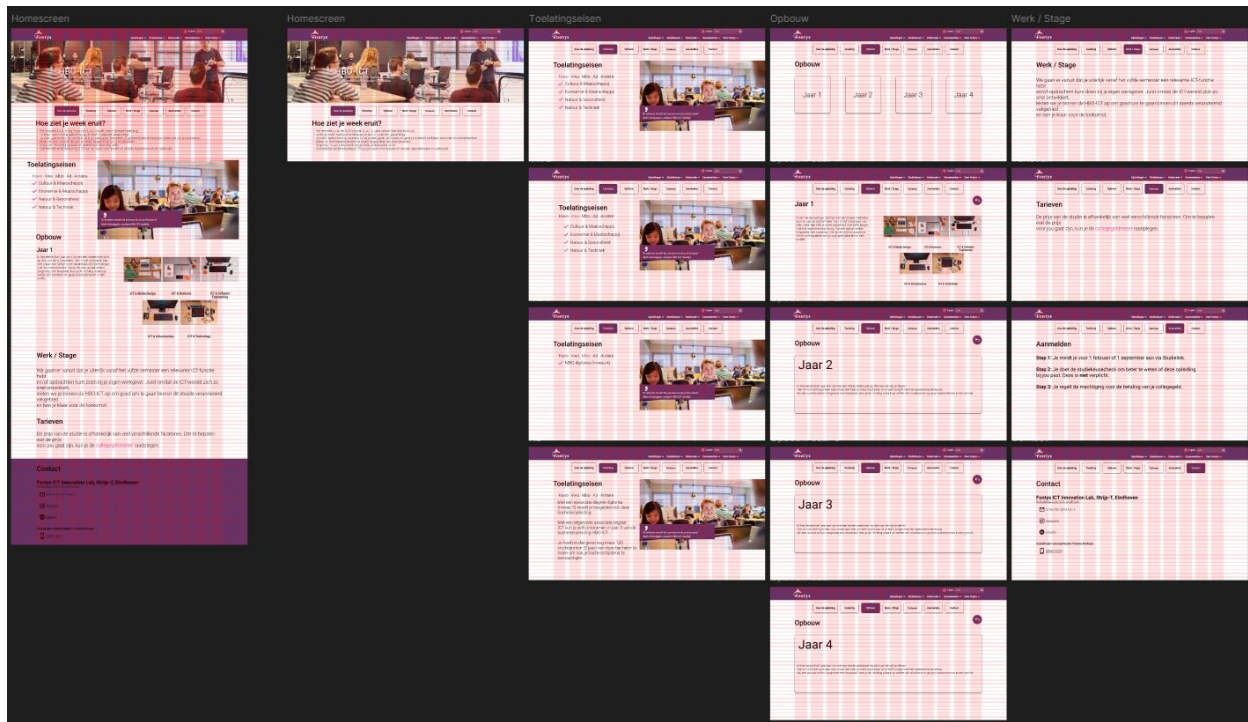


Iterative Design

In dit bestand ga ik alle designs zetten die ik heb gemaakt om deze leeruitkomst aan te tonen.

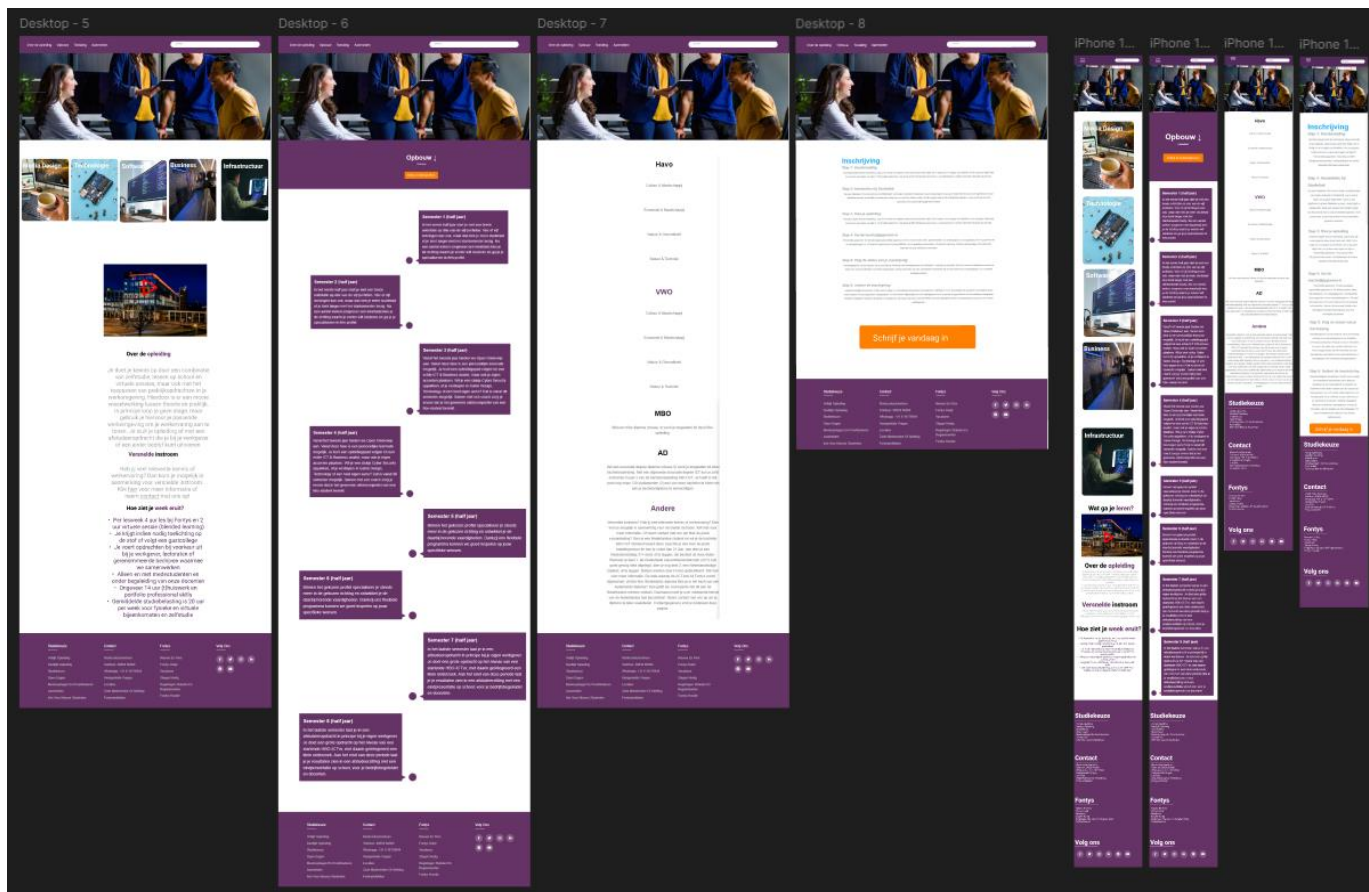


Dit was het eerste design wat we hadden gemaakt tijdens de Media campagne opdracht, deze hadden we gepresenteerd en hier kwam het volgende uit:

Aandacht voor detail in ontwerpen: Als jullie een ontwerp presenteren, let dan goed op spelling en de uitlijning van tekst. Slordigheden kunnen afleiden en het geheel er onprofessioneel uit laten zien.

