheid krijgt om te exploreren. Zelda geeft de speler de kans om een open wereld te zien en kan met upgrades meer zien.



onderzoeken en uitdagen:

Wereld waarin de speler uitgedaagd wordt om verborgen plekken te onderzoeken. Mario heeft in levels verstopte plekken die spelers kunnen vinden voor extra punten



Verkennen:

Laat spelers vrij in een wereld waar ze dingen kunnen gaan verkennen. Rust geeft je de kans om een hele wereld te verkennen om materialen te vinden.

Voorbeelden Ontwerpcriteria Hidetaka



Wereld storytelling:

Inplaats van shortcuts speelt het verhaal zich af in de wereld en praten mensen met elkaar zonder een video te afspelen.

In skyrim krijg je verhalen verteld terwijl je in de game blijft.



Atmosfeer in de video games:

Atmosfeer kan de omgeving bepalen van vrolijk tot eng. Fortnite heeft door de map design en art direction een vrolijke atmosfeer gemaakt zelfs al is het een geweldadige game.

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstijl opleveren en mij verder helpen met het project?

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De inzichten gaven me inspiratie om mijn map beter te maken om zo tot een betere uitwerking te komen waaronder de atmosfeer te verbeteren en om de speler de map beter te laten exploreren.

Bronnen:

Rust review. (2018, February 19). Pcgamer. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.pcgamer.com/rust-review/>

Vroegop, B. (2023, May 11). Nieuwe Zelda-game doet het bijna onmogelijke: de speler alle vrijheid geven. NRC. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.nrc.nl/nieuws/2023/05/11/nieuwe-zelda-game-doe-t-het-bijna-onmogelijke-de-speler-alle-vrijheid-geven-a4164439>

Rust review. (2018b, February 19). Pcgamer. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.pcgamer.com/rust-review/>

The Elder Scrolls V: Skyrim VR – PlayStation VR Gameplay Trailer | E3 2017. (2021, November 11). [Video]. PlayStation. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.playstation.com/nl-nl/games/the-elder-scrolls-v-skyrim/>

Fortnite. (n.d.). Nintendo of Europe GmbH. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.nintendo.nl/Games/Nintendo-Switch-download-software/Fortnite-1388372.html>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Ontwerp een map voor een verbonden wereld
- Zorg dat de speler veel kan verkennen
- Gebruik de wereld voor storytelling
- Zorg voor een atmosfeer in de wereld
- Zorg dat de speler de wereld kan onderzoeken en uitgedaagd wordt

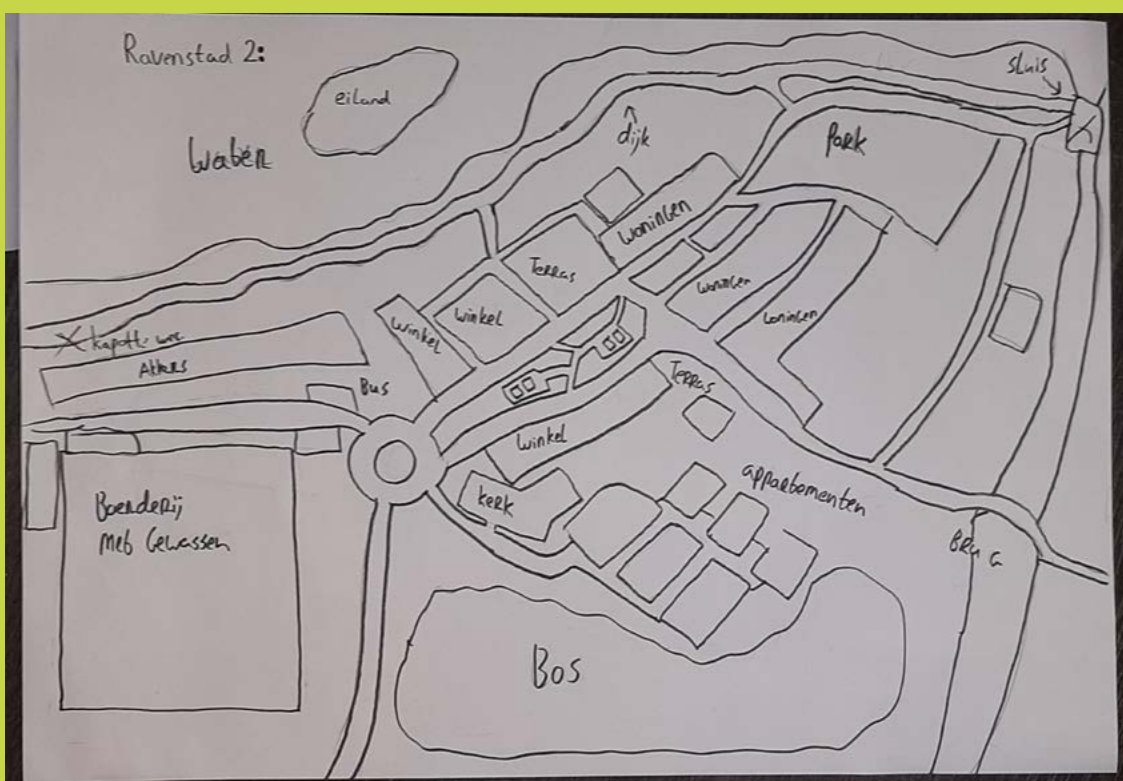
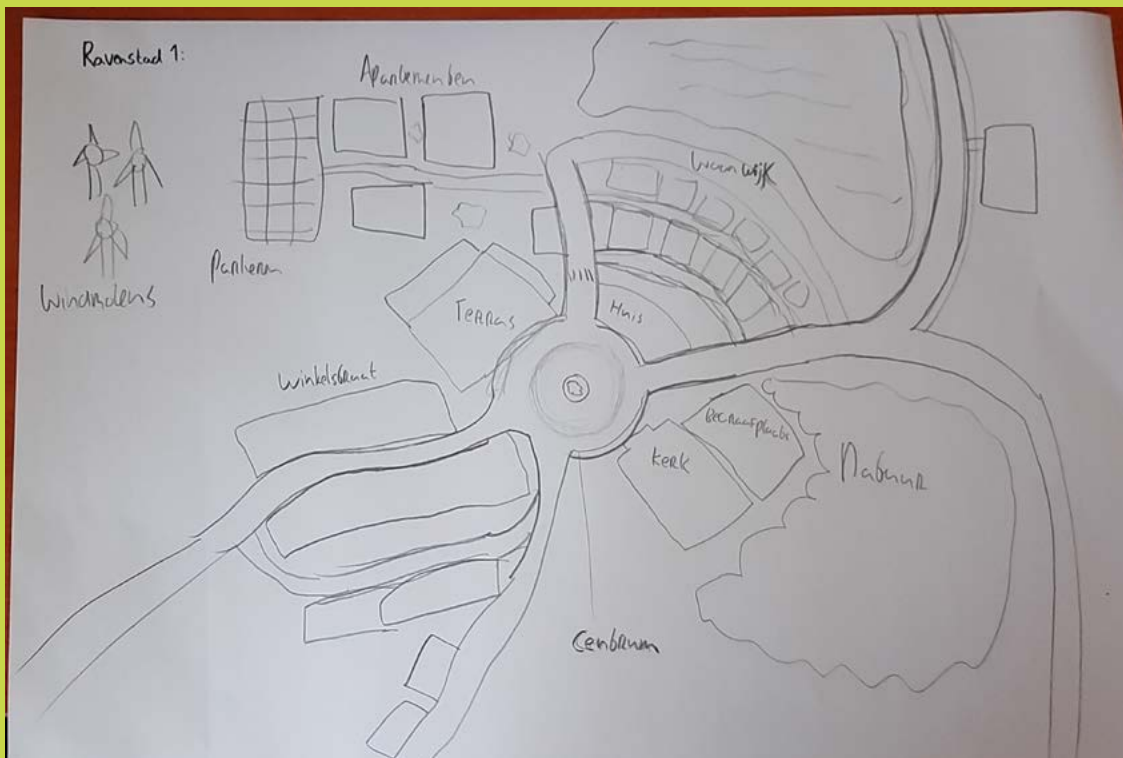
Bullet points (ontwerpcriteria):

- Verbonden wereld
- Verkennen
- Wereld storytelling
- atmosfeer wereld
- verkennende wereld

Experiment: map

Met de principes van Hidetaka begonnen met een map voor mijn game gaan maken.

