

Amber Meijers

Media Designer. Traditional Artist.

Open Innovation
Proof of Concepts



Contents

3. *Documentbeschrijving*

4. *Eerste POCs*

5. *PixelArt + Animatie*

6. *Poster*

8. *Realisatie*

Document**beschrijving**

Het werken met een nieuwe technologie of techniek vereist een vaak een grote tijdsinvestering. Om mij zo goed mogelijk te kunnen oriënteren in verschillende programma's, technieken, stijlen en technologieën, maak ik meerdere Proof of Concepts (Vanaf nu geschreven als POCs).

Om deze POCs goed te kunnen uitvoeren en documenteren, moet ik een aantal regels of tips opstellen en volgen.¹

De POCs moeten op kleine schaal zijn en in een korte tijd worden uitgevoerd. Om te zorgen dat er niet te veel tijd verloren gaat, maak ik een planning aan en stel een testdoel op. Dit testdoel moet meetbaar of aantoonbaar is, zodat ik kan zien hoe ver ik ben met het behalen van mijn doelen.

Daarnaast is elk POC een begin en een einde - de evaluatie van het POC komt aan het einde, terwijl de vervolgstappen die ik hierin kan beschrijven het begin van een nieuw POC kunnen zijn.

Eerste **POCs**



"Pixel art is a kind of digital art characterized by a low spec aesthetic."

Loofboom

Mijn eerste Proof of Concept is een boom gemaakt met een tutorial van pixel artist Slynrd.²



De eerste Proof of Concepts zijn kleine pixel art tekeningen gemaakt met tutorials van Slynrd.

De tutorials bestonden niet alleen uit plaatjes om te kopiëren maar gaven ook tips voor het maken van Pixel Art. Ik heb met elke kleine tekening een stap gezet naar het ontwikkelen van mijn eigen stijl.

Pixel**Art + Animatie**

Omdat er in ons eindproject animaties zitten, moesten er karakters ontworpen worden en ik moest leren om te animeren. Ik heb dit eerst gedaan in Asperite zelf, het programma waarmee ik pixel art maak, en vervolgens ook in Unity. Mijn volledige ervaring met Unity kan gelezen worden in mijn Unity documentatie.

De onderstaande twee karakters heb ik ontworpen voor onze pixel muur. De oogbal is een vrij simpel karakter dat uit een aantal stukjes bestaat die individueel van elkaar kunnen bewegen om voor een simpele animatie te zorgen.

Ik ben een aantal uur bezig geweest met het bestuderen van de bewegingen van twee en vierpotige dieren en het volgen van tutorials van loop animaties.

Met behulp van Unity heb ik een stukje gebruikersinteractie in het project kunnen brengen. Gebruikers kunnen de geanimeerde karakters met behulp van de pijltjes-toetsen besturen zoals een videogame.

GIF van de lopende oogbal: <https://imgur.com/uaTwXdJ>

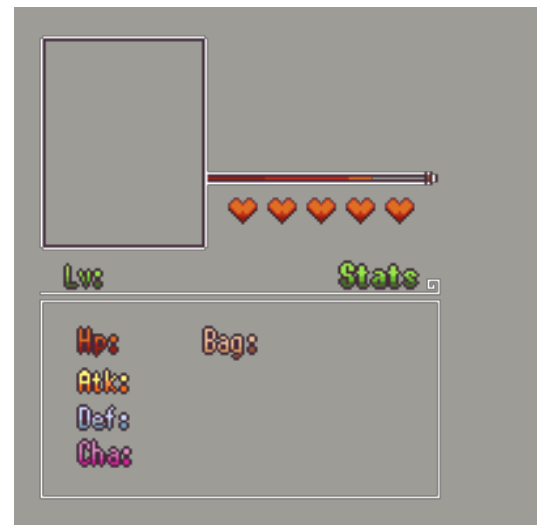
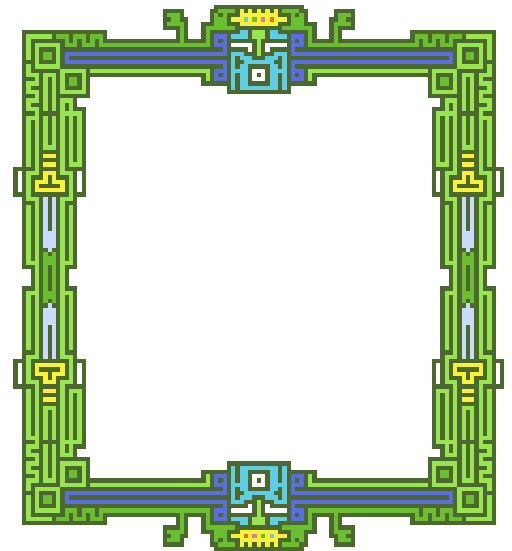
GIF van de idle animatie van de oogbal: <https://imgur.com/UikdsMx>



Poster

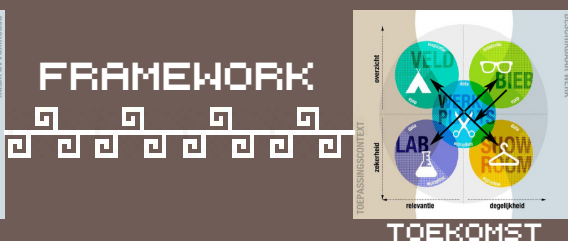
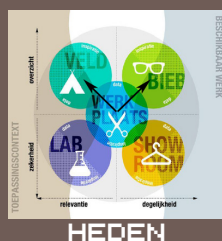
Op deze en de volgende pagina zijn de visuals te zien die ik heb ontworpen voor onze poster. In principe heb ik de hele poster in elkaar gezet met uitzondering op de poppetjes (die komen van Habbo hotel, Kenza's idee) en de Pixel Art die ik rechts onder in elk frame heb gezet. Dit is Pixel Art die iedereen in onze groep zelf heeft gemaakt.