Onderbouw aannames: Vermijd aannames zoals "we vonden dat er niet veel info nodig was". Vraag je af of de doelgroep hier hetzelfde over denkt. Zorg dat jullie beslissingen goed onderbouwd zijn, met bijvoorbeeld feedback van de doelgroep of andere relevante data.

Vervolgens hebben ik en Rens in de development opdracht een heel nieuw design gemaakt met dezelfde inhoud, maar dan op een betere layout. Ook hebben we de feedback van Yvonne toegepast door belangrijke missende onderdelen er bij te zetten.



Branding opdracht:

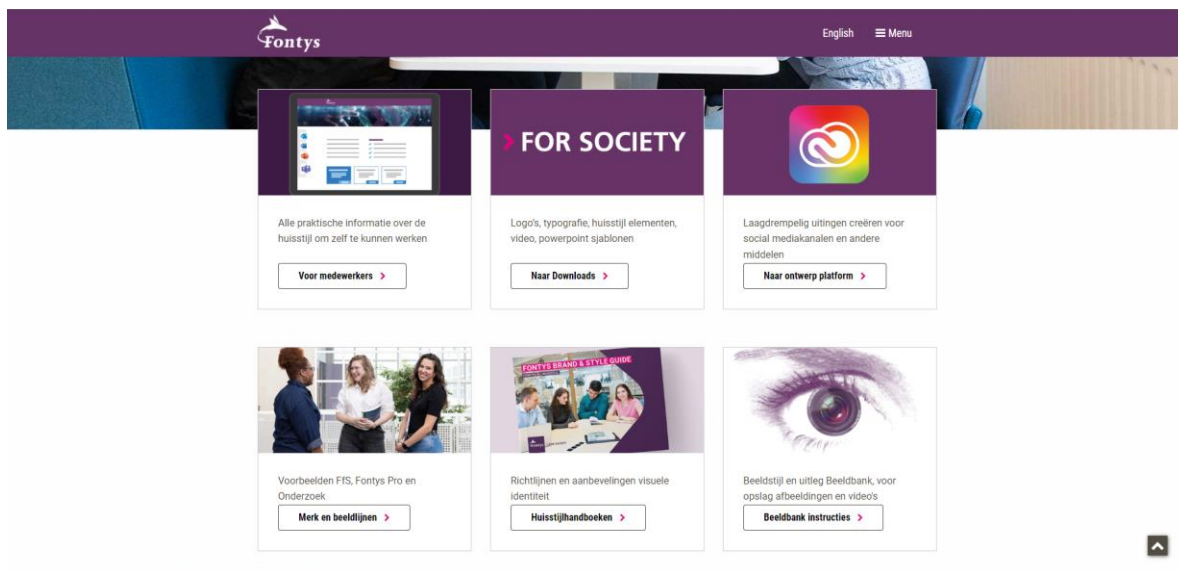
Toen we begonnen met de branding opdracht hadden we iedereen de taak gegeven om 2 stylescapes te maken, zodat we deze allemaal op konden sturen naar de opdrachtgever zodat we hier de beste uit kunnen halen.



Dit is de eerste stylescape die ik heb gemaakt. Ik wilde de kleuren van fontys naar voren brengen en gebruiken in combinatie met geluidsgolven.

We hebben voor de naam tot nu toe “Sound Cube” gekozen, dit omdat het een opname studio is (Sound) en het “Cube” gedeelte verwijst meer naar de locatie en ruimte van de studio.

Het font dat ik heb gekozen is Concert One, dit is een Sans-serif lettertype die professioneel overkomt. Ook komt de naam overeen met het onderwerp geluid.



KLEURCODES

FONTYS

	Gradaties van een kleur in beeld	Pantone	C	M	Y	K	RGB	WEB/HEX/#
		525 C	84	100	45	5	102 - 51 - 102	#663366
			0	100	0	0	230 - 0 - 126	#E5007D
			93	63	5	0	0 - 118 - 224	#0076E0
			78	22	8	0	0 - 153 - 204	#0099CC
			100	25	50	0	0 - 131 - 135	#008387
			78	12	100	1	51 - 153 - 51	#339933
			72	0	88	0	57 - 181 - 74	#39B54A
			0	64	90	0	238 - 116 - 37	#EE7425
			0	48	93	0	255 - 153 - 0	#FF9900
			0	21	93	0	255 - 204 - 0	#FFCC00
		wit	0	0	0	0	255 - 255 - 255	#FFFFFF
		zwart	0	0	0	100	0 - 0 - 0	#000000

TITEL

- **PANTONE:** kleurgebruik in de drukindustrie / wordt ook wel PMS genoemd.
- **RAL:** kleurgebruik in de verfindustrie (o.a. belettering).
- **CMYK:** vertaling van Pantone kleuren naar 4-kleurendruk.
- **HEX:** kleurcodes voor websites.
- **RGB:** vertaling naar de drie basiskleuren Rood, Groen en Blauw.

> [DOWNLOAD KLEURSTALEN MET KLEURCODES](#)