Ik begon met twee iteraties te maken van een map. De tweede map koos ik om verder mee te gaan voor het experiment vanwege betere vormgeving en mogelijkheden voor mijn game. In de map kan de speler een groot gebied rondlopen en krijgt de vrijheid om overal naartoe te gaan waar je in het echte leven ook naartoe zou gaan. Om de speler te limiteren kan de brug kapot gaan of wegen geblokkeerd te worden. Hiermee maak je realistische borders en duidelijker dan een onzichtbare muur.



Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Ontwerp een map voor een verbonden wereld
- Zorg dat de speler veel kan verkennen
- Gebruik de wereld voor storytelling
- Zorg voor een atmosfeer in de wereld
- Zorg dat de speler de wereld kan onderzoeken en uitgedaagd wordt

Bullet points (ontwerpcriteria):

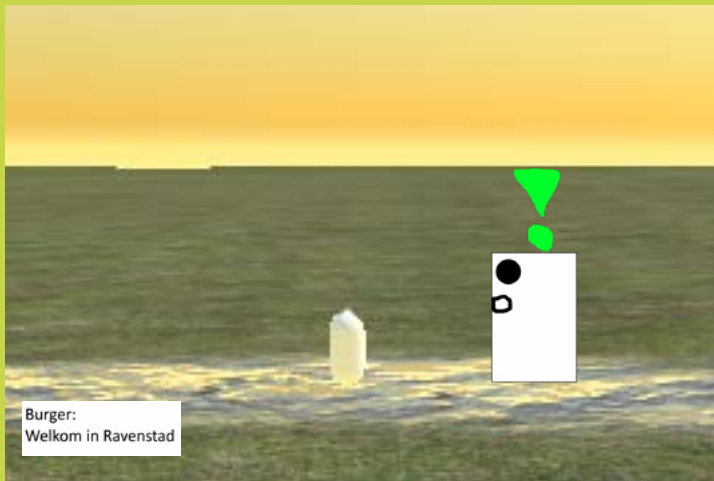
- Verbonden wereld
- Verkennen
- Wereld storytelling
- atmosfeer wereld
- verkennende wereld

Experimenten

Voor de andere ontwerpcriteria een aantal experimenten gedaan om naar mogelijkheden in mijn game te kijken.



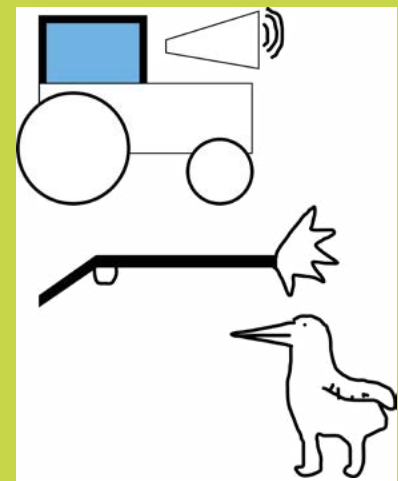
Met de skybox in unity de lucht aangepast. Met iets simpels kun je de atmosfeer aanpassen zonder alles te aanpassen. De daglicht zorgt voor vrolijkheid terwijl het donker in combinatie met een donkere map enger kan overkomen.



Voor storytelling een aantal methodes gevonden om een verhaal aan de de speler te vertellen zonder een cut scene.

De npc met een uitroepteken en een mond laat zien dat er iets verteld wordt.

Als de speler niet oplet is er onderlinks een chatbox waarin gesprekken teruggelezen kunnen worden.



Voor onderzoek en uitdaging heb ik gekeken naar unieke elementen die de speler kan interesseren of uitdagen. Wat als er ineens een geluid van een wapen is en volgens wegvliegen?

Of wat als er een tractor in de star rondrijdt en naar je toetert?

Vele elementen in games kunnen een speler gaan aantrekken.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

De ontwerpcriteria hebben met elkaar te maken maar zijn toch lastiger om individueel te behandelen doordat ze veel van elkaar kunnen aflopen.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Elke ontwerpcriteria heeft me meer inzicht in mijn game gebracht waardoor ik verder wil kijken van de map tot aan hoe npc storytelling gaat met de speler.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

De map gaat mee om verder mee te modellen en de andere experimenten kunnen me helpen met het maken van een goede basis voor de game om op verder te bouwen.

Concept en werkwijze:

Nuclear throne is een game gemaakt door een Nederlands bedrijf maar maakt gebruik van geluiden die Joonas Turner heeft gemaakt.

Maar hoe maakt hij zijn geluiden?

In video's liet hij zien dat hij de technieken van foley gebruikt. Foley is een methode om audio te opnemen met het gebruik van objecten om zo iets in een medium te nabootsen.

Een voorbeeld hiervan zijn voetstappen. In een game of animatie heb je een persoon die loopt. De foley artist kijkt naar wat er gebeurd en hoe je het geluid kan nabootsen.

Hierbij wordt er gekeken naar de persoon, de schoenen, de grond, ritme, omgeving.

Als je een vrouwelijk karakter hebt die op hakken loopt in een tunnel heb je hele andere voetstappen dan een man die met sneakers door het gras rent.

Als de foley artist zoals Joonas de dingen ziet zoals in een game worden er dingen bedacht om dat geluid te namaken en worden er vaak meerdere gemaakt om zo het juiste geluid te hebben.

Om daadwerkelijk het geluid te vinden wordt een object als voorbeeld gepakt, Vervolgens wordt er met het object gewerkt zoals ertegen te slaan wat door een microfoon opgenomen wordt. Vervolgens kunnen de geluiden in software verfijnd worden om zo te implementeren.

Stappen samengevat: Kijk naar het medium - Welke geluiden heb je nodig
- Bedenk met objecten creative methodes om geluid te maken -
Verfijn de geluiden via software - Implementeer



Foto: Nuclear Throne

WWWWH vragen in tekst:

Wie: Een Finse sound designer.

Wat: Mensen kennen hem voor het maken van unieke geluiden voor video games met het gebruik van eigen materialen.

Waar: Veel van zijn geluiden maakt hij in zijn eigen huis.

Waarom: Door het maken van eigen geluiden kun je games eigenheid geven maar ook unieker maken.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een werk van Joonas meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Joonas Turner



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Ondanks dat hij zelf geen interactieve ervaringen maakt helpt er wel mee door de audio te maken.
- Digital design: Joonas draagt bij aan de games wat een vorm van digital design is.
- Audio design: Werken aan audio en het designen ervan om te kunnen inzetten in de games.
- Foley: Foley is een manier om geluiden te maken met het inzetten van objecten.

Trends:

Experimental methods: Met de huidige technologie zijn er meer mogelijkheden in de designwereld waarop Joonas inspeelt en met andere methodes unieke geluiden kan maken waaronder het digitaal editen.

Relevantie:

Voor een game is geluid cruciaal om het immersiever te maken en bepaalde dingen te kunnen aangeven.

Als ik een bom wil laten vallen kan een geluid dat effect versterken.

