

ImmSp

Dragon's Awakening

MAKER

YANG ZHOU

Immersive Space

YANG ZHOU | 590008

Frank bovenkerk

JAGO VAN DEN AKKER

Inhoudsopgave

Awareness Cycle.....	2
3 Werelden	3
Interview	9
Concept	10
Pseudocode	11
Stijlguide	12
Storyboard	14
Miniwereld	15
Reflectie	18
Bronnenlijst.....	20

Page



Awareness Cycle

1: Position

Ik hou vrij veel van ontwerpen en tekenen, dit doe ik ook vrij veel in mijn vrije tijd. Daarnaast ben ook geïnteresseerd in de commerciële kant. Dat wil zeggen dat ik ook graag wil weten hoe het bedrijfsleven werkt en welke kanten ik op kan na mijn studie. Verder wil ik graag meer leren over de 'tools'. Tegenwoordig heb je er niet veel meer aan als je alleen op papier of photoshop kunt tekenen. Het is de bedoeling dat ik meer flexibel kan zijn en met verschillende programma's gemakkelijk overweg kan.

2: Ambition

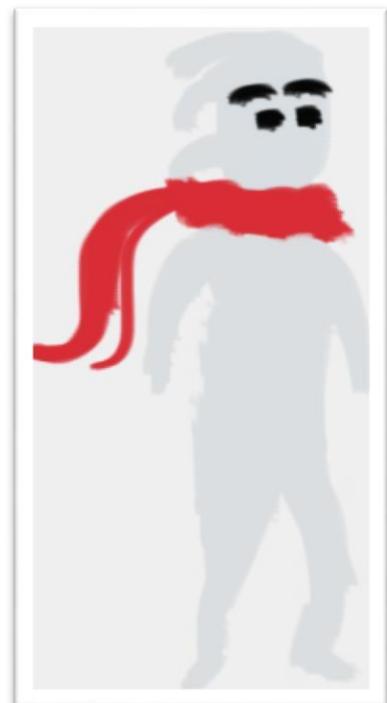
Mijn doel is dat ik verschillende vaardigheden en programma's leer die me goed kunnen ondersteunen naar mijn doel. Ik zou graag een ontwerper/artist willen worden in de entertainment industrie. Denk hierbij aan films en spellen, waarbij je de thuiswereld van superman zou moeten ontwerpen (Krypton) of bijvoorbeeld het ontwerpen van een nieuwe Disney-figuur.

3: Experience

Ik heb weleens ervaring gehad met Animatie, maar dit waren simpele animaties en het was gemaakt op papier. Ik had dan 30-40 vellen papier waarbij ik een ninja tegen een piraat liet vechten. Verder heb ik niet veel ervaring in animatie, maar graag zou ik hier meer van willen leren.

4: Skills

Zoals vermeld teken ik weleens in mijn vrije tijd. Dit doe ik dan ook met Photoshop en traditioneel op papier. Photoshop ken ik vrijwel uit mijn hoofd, ik heb de bediening ervan zo vaak gebruikt dat ik alle trucjes uit de doos kan halen. Ik heb tablet thuis liggen, een wacom Intuos Pro waarmee ik mijn art maak. Ik heb ook met Illustrator gewerkt, maar ik heb daarmee nog gelimiteerde ervaring en zou er meer mee moeten werken voordat ik er verder mee overweg kan. Ook heb ik een andere tekenprogramma gebruikt, dat heet Corel Painter. Deze programma werkt bijna hetzelfde also Photoshop, maar heeft minder tools en focust zich meer op het tekenen zelf.



3 Werelden

Final Fantasy 7

Wat voor een emotie roept de wereld bij je op?

Vreugde, avontuur, kameraderie, hoop, vrijheid.

Welke van de 5 zintuigen worden hier geprikkel?

Zicht en gehoor.

Waar bevindt deze wereld zich?

In een fantasy-scifi wereld van een game, met een beetje steampunk invloeden erin.

Wie heeft het gemaakt?

Square enix

Wanneer is het gemaakt?

31 Januari, 1997

Wat is het?

Een fantasy RPG (roleplaying-game). Je bestuurt een karakter en je gaat door zijn verhaal het gehele spel. Onderweg vind je vrienden, vijanden, schatten en nog veel meer. Het is min of meer de 'journey' van de hoofdpersoon.

Wat is de boodschap van de wereld?

Het spel geeft ontzettend veel emoties. Er zijn droevige momenten maar ook leuke en grappige situaties. Het verhaal is het belangrijkste in het spel en zet je aan het denken hoe dit zou lopen in het echte leven.

Wie zijn de doelgroep en gebruikers?

In principe iedereen, maar meer voor tieners en jongvolwassenen. Het spel is inmiddels wel verouderd, dus voor de huidige generatie is misschien Call of Duty meer interessant.



Wat is het verhaal van de wereld?

Jij bent Cloud Strife, een soldaat die problemen heeft met zijn geheugen. Wat is er allemaal vroeger gebeurd waardoor hij een soldaat (1st SOLDIER) is geworden? Hij ontwikkelt langzaam aan zijn doel en doorzoekt de wereld om zijn geheugens weer te verkrijgen.

Welke objecten en karakters bevinden zich in de wereld?