> 9

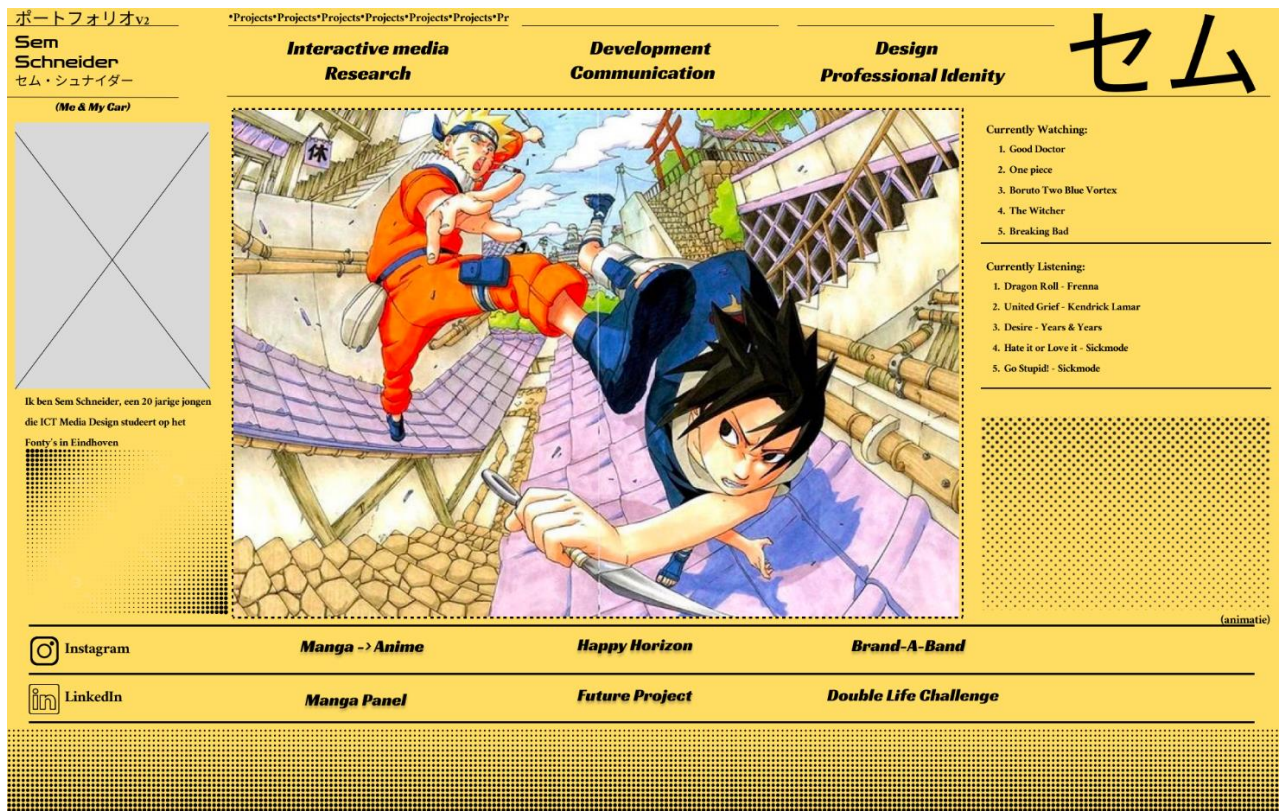
Vervolgens heb ik nog een versie gemaakt met de kleuren omgedraait om te kijken hoe dit eruit ziet.



Portfolio

In dit bestand ga ik mijn Portfolio Design gaan documenteren. Welke keuzes ik waarom heb gemaakt wordt allemaal hier uitgelegd, samen met iteraties die ik onderweg maak.

Ik ben zelf echt super fan van Japan dus dit thema wil ik zeker naar voren brengen in mijn Portfolio. Vorig jaar heb ik dit ook gedaan maar had ik onvoldoende tijd gestoken in het vullen hiervan.



Zie hier mijn portfolio van vorig jaar. Hier wilde ik een manga stijl implementeren in een portfolio. Aangezien een manga als afkomst uit Japan komt had ik daar ook wat Japans in verwerkt, maar niet echt een Japanse stijl die ik dit jaar wil gebruiken

Toen ik voor Fonts aan het zoeken was voor het branding project kwam ik deze font tegen die ik echt heel cool vond en passend voor een portfolio met een Japans Thema.

モレモロナカロカムカ巾口巾エメ

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076
ム	乃	㐺	㐻	モ	チ	㐽	カ	エ	㐿	ケ	レ
M 0077	N 0078	O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088
巾	㐿	㐺	ア	㐺	㐻	㐽	ナ	㐿	㐿	山	メ
Y 0089	Z 0090										
ソ	乙										

a 0107	b 0108	c 0109	d 0110	e 0111	f 0112	g 0113	h 0114	i 0115	j 0116	k 0117	l 0118
ム	乃	㐺	㐻	モ	チ	㐽	カ	エ	㐿	ケ	レ
m 0119	n 0120	o 0121	p 0122	q 0123	r 0124	s 0125	t 0126	u 0127	v 0128	w 0129	x 0130
巾	㐿	㐺	ア	㐺	㐻	㐽	ナ	㐿	㐿	山	メ
y 0131	z 0132										
ソ	乙										

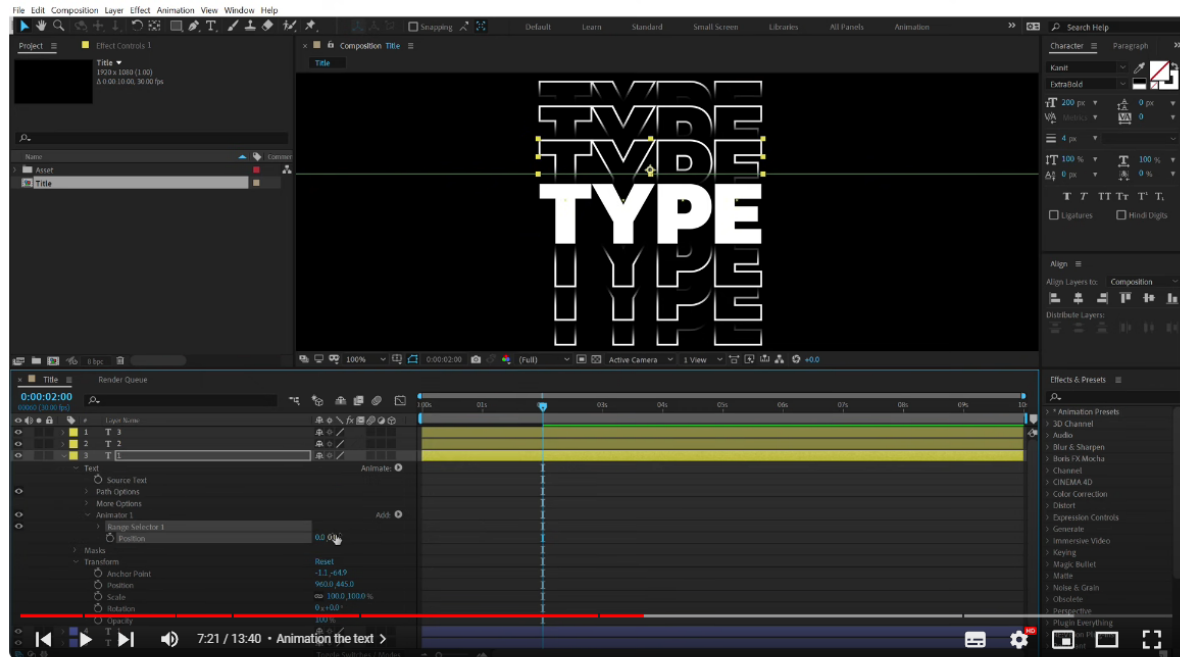
0 0048	1 0049	2 0050	3 0051	4 0052	5 0053	6 0054	7 0055	8 0056	9 0057
口	イ	㐺	ヨ	㐻	㐽	モ	㐿	目	㐿

\$ 0136	¢ 0137	€ 0138	£ 0139	¥ 0140	¤ 0141	+ 0142	- 0143	* 0144	/ 0145	÷ 0146	= 0147
\$	¢	€	£	¥	¤	+	-	*	/	÷	=

% 0148	‰ 0149	" 0150	' 0151	# 0152	@ 0153	& 0154	_ 0155	(0156) 0157	, 0158	· 0159	; 0160
%	‰	"	'	#	@	+	_	()	,	·	;

: 0161	¿ 0162	? 0163	¡ 0164	! 0165	\ 0166	 0167	{ 0168	} 0169	< 0170	> 0171	[0172] 0173	§ 0174	¶ 0175
:	¿	?	¡	!	\		{	}	<	>	[]	§	¶

μ 0176	· 0177	^ 0178	~ 0179	© 0180	® 0181	™ 0182
μ	·	^	~	©	®	™



After Effects Tutorial - Typography Text Animation in After Effects



Dope Motions
595K abonnees

Lid worden

Abonneren

24K



Delen

Ik zag deze tutorial voorbijkomen over typografie tekst animaties die mij erg interessant vindt om mee te oefenen. Ik heb in het verleden wel wat dingen geanimeerd maar nooit met tekst animaties gespeeld.