Bronnen:

Joonas Turner - E-Studio. (2019, May 30). E-Studio. Retrieved May 26, 2023, from <https://e-studio.fi/contact/joonas-turner/?lang=en>

Nuclear Throne for Nintendo Switch - Nintendo Official Site. (n.d.). Retrieved May 26, 2023, from <https://www.nintendo.com/store/products/nuclear-throne-switch/>

Joonas Turner. (2021, September 10). Joonas Turner - Making of Atomicrops Sound & Music [Video]. YouTube. Retrieved May 26, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=MZvcTSgnIIY>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Welke geluiden zijn nodig voor het medium (game)
- Medenk en verzamel create methodes om geluid te maken met objecten
- Verfijn geluiden met software
- Implementeer in medium (game)

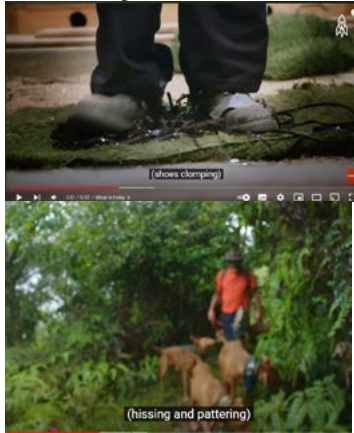
Bullet points (ontwerpcriteria):

- bedenken geluiden
- Creatieve geluiden door objecten
- Verfijn geluid door software
- Implementeer

Bedenk geluiden:

Voor het medium game kun je kijken naar de interactie en gebeurtenissen in de omgeving om geluiden te vinden.

In het voorbeeld heeft een man een stuk grond met materialen om geluid te maken van iemand in een bos maar als jij zelf naar de natuur kan gaan kun je ook in het echt opnemen. Hou rekening met andere geluiden.



Creatieve geluiden door objecten:

Doormiddel van verschillende objecten en handelingen kun je interessante geluiden vinden.

Een voorbeeld hiervan is een sound designer die voor een game met twee stokken het geluid kan maken van iemand die zijn boog op een tafel legt.

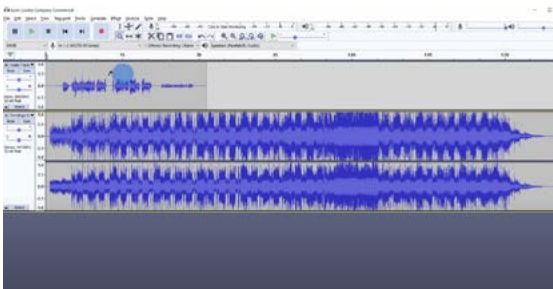


Voorbeelden Ontwerpcriteria Turner

Verfijn door software:

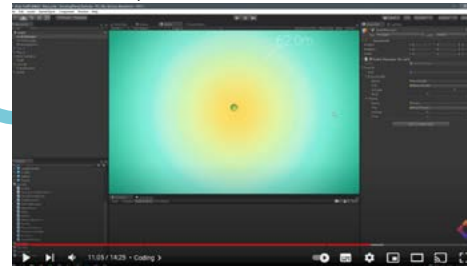
Via software kun je ruis en andere problemen uit de audio halen maar ook helemaal altereren zoals stemmen van mensen

In audacity is het mogelijk om audio te altereren en te verfijnen zoals ruis onderdrukking om zo je audio beter te maken.



Implementeer:

Audio kan implementatie krijgen via vele manieren. In het voorbeeld is een game developer bezig met geluid te implementeren voor zijn simulatie.



Opdracht aan mezelf:

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De inzichten gaven me een idee hoe ik geluid kan gaan maken. Het liet me zien hoe professionals het doen en hoe ik werk van hun voor mezelf kan inzetten. (foley art)

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

Great Big Story. (2017, January 12). The Magic of Making Sound [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRigX0
WIRED. (2023, March 29). How This Woman Creates God of War's Sound Effects | Obsessed | WIRED [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=WFVLWo5B81w>
Kevin Stratvert. (2021, April 5). How to use Audacity to Record & Edit Audio | Beginners Tutorial [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=yzJ2VyYkmaA>
Brackeys. (2017, May 31). Introduction to AUDIO in Unity [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=6OT43pvUyY>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Welke geluiden zijn nodig voor het medium (game)
- Medenk en verzamel create methodes om geluid te maken met objecten
- Verfijn geluiden met software
- Implementeer in medium (game)

Bullet points (ontwerpcriteria):

- bedenken geluiden
- Creatieve geluiden door objecten
- Verfijn geluid door software
- Implementeer

Experiment:

Voor mijn experiment ben ik bezig geweest met eigen geluiden te maken voor mijn game.

Maar voordat ik begin moet ik bedenken wat voor geluiden ik wil hebben.
Ik heb een lijstje gemaakt met geluiden waarmee ik het experiment wil doen.

- Voetstappen speler: - gras - stoep - weg - Natuur - Explosies - Voertuigen - Dingen oppakken : - papier-
Iteraties van geluiden maken.



Papier



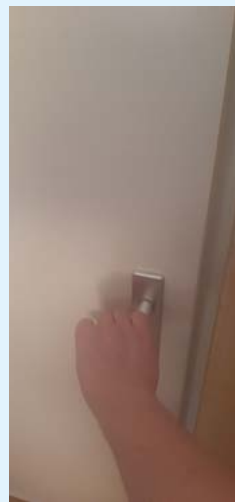
Natuur



Explosie



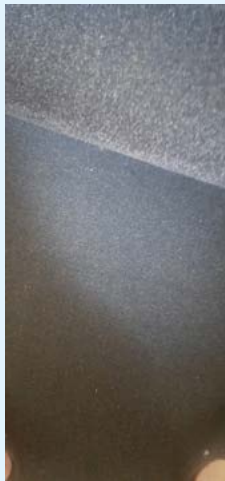
Explosie



Explosie



voetstappen



Voetstappen



Voetstappen



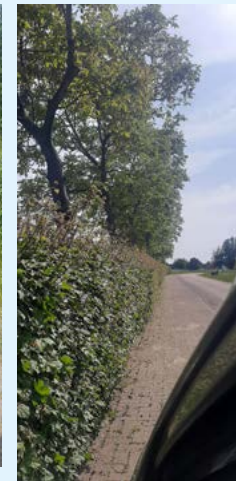
Natuur



Voertuig

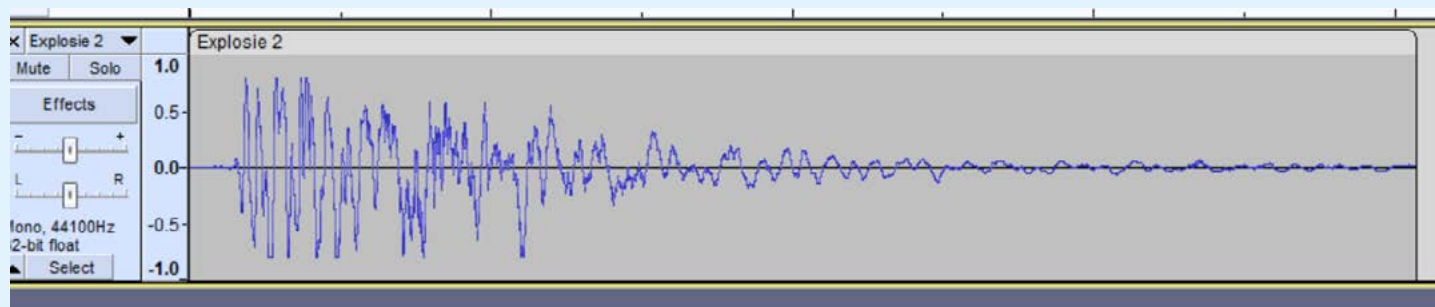
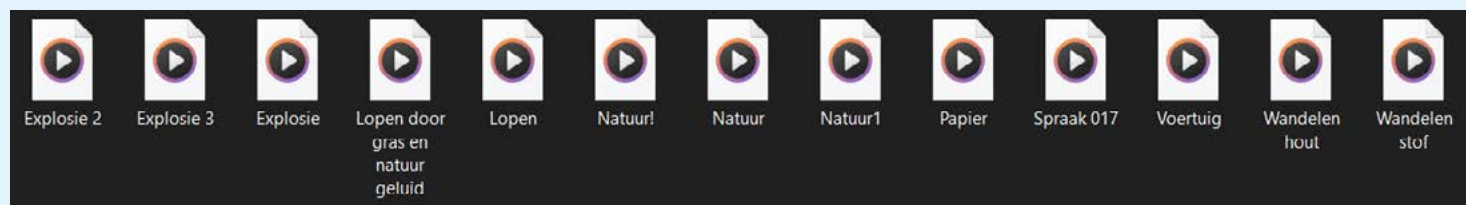