Het zijn geen belangrijke POCs voor ons project, maar gaven mij een kans om te spelen met het ontwerpen van nieuwe vormen en het formatteren van de poster. Daarnaast heb ik nieuw overzicht gekregen van de stappen die ik wil ondernemen in de volgende sprints.



PIXEL OIL

Aan het einde van de kerstvakantie zal de verhuizing naar het nieuwe Fontys gebouw plaatsvinden. Wij mogen een OIL in het nieuwe gebouw op een dynamische manier decoreren. Het thema van deze OIL is 'pixel'. Pieter Dorst heeft de OIL al voor een groot deel gedecoreerd het is ons doel om een passend eindproduct te leveren. Ook willen we dat ons eindproduct studenten en leraren uitnodigt tot interactie. Ons plan is om door middel van arduino's en projectie een interactieve muur te maken met een pixel thema. We willen graag verschillende uitzichten in pixel vorm creëren die zich aanpassen op de sfeer in de OIL. Het is de bedoeling dat studenten zelfgemaakte poppetjes in de projectie zien lopen.



Realisatie



Progress GIF:
<https://imgur.com/Ola1K7Z>

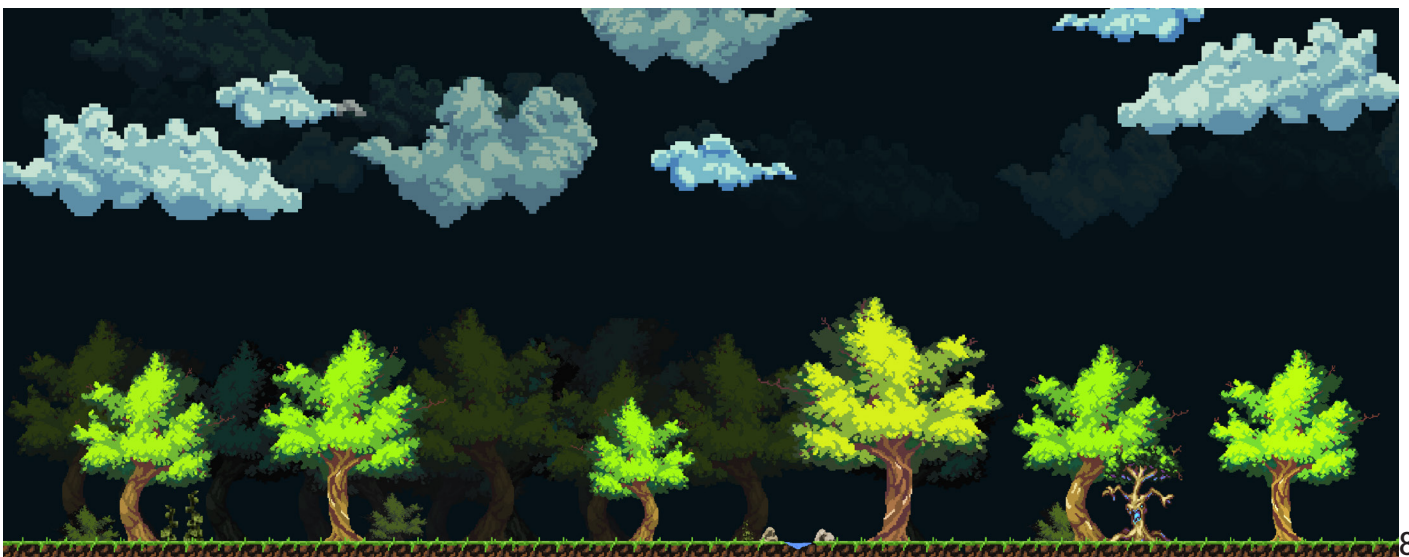
Swamp Hippo
Mijn laatste pixel art en in mijn ogen het hoogtepunt van mijn werk tot nu toe.

Realisatie

Met behulp van de ervaring die ik heb opgedaan met de kleine POCs die ik tot nu toe heb gemaakt heb ik een aantal Pixel Art eindproducten kunnen realiseren. Omdat ik klein begonnen ben heb ik constant een goed overzicht gehad van de haalbaarheid van mijn ideeën.

Het nijlpaard boven is mijn laatste creatie. Hiervoor heb ik geen tutorials voor gevolgd of bestaande monsters bekeken en enkel een paar referentiefoto's voor nijlpaarden en boomstronken bij de hand gehouden. Voor mij is dit mijn eerste mijlpil binnen de Pixel Art, een soort diploma waarmee ik kan laten zien dat ik de theorie heb begrepen.

De scene onder aan de pagina is mijn laatste ontwerp voor de achtergrond van het project. Dit moet op het canvas boven het whiteboard geprint worden zodat wij de karakters (die studenten zelf kunnen maken) in het landschap kunnen projecteren. De user interaction komt voornamelijk vanuit het maken van je eigen poppetje, dat pseudo-random gekozen wordt om op het canvas te lopen.



Bronnen

¹ [7 Tips voor een waardevol Proof of Concept](#)

² [Slynyrd](#)

<https://www.techopedia.com/definition/8884/pixel-art>

<https://www.widewalls.ch/pixel-art/>