Dit kan ik combineren met een Retro en Neon stijl wat misschien wel een cool resultaat kan hebben dus hier ga ik nu mee itereren.

Ik ga inspiratie zoeken naar een layout verzinnen waar ik de informatie die in een portfolio hoort goed en duidelijk weer te geven



Ik ben op Pinterest naar inspiratie en daar kwam ik deze 2 tegen, deze vind ik echt supergaaf en wil hier zeker een paar iteraties van maken met een andere lay-out wat meer gericht is op leeruitkomsten aantonen.



Hier heb ik mijn naam in die stijl gemaakt, deze zou ik als header kunnen gebruiken voor mijn portfolio



Dit is het design waar ik nu op ben gekomen, hier heb ik de leeruitkomsten verdeeld en als interactieve “buttons” neergezet die je verwijzen naar de pagina die deze uitwerkt.

Ook heb ik een stukje “About-me” gemaakt waar wat informatie over mij in komt te staan. Ik zie nu zelf al dat een hele lap tekst typen in die font niet heel duidelijk is dus hier ga ik wat iteraties voor maken.

Na mijn eerste portfolio review had ik wat feedback gekregen:

- Denk goed aan de lay-out, nu neemt de header alleen al zo veel ruimte in beslag dat er niet veel meer op het scherm past. Dus ook voor andere formaat schermen kan ik prototypes maken.
- Lorem-Ipsum tekst is echt een no-go, Ik kan chat-GPT gebruiken om een dummy tekst te laten schrijven om prototypes te maken. Dit geeft een meer realistischer beeld van wat het uiteindelijk gaat worden.

Ook heb ik voor inspiratie een link naar een super vette website gekregen van Stan, die ook een Japanse stijl heeft. Hier ga ik wat aspecten van noteren die ik echt super vet vind en wel wil proberen te verwerken in mijn portfolio.



https://www.behance.net/gallery/73598701/Raven-Unlimited-Art?tracking_source=search_projects%7CAKIRA&l=40

Dit is de site die Stan had doorgestuurd, genaamd "Raven Unlimited Art". Dit is een Tattoo bedrijf in Portugal die gefocust is op kunst overbrengen op huid. Voor zijn branding wilde hij ook een Japanse stijl omdat hij geïnspireerd was door een verhaal genaamd "Yatagarasu (八咫鳥)". Dit leidde tot een Branding met een Japanse stijl gecombineerd met "electronic music" omdat hij hier fan van is.



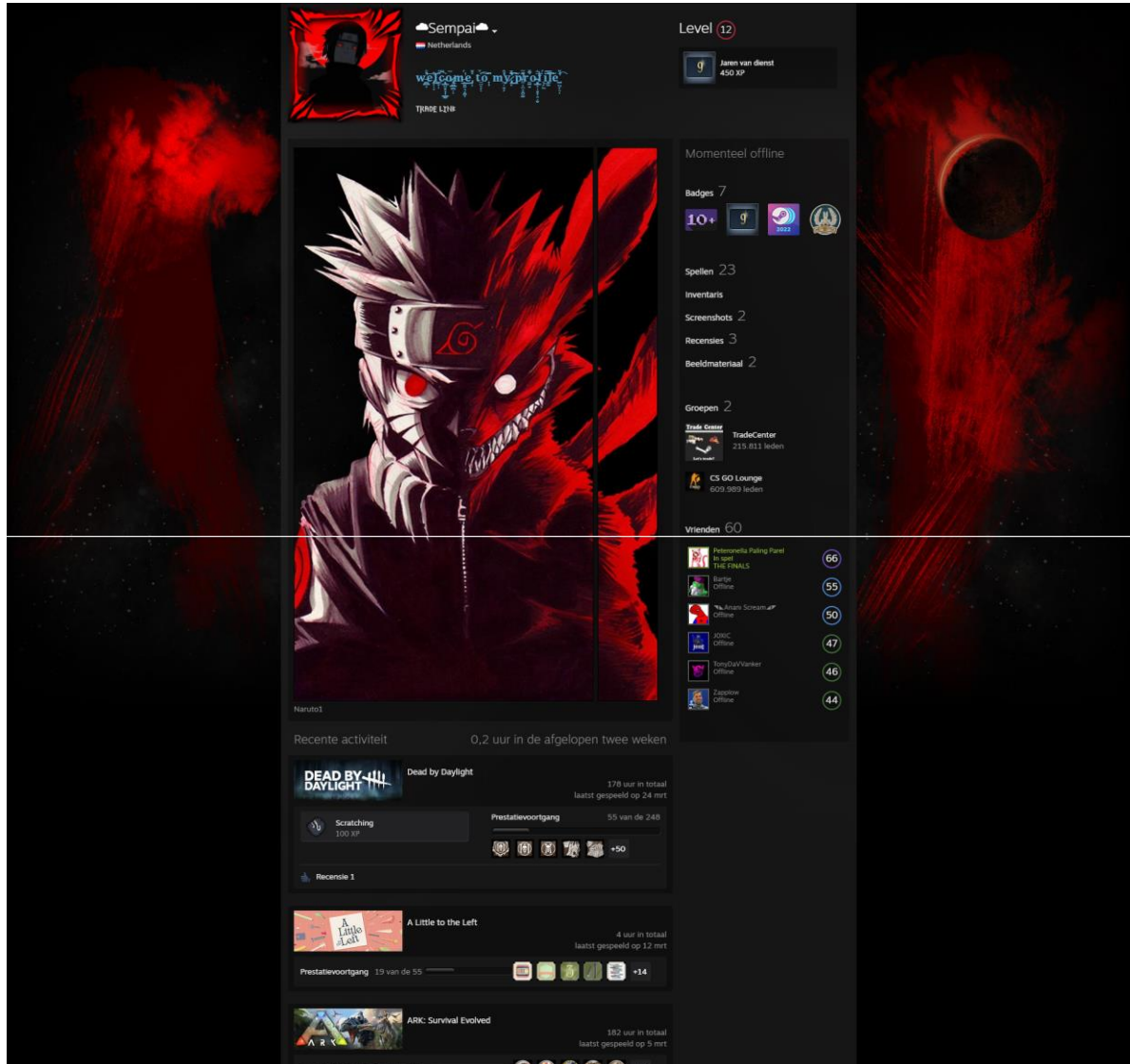
Hier heeft hij alle logo's die Bij "Raven Unlimited Art" horen op een pagina deel gezet. Deze zijn allemaal als PNG op de website zet, zodat als de achtergrond van kleur veranderd, de logo's er nog steeds heel cool en clean uitzien.