Natuur

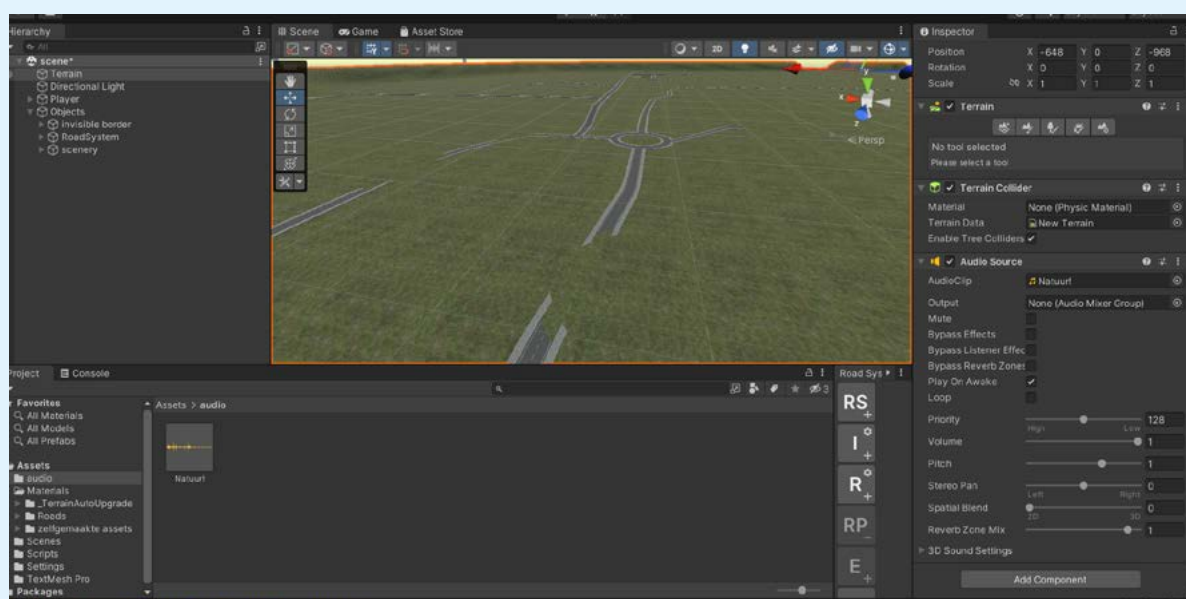


Natuur

Experiment:



Audio van een explosie editen. Met mijn edit was het geluid geknipt, hardere knal en klonk het minder als een deur. Hiermee kon ik van een deur een explosie maken.



Audio toevoegen aan de map. Nu hoort de speler geluid als hij op de map is.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Audio opnemen is lastig door de omgeving die geluid kan maken wat de recording kan verpesten.

Een ander probleem is dat ik geen audio studio heb een goede recording materiaal.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Hoe ik nog meer geluiden kan maken om mijn game immersiever te maken.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Geluiden en de methodes om geluid te maken en creativiteit te kunnen inzetten.

Concept en werkwijze:

Stardew Valley is een simulatie game waarbij je als een karakter een dorp kan onderzoeken, een boerderij starten of andere dingen kan doen zoals minen. Het idee van het concept was voornamelijk om een rustige ervaring te geven aan mensen.

Belangrijke elementen van zijn werkwijze.

Solitaire ontwikkeling: Het maken van vrijwel alles om een product te kunnen neerzetten. Van muziek tot aan het designen van een UI.

Toewijding aan kwaliteit: Voor Barone was kwaliteit een van de belangrijkste aspecten. Door harde toewijding leverde hij een kwalitatief iets op alleen koste het hem meer dan 4 jaar.

Luisteren naar de spelers (feedback):

Feedback van de spelers was voor Barone heel belangrijk. Hiermee kon die de game beter maken en nieuwe inzichten verzamelen.

Authenticity and emotional resonance:

Voor de game Stardew Valley was het belangrijk om een ervaring te kunnen neerzetten die emoties ontwakent voor de spelers om zich zo meer te verbinden met de game en te kunnen loskomen van de wereld.

Voor mijn exploratie wil ik verder gaan met authenticity and emotional resonance doordat het element mij het beste verder kan helpen om de map beter te maken. Ik wil dat de speler zich thuisvoelt in de wereld die uiteindelijk kapot gaat.

Hoe hij het gebruikte:

- Nostalgic setting. Een design die mensen aanspreekt door een leefstijl of wereld.
- Relatable characters: karakters waar jij jezelf in kan vinden.
- Escape from real world pressure: Vrijkomen van de wereld door het spel.
- Attention to detail: Een gedetailleerde wereld maken.



Foto: Stardew Valley

WWWWH vragen in tekst:

Wie: Een Game developer die bekend staat om het maken van Stardew Valley.

Wat: Hij is bekend door een hele game zelf te kunnen maken die ook nog eens heel goed is en als voorbeeld wordt gegeven hoe een persoon of een klein team kan competeten met grote bedrijven die een veel groter budget hebben.

Waar: Hij werkte vanuit Seattle aan zijn game.

Waarom: Hij wilde graag eigen games maken en werkte heel lang eraan waarmee hij beroemd werd doordat het concept maar ook de mechanics, art enz. heel goed waren.

Hoe:

In Concept en Werkwijze ga ik dieper in zijn werkwijze.

Eric Barone



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Het maken van een game is interactief en een vorm van designing.
- Digital design: Games zijn algemeen digitaal gemaakt en digitaal te gebruiken.
- Audio design: Werken aan audio en het designen ervan om te kunnen inzetten in de games.

Trends:

Indie dev: Indie dev is een trend die al langer doorgaat waarbij een tot meerdere mensen een game maken inplaats van een groot bedrijf.

Relevantie:

Om mensen in de wereld te kunnen neerzetten is het belangrijk om mensen zich in de wereld te laten voelen.

Bronnen:

Warner, A. (2021, December 31). Eric Barone Net Worth 2022, Height, Story, Girlfriend & More. We Publish News. Retrieved June 3, 2023, from <https://wepublishnews.com/games/eric-barone-net-worth>

Wikipedia contributors. (2023). Eric Barone (developer). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Eric_Barone_\(developer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Eric_Barone_(developer))

https://www.stardewvalleywiki.com/Stardew_Valley_Wiki

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

Authenticity and emotional resonance inzetten:

- Nostalgic setting. Een design die mensen aanspreekt door een leefstijl of wereld.
- Relatable characters: karakters waar jij jezelf in kan vinden.
- Escape from real world pressure: Vrijkomen van de wereld door het spel.
- Attention to detail: Een gedetailleerde wereld maken.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- nostalgic setting
- relatable characters
- escape reality
- attention to detail.

Nostalgic setting:

Een design die je aanspreekt tot een wereld.

Cuphead is een goed voorbeeld hiervan.

Het zet mensen terug in de tijd naar de golden age van animatie terwijl je ze ook kan bespelen.



Relatable characters:

karakters waar jij je in kan vinden.

RE bevat karakters met allemaal unieke motieven die jouw laten inleven met ze.



Voorbeelden Ontwerpcriteria Barone

Escape from real world pressure:

Een uitweg aan de echte wereld.