Dit zijn 2 toevoegingen van zijn website die ik echt super vet vindt.



Ook zag ik toen ik wilde gamen dat de layout van een Steam profiel en vond ik deze best overeenkomen met het eerste soort design wat ik had voor mijn portfolio. Hier ga ik nu een iteratie van maken in meerdere soorten stijlen en layouts.

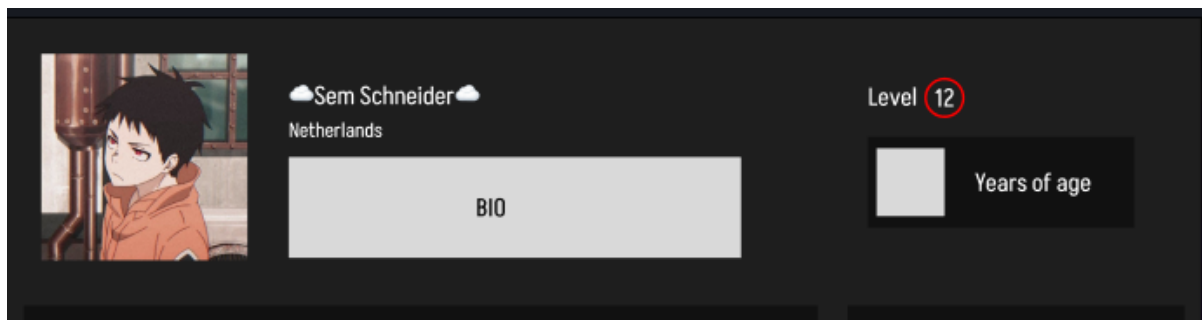
Op een steam profiel wordt eigenlijk je naam, profielfoto en meest gespeelde games en trofeeën getoond. Maar wat nou als dit gebruikt kan worden om projecten te laten zien? Je kan wel screenshots posten die als (artwork) worden neergezet, maar niet iets waar de lezer dieper op in kan gaan om informatie te krijgen daarover.



Hierboven zie je mijn Steam profiel. Hier heb ik wel geld en tijd ingestoken om deze zo te maken, maar dit is volledig gericht om statistieken over games te laten zien. Denk dan aan speeltijd, aantal trofeeën behaald en hoeveel jaar je al op Steam gamed.

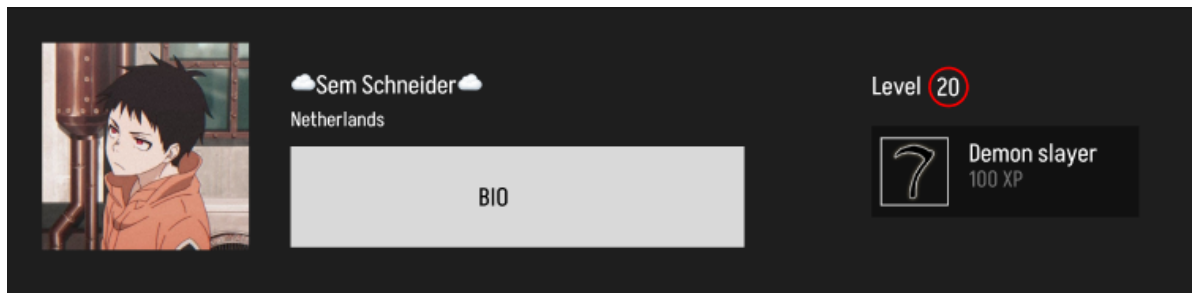
Mijn idee is om deze soort layout te gebruiken om projecten weer te geven. Om de games te vervangen met opdrachten die we hebben gemaakt.

Hier ga ik nu wat design's van maken in Figma.