In audacity is het mogelijk om audio te altereren en te verfijnen zoals ruis onderdrukking om zo je audio beter te maken.



Oog voor detail:

Met detail je game opbouwen waaronder Design.

Superhot heeft een duidelijk thema en gaat diep in de detail om een stijl te behouden. Oog voor detail is niet altijd super mooie game.



Opdracht aan mezelf:

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De inzichten gaven mij een beter idee hoe ik mijn game wil hebben en de map beter zou kunnen maken als voorbeeld.

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

Cuphead | VGC. (2019, March 26). VGC. Retrieved June 3, 2023, from <https://www.videogameschronicle.com/games/cuphead/>
Buy Resident Evil Revelations 1 & 2 Bundle | Xbox. (n.d.). Retrieved June 3, 2023, from <https://www.xbox.com/en-us/games/store/resident-evil-revelations-1-2-bundle/bnlvscjc2p0q>
Minecraft Images - LaunchBox Games Database. (n.d.). Retrieved June 3, 2023, from <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/302>
Campbell, M. (2019, December 21). SuperHot is currently available for free on PC. OC3D. Retrieved June 3, 2023, from https://www.overclock3d.net/news/software/superhot_is_currently_available_for_free_on_pc/1

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

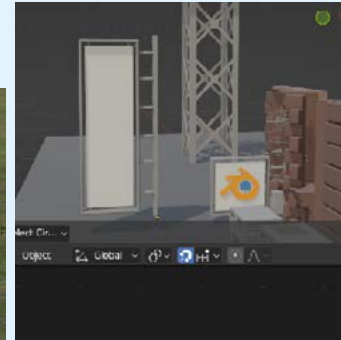
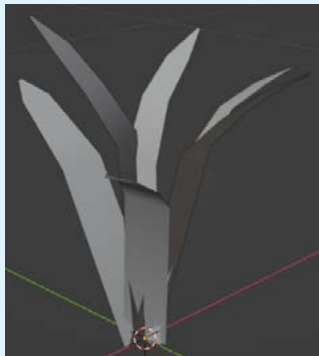
- Authenticity and emotional resonance inzetten:
- Nostalgic setting. Een design die mensen aanspreekt door een leefstijl of wereld.
- Relatable characters: karakters waar jij jezelf in kan vinden.
- Escape from real world pressure: Vrijkomen van de wereld door het spel.
- Attention to detail: Een gedetailleerde wereld maken.

Bullet points (ontwerpcriteria):

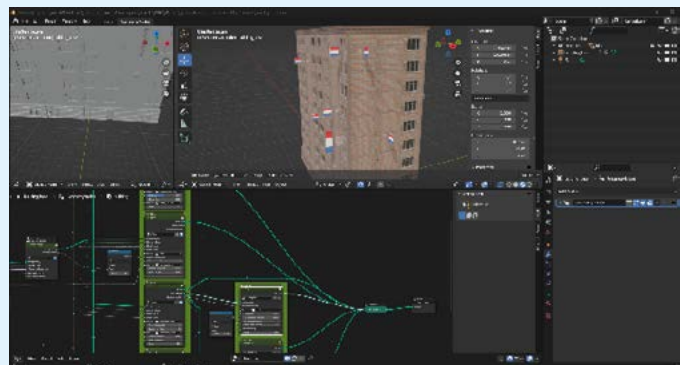
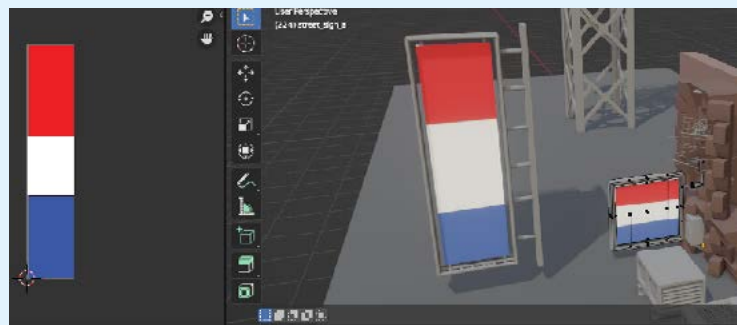
- nostalgic setting
- relatable characters
- escape reality
- attention to detail.

Experiment:

Met de principes van Barone mijn map aanpassen. Ik heb een aantal elementen toegevoegd waaronder gebouwen en extra planten. hiermee wil ik de speler meer in de wereld brengen en zich laten inleven in de wereld. Ik heb gekeken naar details waaronder gras en extra objecten. Het karakter zelf gaat straks door een kapotte wereld en ziet hoe een stad kapot is waardoor de speler zich zou kunnen voelen in het karakter, De gebouwen zijn gemaakt met buildify en eigen textures. Buildify hielp met makkelijker gebouwen te modelleren in Blender.



Een sterk element dat het meer nostalgisch kan maken is de Nederlandse vlag om meer nationalisme en trots naar boven te halen.



Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Het verfijnen van de map was een stuk lastiger dan verwacht omdat er zoveel elementen zijn die ik kan toepassen en uiteindelijk keuzes moet maken. Een ander ding is dat Barone een vrijwel andere stijl heeft zoals 2D en he

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Hoe ik de map nog beter kan visualiseren.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

De methodes om een map te maken waar de speler zich in gaat thuisvoelen totdat alles kapot gaat.

Concept en werkwijze:

Woman in an exoskeleton is een illustratie gemaakt van Anton Fritsler waar hij een creatief ontwerp heeft gemaakt in zijn eigen stijl.

Belangrijke elementen van zijn werkwijze.
Ondanks dat Anton niet zoals de vele ontwerpers uitleg geeft over zijn ontwerpen heeft hij wel video's gemaakt waarin hij laat zien hoe hij zijn illustraties maakt.

Wat valt op:

Iteraties: Bij het maken van zijn illustraties heeft hij bij het maken van zijn canvas vele iteraties. Bij Woman in an exoskeleton maakt hij verschillende iteraties van de exoskeleton die hij vervolgens met elkaar vergelijkt om de beste te pakken.

Geometric design en simplistic design: Zijn stijl en opbouw van zijn werk bestaan uit basis geometrische vormen wat te kenmerken is aan de strakke lijnen en dat vele componenten bestaan uit rechthoeken met simpele rondingen. Daarbij zijn de vormen vaak simpel om zo op zijn basis mogelijk iets te kunnen vormgeven (simplistisch). Een voorbeeld is dat bij pre election campaigning de benen vaak maar 1 of 2 vormen zijn.

Corporate/creative mix:

Anton's werk lijkt in stijl veel weg te hebben van een soort corporate stijl dat je terug zou kunnen zien bij bedrijven zoals Facebook en Google, zoals in het gebruik van basisvormen die snel een context visualiseren voor mensen om duidelijk maken wat het is (vorm van simplistisch design) wat je terug kan zien bij pre election campaigning waarbij je snel ziet dat het gaat over elections door simpele vormen de context duidelijk te maken. Corporate design wordt door sommige designers gezien als smaakloos en niet creatief. Maar tegelijkertijd heeft hij ook zijn eigen creative draai eraan gegeven zoals zijn eigen creative elementen toevoegen zoals extra vormen en een eigen concept. In het concept van een vrouw in een exoskeleton zul je niet snel terugzien bij grote bedrijven en de elementen daarin zoals de exoskeleton zelf zie je ook niet terug bij corporations.

Visual narrative:

Een ander iets dat opvalt aan zijn illustraties zijn de verhalen die erin zitten. De verhalen zijn vaak simpele en ter ondersteuning van een context. De context van

Woman in an exoskeleton kan voor een game zijn en het verhaal visualiseren van een krachtige vrouw met moderne wapens.

Colorful design: In zijn illustraties wordt veel gebruik gemaakt van unieke kleuren om bepaalde elementen te versterken zoals de paarse kleur van de wapens.

Anton Fritsler



Foto: Woman in an exoskeleton



Foto: Pre Election Campaigning

WWWWH vragen in tekst:

Wie: Anton Fritsler is de lead illustrator voor kit8

Wat: Hij staat bekend om het maken van vele verschillende illustraties in zijn eigen stijl van halloween thema's tot aan soldaten.

Waar: Hij verricht zijn werk bij Kit8 en komt uit Rusland.

Waarom: Hij wilde op een unieke manier en in een eigen stijl illustraties maken voor opdrachtgevers tot aan kunstprojecten.

Hoe:

In Concept en Werkwijze ga ik dieper in zijn werkwijze.

Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

Digital design: Anton werkt met digitale tools als een graphic designer/ illustrator aan digitale eindproducten waaronder illustraties voor websites wat een vorm is van een digitaal medium.

Visual narrative: De illustraties van Anton hebben een verhaal in zich zitten die context aan iets geven zoals een website met tekst waarin een visueel gemaakt is in een simplistische vorm ter ondersteuning van de info.

Trends:

Simplistic design en geometrische basisvormen: Een vorm van design waar veel elementen in de basisvorm zijn gemaakt en vaak geen extra toevoegingen zijn gemaakt om de vorm te uitbreiden. voorbeelden hiervan zijn logo's van bedrijven wat al een tijd doorgaat om logo's zo simpel mogelijk te maken om het simpel en herkenbaar te maken.

Relevantie:

Op een visueel sterke manier maar ook contextueel goede illustraties kunnen maken wat ik kan inzetten voor mijn game om duidelijk te maken wat de speler moet doen .

Bronnen:

Anton Fritsler. (n.d.). Dribbble. Retrieved June 8, 2023, from <https://dribbble.com/Fritsler>

Kit8.net Beautiful design assets for startups and designers. (2022, June 22). About Us | kit8.net. <https://kit8.net/about-us/>

Kit8. (2020, April 6). Woman in an exoskeleton - Speed Art Drawing vector illustration [Video]. YouTube. Retrieved June 8, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=49mA22T2Kw0>

Kit8. (2019, January 29). Speed Art Drawing vector illustration - Road accident [Video]. YouTube. Retrieved June 8, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=R_Fx3XtzSuA

Pre Election Campaigning. (n.d.). Dribbble. Retrieved June 8, 2023, from <https://dribbble.com/shots/4239586-Pre-Election-Campaigning>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Iteraties om de sterkste elementen te kunnen toevoegen.
- Ontwerp bestaat uit geometrische vormen
- Het design is simplistisch gemaakt.
- Een design van corporate maar ook met eigen creative inbreng.
- Met visual narrative context aan het geven.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- iteraties
- geometrische en simplistisch
- corporate/creative
- narrative context

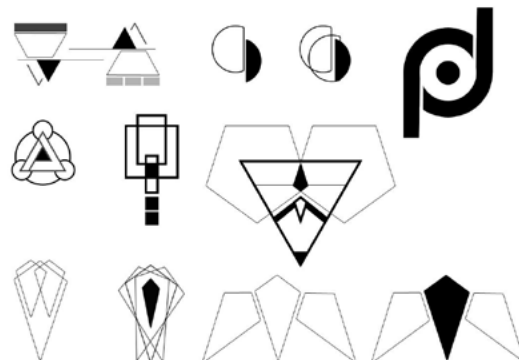
Iteraties:

Onderzoeken naar de beste uitkomst

In het voorbeeld wordt er gezocht naar de best kledingstijl door iteraties te maken.

Geometrisch en simplistisch:

Simpele vormen in combinatie met basisvormen.



Voorbeelden Ontwerpcriteria Fritsler

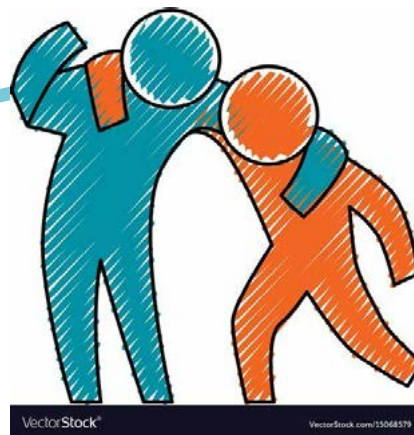
Corporate/creative:

Design voornamelijk gebruikt door bedrijven.
Simpel en duidelijk maar met eigen aspecten
toevoegen kan het ook uniekheid en creatief zijn.

narrative context:

Design dat context versterkt.

In het voorbeeld is een illustratie die iemand laat zien die een ander helpt. Dit zou een illustratie kunnen zijn voor website voor zorgverleners om hun doel te visualiseren.



Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

Met de inzichten van Anton kan ik mijn Menu screen en story beter visualiseren en versterken door duidelijke en sterke design style.

Bronnen:

ArtStation - : Blair — Concept Art Iterations :, Irene Muñoz de Torres | Concept art, Character, Concept. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 8, 2023, from <https://pin.it/4m8OSYx>
Minimal, Geometric, Simple Geometry for Tattoo ideas by Jose Conchello personally my favorite are the fir... | Minimal tattoo, Body art tattoos, Minimalist tattoo. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 8, 2023, from <https://pin.it/gNIUoQi>
Alexoakenman. (2014, July 9). Set of vector business characters in flat design. Dreamstime.com. <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-set-vector-business-characters-flat-design-image42170949>
my simple character... :3. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 8, 2023, from <https://pin.it/6GxOkjC>
Djvstock. (n.d.). Person helping someone vector image. VectorStock. Retrieved June 8, 2023, from <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/person-helping-someone-vector-15068579>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

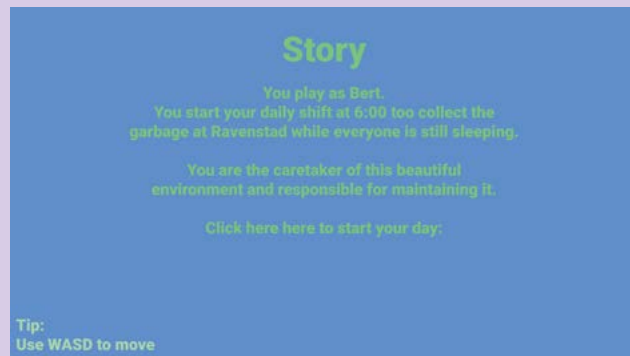
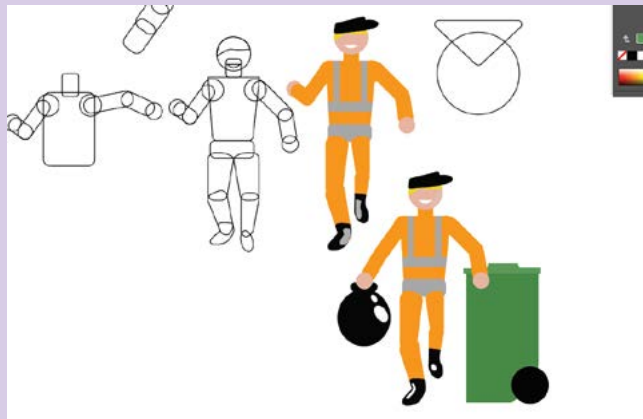
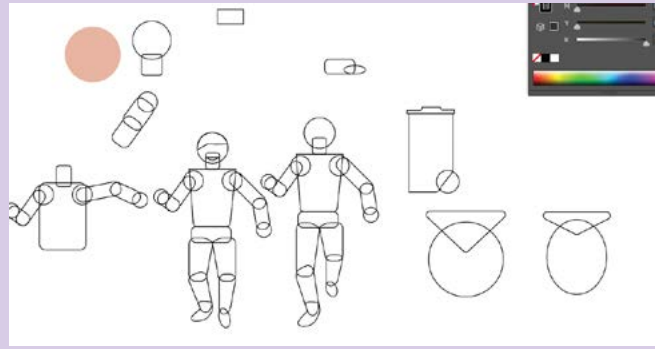
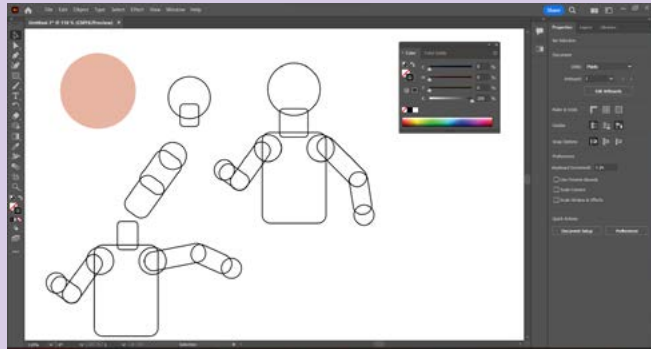
- Iteraties om de sterkste elementen te kunnen toevoegen.
- Ontwerp bestaat uit geometrische vormen
- Het design is simplistisch gemaakt.
- Een design van corporate maar ook met eigen creative inbreng.
- Met visual narrative context aan het geven.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- iteraties
- geometrische en simplistisch
- corporate/creative
- narrative context