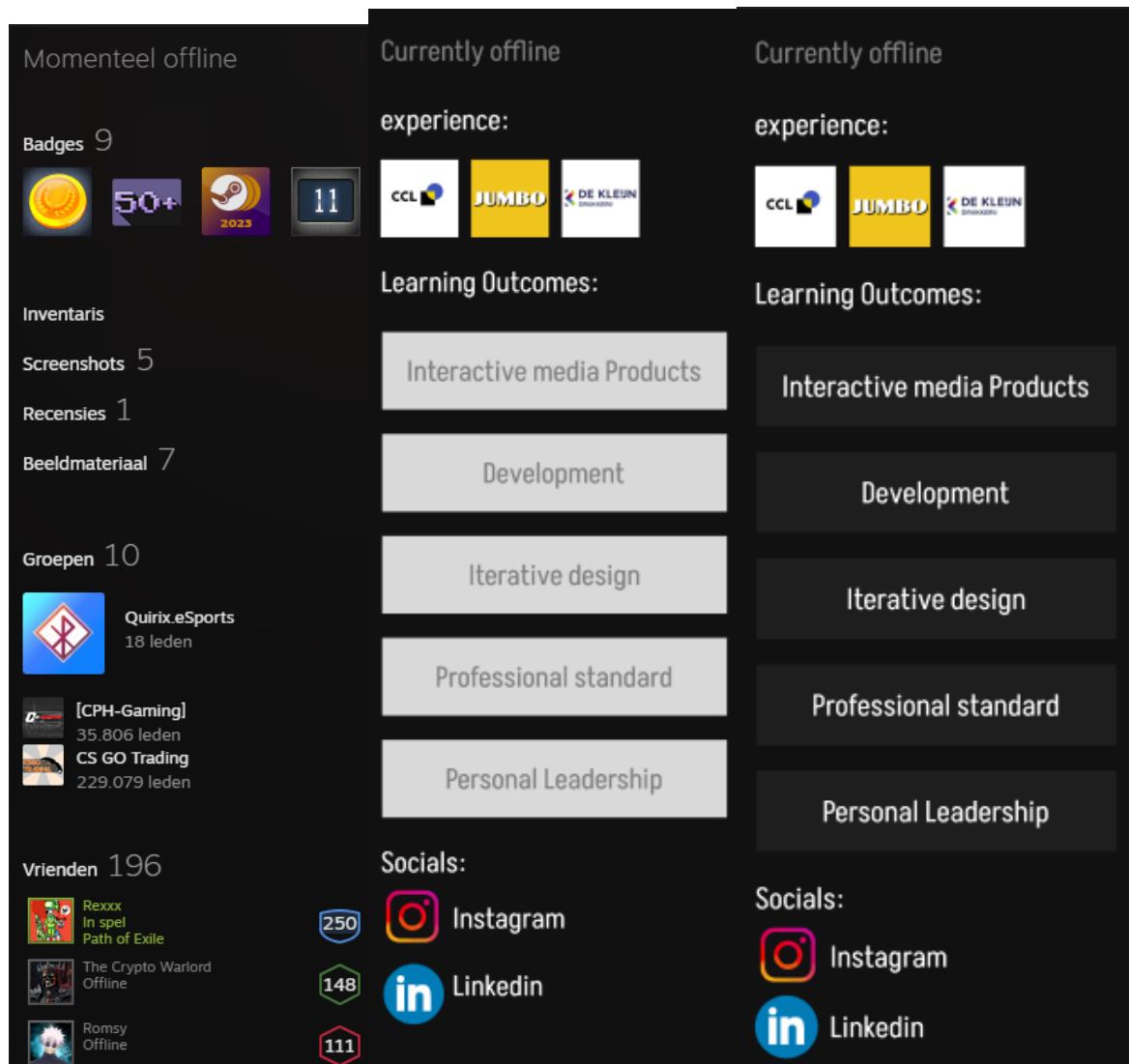


Hier heb ik in Figma de “Header” van mijn profile gemaakt. Ik heb nog niet nagedacht over wat ik precies voor tekst in mijn Bio wil zetten dus hier heb ik voor nu nog maar even het formaat van de textbox in gezet. Ook de profielfoto is nog niet iets wat vaststaat. Toevallig was ik een anime aan het kijken tijdens het designen in figma dus had ik hier een screenshot van gebruikt.

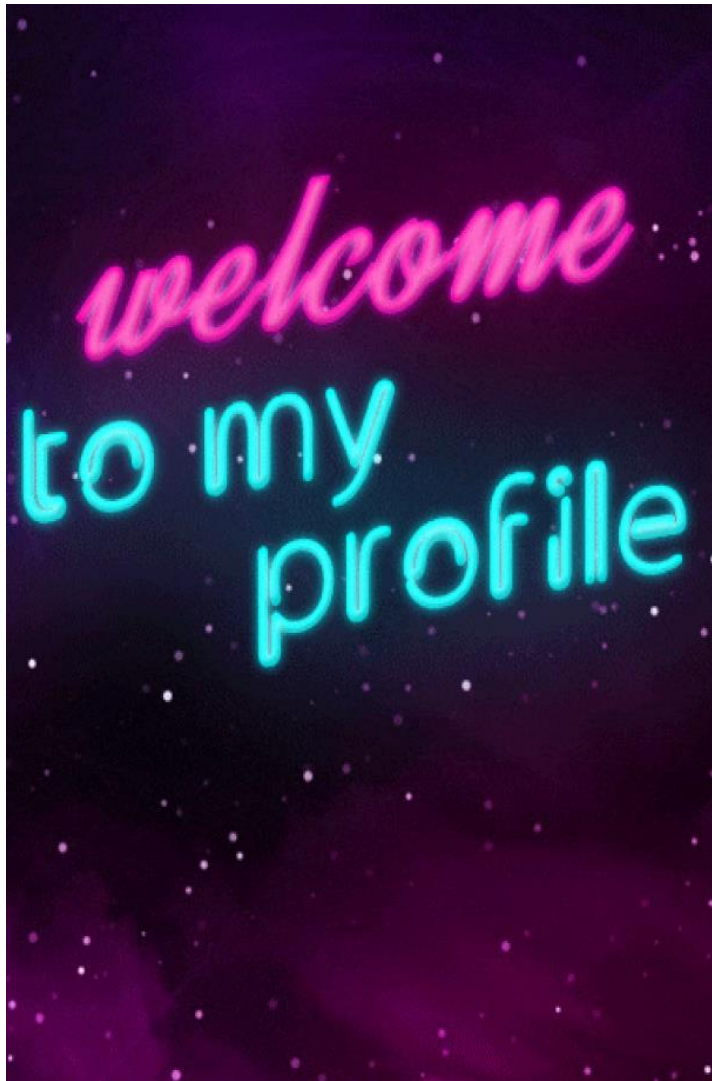
Ik twijfel ofdat ik mijn level niet wil veranderen naar mijn leeftijd, en het stukje daaronder verander naar een achievement die je in een videogame zou kunnen halen.



Hier zie je ook mijn aanpassing van het standaard steam profiel inhoudt, naar de inhoud van wat er in dit portfolio hoort.