Experiment:

Voor mijn game wilde ik de main menu en story aanpassen. Ik hoop met de inzichten van de designer een betere stijl te maken.



Experiment:

Het is mij gelukt om een main menu en een story te kunnen maken met de principes van Anton. Ik begon met iteraties te maken van de vorm van de persoon tot aan de prullenbak.

Alle vormen die ik heb gebruikt bestaan uit simpele geometrische en simplistische vormen.

Als ik de vuilnisman langs foto's hou van corporate designs zie ik best veel vergelijkingen in de stijl maar tegelijkertijd ook dat ik met eigen creativiteit toch een wat unieke vorm heb kunnen maken.

Voor narrative context heb ik door de vuilnisman en het gebouw kunnen neerzetten waar de game over zou gaan en versterkt het verhaal. Het gebouw met de Nederlandse vlag verteld aan de speler ook meteen waar het zich afspeelt.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Ondanks dat ik naar de video's keek van de designer was het heel lastig om iets mee te doen.
De simplistische stijl lijkt ironisch "simpel" om te maken maar was toch best lastig.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil gaan onderzoeken wat mensen van de nieuwe design in de game vinden.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

De principes om met simpele vormen toch mooie en duidelijk contextuele visualisatie te maken.

Ik deed altijd alles tekenen en merkte dat het soms heel lastig was. Met de gevonden principes kan ik iets makkelijker visualiseren wat handig kan zijn voor context maken voor je designs.

Dit zou een van de redenen kunnen zijn waarom grote bedrijven voor deze soort stijlen willen gaan.

Het is simpeler maar heel erg duidelijk.

Concept en werkwijze:

The shining is een film gemaakt door Stanley Kubrick waar horror/thriller centraal staat. Een van de posters is gemaakt door Saul Bass waarin hij de kracht van de film wilde laten zien doormiddel van een poster.

Saul Bass heeft vele designprincipes maar ik ga verder met de poster voor The Shining en beschrijf een aantal belangrijke designprincipes:

Als ik het werk van Saul Bass zou beschrijven zou ik zeggen Simplistisch maar krachtig.

Visual symbolism: Symbolische foto's en vormen die een idee of emotie over het ontwerp wilt laten overbrengen. Het gezicht kan symbool staan voor de woede en horror van een van de karakters in de film. De andere posters van The Shining laten ook de woede zien van een van de karakters die doordraaid. Door visual symbolism laat Saul een belangrijk aspect van de film zien.

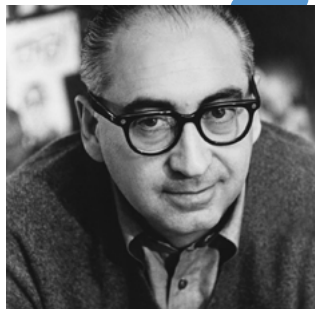
Simplified and impactful (minimalism): De poster is heel simplistisch gemaakt in combinatie met krachtige typografie en kleurgebruik waardoor de poster de attention van de kijkers grijpt en je nieuwsgierig maakt naar de film.

Typography: Zoals beschreven in simplified and impactful is een belangrijk design van Saul's posters het gebruik van krachtige typografie. Hierdoor weet de kijker vrijwel meteen de naam van de film en geeft extra impact op de poster. Ook extra dingen krachtig laten overkomen zoals de namen van de acteurs of een catchphrase.



Foto: The Shining poster

Saul Bass



WWWWH vragen in tekst:

Wie: Een Amerikaanse graphic designer en filmmaker uit de Verenigde Staten.

Wat: Hij werkte aan het maken van posters maar ook Oscar winnende films.

Waar: Zijn werk werd voornamelijk verricht in Los Angeles waar hij met grootste filmmakers en anderen kon werken.

Waarom: Hij wilde voor zijn posters de essentie van de films laten zien van de thema's, mood en verhaal krachtig te laten zien.

Hoe:
In Concept en Werkwijze ga ik dieper in zijn werkwijze.

Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

Emotional design: Ontwerpen die een emotie bij mensen kunnen oproepen en een soort emotionele band kunnen maken.

De posters van Saul kunnen emotionele band promoten met mensen bijvoorbeeld met de film The Shining. Je ziet ook vaak mensen posters ophangen in hun kamer om een soort band te hebben met iets zoals een film of serie.

Trends:

Minimalisme: Minimalisme is een trend dat begon rond de tijd van Saul Bass en doorgaat tot onze huidige tijd. Dit is te zien in onze apps, websites, posters en ook logo's. Neem voorbeeld aan Apple. Apple had een best complex logo wat nu een simpel maar sterk logo is geworden waarbij iedereen weet dat het Apple is.

Relevantie:

Op een visueel sterke manier maar ook contextueel goede illustraties kunnen maken wat ik kan inzetten voor mijn game om duidelijk te maken

Bronnen:

THE ART OF SAUL BASS. (2020, July 18). CAFILM. Retrieved June 12, 2023, from <https://www.cafilm.org/the-art-of-saul-bass/>

Wikipedia contributors. (2023b). Saul Bass. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Saul_Bass

Saul Bass And His Influence On Modern Graphic Design: Essay Example, 980 words - Writix.com. (2022, January 13). writix.com. Retrieved June 14, 2023, from <https://writix.com/essay-examples/saul-bass-and-his-influence-on-modern-graphic-design>

saul bass the shinin posterg - Bing. (n.d.). Bing. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=%2beceB7eT&id=753B76A55FE409CF-41CA247F0040F136F8730EF1&thid=OIP.-eceB7eTnTafUaCKL5j1LgAAAA&mediaurl=https%3a%2f%2f.pinimg.com%2foriginals%2fb6%2f47%2f09%2fb64709a14744dd4ff372a82f9d445c1d.jpg&ccid-nurl=https%3a%2f%2fth.bing.com%2fth%2fid%2fr.f9e71e07b79336d69f51a08a2f98f52e%3fr%3d8Q5z%252bDbxQAB%252fJA%26pid%3dImgRaw%26r%3d0&exph=500&expw=363&q=saul+bass+the+shinin+posterg&simid=608030970053806878&FORM=IRPRST&ck=2C8F7E190FEFE4C6750EBDF99C38704C&selectedIndex=33&mode=overlay>

Kramer, L., & Kramer, L. (2022, December 21). What is emotional design? 99designs. Retrieved June 15, 2023, from <https://99designs.com/blog/tips/what-is-emotional-design/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Visual symbolism: Door vormen en foto's een emotie van het ontwerp/product laten overkomen. (Simplistisch maar krachtig.)
- Simplified and impactful (minimalism): Een simplistisch ontwerp doormiddel van vormen en typografie waardoor het ontwerp krachtig wordt.
- Typografie: Krachtige typografie die impact en de naam van het ontwerp duidelijk maakt of iets extra sterk uitlegt.