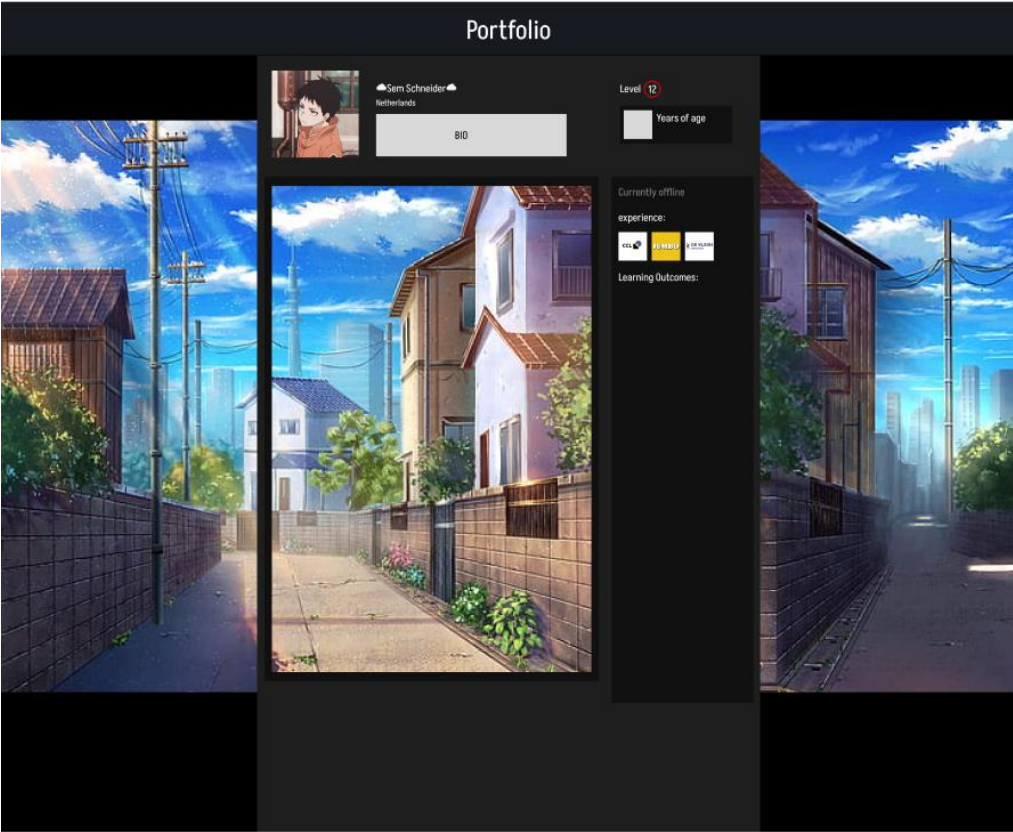
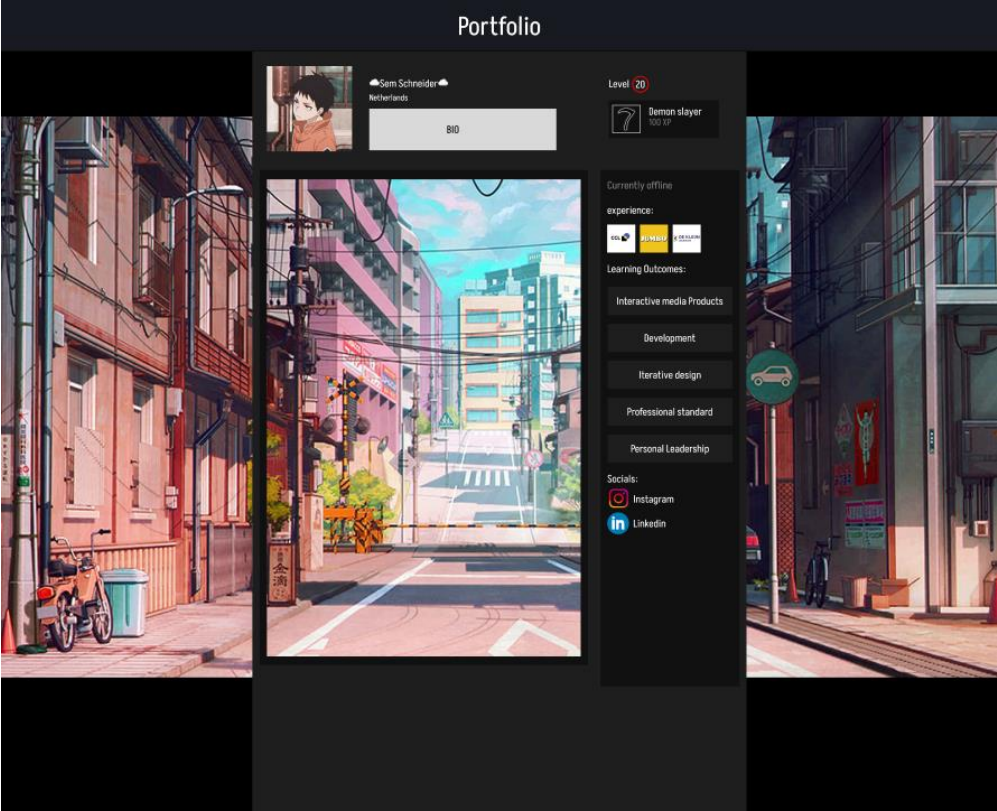


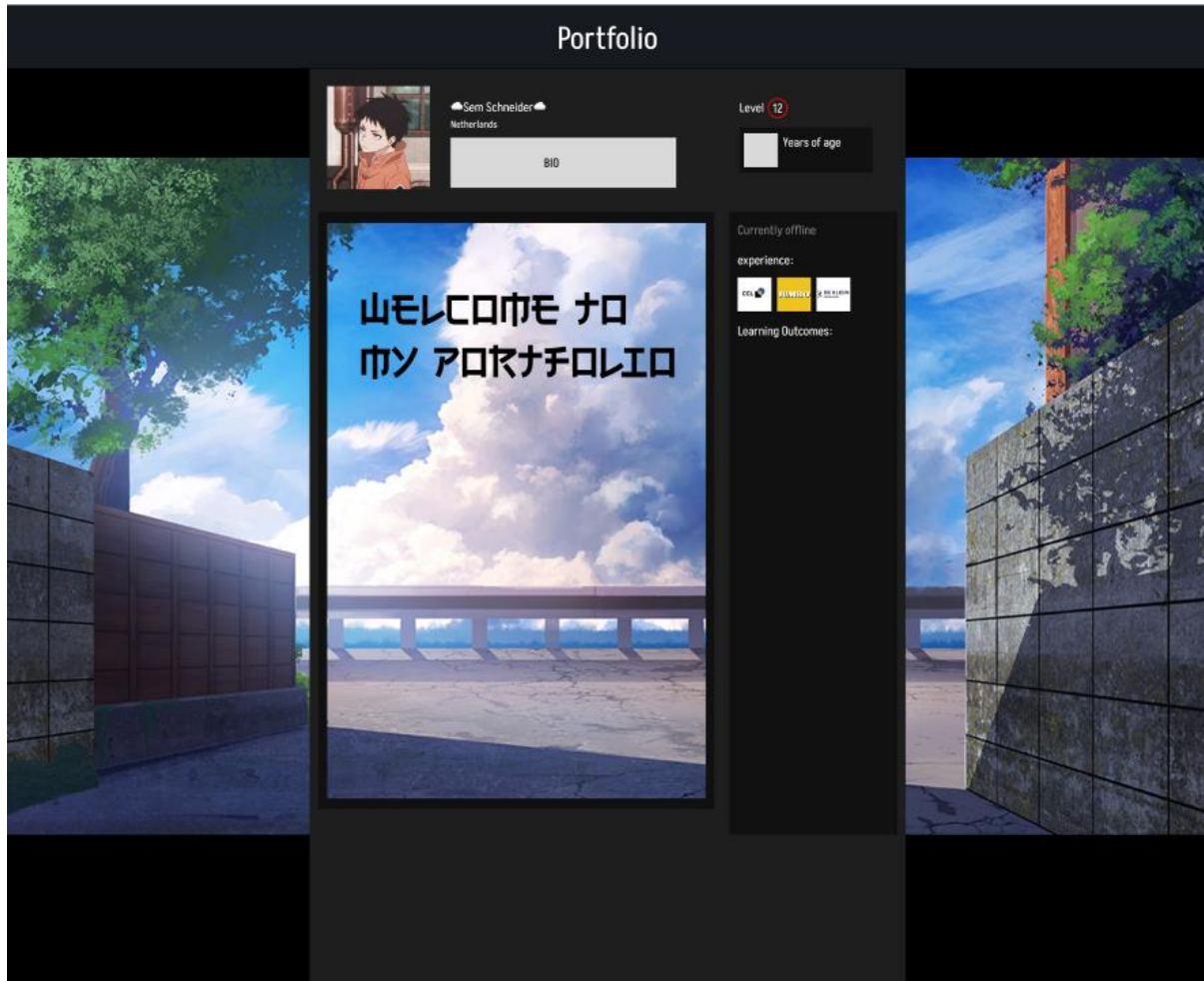
Links zie je hoe de layout er op de originele steam eruit ziet, dit wilde ik aanpassen zodat het aansluit op fontys media ICT, dus heb ik dit veranderd naar de locatie van mijn ervaringen en de leeruitkomsten.