- Bullet points (ontwerpcriteria):
- Visual symbolism
 - Simplified and impactful (minimalism)
 - Typografie
 - Simplistic but powerful

Simplified and impactful (minimalism)

Een ontwerp dat simplistisch is maar toch krachtig doormiddel van onderdelen zoals vormgeving en typografie. Je kan hiermee ook bepaalde onderdelen versterken.

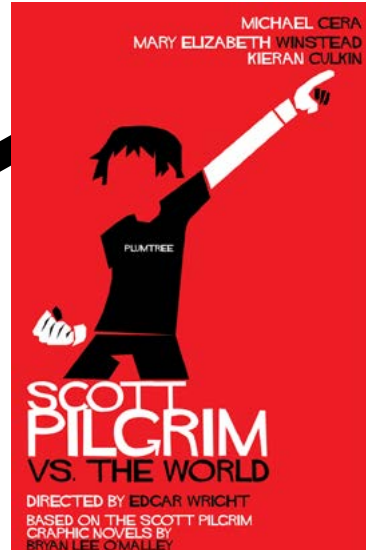
Een voorbeeld hiervan is Swiss Design. De poster bevat simpele vormen die toch krachtig overkomen. In de poster komt Swiss Design naar voren met de Zwitserse rode kleur met het kruis van de vlag wat meteen Zwitserland zegt. Als extra komt de berg naar voren wat iets zegt over het gebied van het land. Dit is niet simplistisch maar wordt wel versterkt door het simplistische design.



Visual Symbolism

Door vormgeving een emotie van een ontwerp laten overkomen.

Een goed voorbeeld hiervan is een poster van Scott Pilgrim vs The World waarin een persoon krachtig gevisualiseerd is wat iets verteld over de film. De film gaat over rock, muziek en actie.

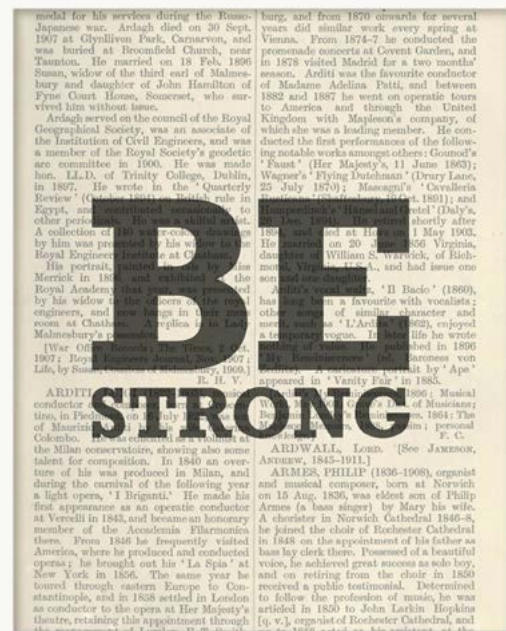


Voorbeelden
Ontwerpcriteria
Bass

Typography

Typografie die impact geeft aan de context en iets wilt vertellen

Het voorbeeld dat ik vond is een poster met heel veel tekst. Bij deze poster kijk je vrijwel niet naar de achtergrond maar meteen naar de tekst. Hierbij is de dikte en grootte van de tekst wat je meteen pakt en dat de kleine tekst niet veel zegt. De context van deze poster vertelt meteen iets in de vorm van motivatie.



Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

Met de inzichten van Bass kan ik posters ontwerpen als extra voor mijn game. Hiermee zou je voor een eindontwerp extra marketing en advertising kunnen doen.

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

Pin by redactedddipnjl on Saul Bass | Saul bass, Saul bass posters, Graphic design posters. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 15, 2023, from <https://pin.it/6lwwd7P>
swiss style | Typographic poster design, Web design typography, Graphic design photography. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 16, 2023, from <https://pin.it/5P5QXAs>
Printable Wall Phrase, Be Strong, Typographic Print, Dictionary Poster, Wall Lettering Art, Motivation, Inspirational Typography Art. (2014, October 11). MyPrintableArt. Retrieved June 16, 2023, from <https://myprintableart.wordpress.com/2014/10/11/printable-wall-phrase-be-strong-typographic-print-dictionary-poster-wall-lettering-art-motivation-inspirational-typography-art/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

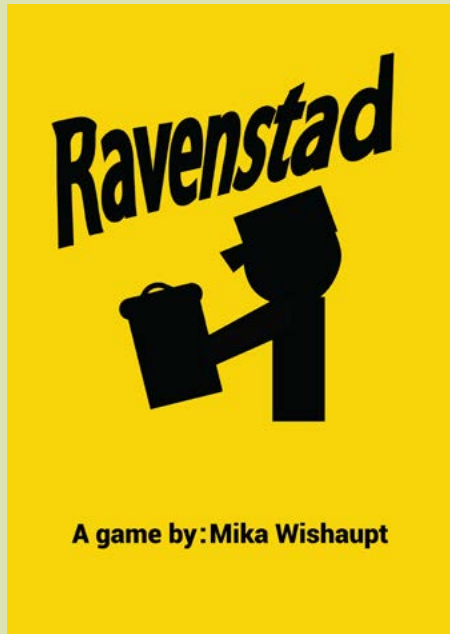
- Visual symbolism: Door vormen en foto's een emotie van het ontwerp/product laten overkomen. (Simplistisch maar krachtig.)
- Simplified and impactful (minimalism): Een simplistisch ontwerp doormiddel van vormen en typografie waardoor het ontwerp krachtig wordt.
- Typografie: Krachtige typografie die impact en de naam van het ontwerp duidelijk maakt of iets extra sterk uitlegt.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Visual symbolism
- Simplified and impactful (minimalism)
- Typografie
- Simplistic but powerful

Experiment:

Ik wil met de ontwerpprincipes een aantal posters maken voor mijn game als een soort van extra marketing.



1: Onschuldige poster



2: je ziet het geweld



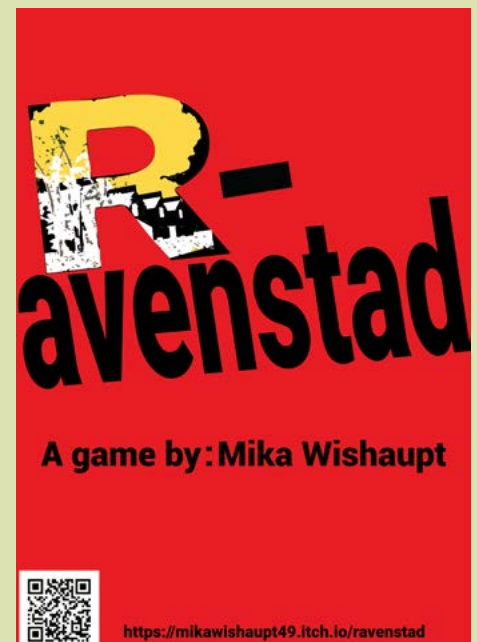
3: Onschulde poster 2



4: Explosie bij persoon



5: Onschuldige poster 3



6: Explosie stad

Conclusies experiment:

Met de posters kon ik door simpele vormen en typografie de emoties van mijn game laten overkomen.

Een groot verschil dat ik zag was of ik de actie in mijn concept wilde laten zien omdat ik in het begin wil dat mensen nog niet veel weten van wat er in Ravenstad gebeurd.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Wat ik lastig vond was het combineren van de stad in de poster (poster 6), hij was experimenteel maar lastig om te maken.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil voor de laatste week kijken of ik de posters kan toevoegen aan mijn itch.io webpagina.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Wat ik wil meenemen in latere werken is hoe een simpel ontwerp toch krachtig en mooi kan zijn.
Je hoeft niet altijd veel vormen en fancy te werken.