Ook zag ik deze foto op internet voorbij komen, en dacht ik dat ik een combinatie kan maken van een aestetisch mooie achtergrond, met in het "Artwork" vak, een welcome to my Portfolio tekst erin.

Dit kan in combineren met een bijpassende achtergrond die eigenlijk alleen de zijkanten van een steam profiel bedekt.

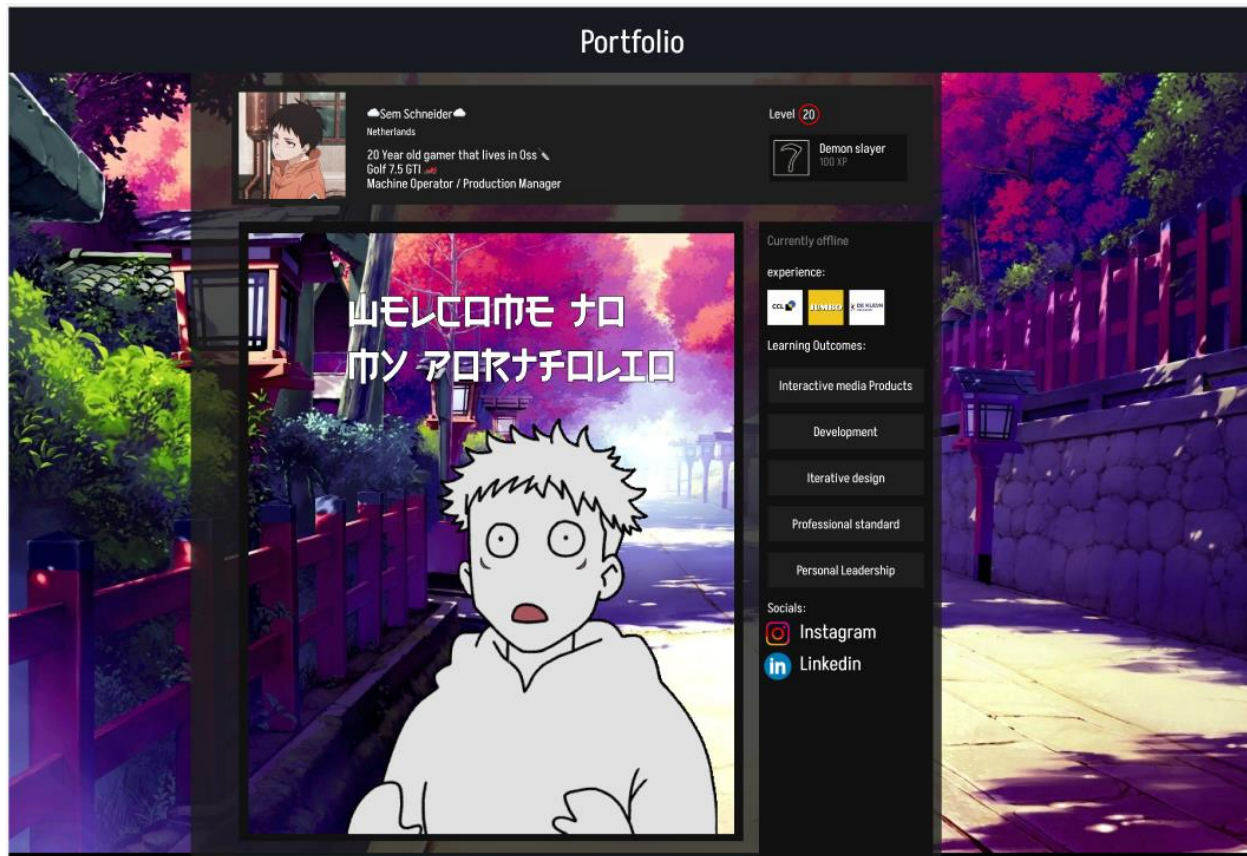




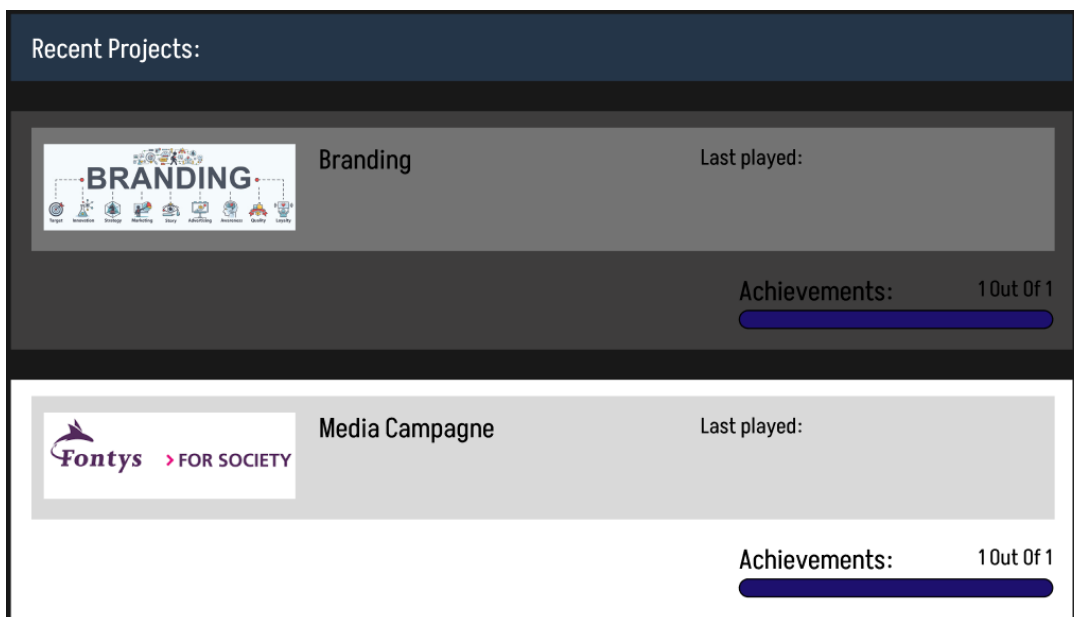
Hier zie je dat ik met 3 images, de afgesneden delen hiervan, heb verder laten lopen in het “Artwork” vak van het profiel.

In dit artwork vak kan ik ook tekst en andere dingen fotoshoppen om mijn portfolio nog meer te personaliseren naar mijn eigen stijl en wens.


Uiteindelijk heb ik voor deze achtergrond en foto gekozen.



Om nog mijn opdrachten toe te voegen heb ik een stukje toegevoegd met recente projecten.




Zo is het uiteindelijk er uit te komen zien.



Branding

160 hours total
last time played: A couple months ago


Achievements! 65 out of 65



Media Campagne

143 hours total
last time played: A few months ago


Achievements! 20 out of 41



Development

146 hours total
last time played: Multiple weeks ago

Achievements! 6 out of 31



Sprint X

46 hours total
last time played: A few days ago

Achievements! 80 out of 104