Er zijn enorm veel objecten in de alledaagse wereld, maar ook enkele futuristische elementen, zoals een zwevend skateboard. Daarnaast zijn er monsters, vijanden, vrienden, hele dorpen en steden. Een andere vorm van onze aarde in een ander realiteit, zou je kunnen zeggen.

Welke sfeer heeft deze wereld? Hoe wordt die vormgegeven?

Het verhaal heeft nogal aantal donkere elementen. De vijand wil bijvoorbeeld de wereld 'leefzuigen' van energie om zo geld en macht te verkrijgen. Daarbij komen ook het doden van mensen en het vernietigen van de maatschappij van toepassing. Ook zijn er veel mini-games in het spel en nogal aantal grappige situaties. Beiden worden zeer sterk weergegeven door middel van muziek. Aan de hand van het geluid kan je in principe al ondervinden in welk situatie je je begeeft.

Daarnaast waren de grafische elementen in 1997 natuurlijk nog niet zo sterk. (J.Parish, 2017)



Wat is het thema van deze wereld?

Dat is mij niet geheel duidelijk, maar als ik het zou moeten zeggen waarschijnlijk hoop en vriendschap. Cloud, de hoofdpersoon komt namelijk veel kameraden tegen die hij heft ontmoet en hem helpen de wereld te redden.

Conclusie

Dit is een enorme wereld met zijn eigen verhaal die verteld wordt. Er zijn veel karakters en personages, ieder met een eigen verhaal. Daarnaast is de hoofdpersoon vrij uniek, je wilt graag meer weten over hem, omdat je juist niets over hem weet aan het begin van het spel. Je kan gemakkelijk verloren raken in deze fantasy-wereld. Ook is de muziek erg goed voor zijn tijd en het versterkt alleen maar gevoelens die in jou opwekken tijdens het spelen van het spel.



Limbo



(Gog, 2016)

Wat voor een emotie roept de wereld bij je op?

Nieuwsgierigheid, gevoel van avontuur, sombere sfeer, onzekerheid en spanning.

Welke van de 5 zintuigen worden hier geprikkeld?

Zicht en gehoor.

Waar bevindt deze wereld zich?

De wereld van Limbo speelt zich af in een fantasie (spook)bos.

Wie heeft het gemaakt?

De developer is Gamedead

Wanneer is het gemaakt?

Op 21 juli 2010.

Wat is het?

De sfeer is vrij abstract en gedempt. Er ligt een donkere sombere sfeer in het spel. Gelukkig zijn er momenten waarbij er ruimtes zijn waar licht in komt zonder monsters. Dit is bijna een ‘safe-zone’ te noemen. Deze ruimtes geven de speler een gevoel van overwinning en rust. Limbo is daarbij een puzzel & actie spel met verschillende levels. De tussenruimtes dienen hierbij als een rustomgeving voor de speler.

Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

Wat is de boodschap van de wereld?

De dood hoeft niet zo eng te zijn als men denkt.

Wie zijn de doelgroep en gebruikers?

Gamers en indie-enthusiasten.

Wat is het thema van deze wereld?

Ontdekken en onderzoeken voor de speler.

Wat is het verhaal van de wereld?

Jij bent een klein jongetje die door een fantasiewereld reist. Je bent op zoek naar jouw zusje.

Onderweg zijn er natuurlijke obstakels die jem oet overwinnen om jouw doel te behalen. Denk hierbij aan het verslaan van monsters door (snel) puzzels op te lossen.

Welke objecten en karakters bevinden zich in de wereld?

Er zijn monsters die je moet proberen te ontwijken of door objecten te gebruiken kan je ze verslaan. Deze objecten kunnen van alles zijn, denk hierbij aan vallen, rotsen, dozen etc.

Welke sfeer heeft deze wereld? Hoe wordt die vormgegeven?

Dit spel heeft een nogal sombere sfeer. Er speelt namelijk eerst weinig geluid af en het gehele spel is in zwart-wit met grijstinten gevisualiseerd. Er is dus een vrij donkere thema in het spel.

Wat is het thema van deze wereld?

Dat is mij niet geheel duidelijk, waarschijnlijk zelfstandigheid, overleving (survival)

Conclusie

Dit is een wereld waar avontuur en overleven belangrijk is. Daarbij moet je monsters verslaan en puzzels oplossen. Dit past wel bij mijn applicatie, waar de hoofdpersoon iemand moet 'redden' en ook door gevaarlijke plaatsen moet gaan en puzzels zou moeten oplossen.

Page





(Amazon, 2011)

Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

How to train your dragon



(Ridgeley C., 2018)

Wat voor een emotie roept de wereld bij je op?

Avontuur, vrijheid, vriendschap.

Welke van de 5 zintuigen worden hier geprikkeld?

Gehoor en Zicht.

Waar bevindt deze wereld zich?

In een ficitieve wereld, op het eiland Berk en voornamelijk in een Viking dorp.

Wie heeft het gemaakt?

Het is gemaakt door Dreamworks Animation.

Wanneer is het gemaakt?

Op maart 26, 2010.

Wat is het?

Een fantasy animatiefilm waarbij draken een grote rol spelen.

Page



Wat is de boodschap van de wereld?

Waarschijnlijk het maken van vrienden, het opgroeien van een tiener, en het ontdekken van de wereld.

Wie zijn de doelgroep en gebruikers?

Voor iedereen, maar het is meer gericht voor kinderen.

Wat is het verhaal van de wereld?

Hiccup is de 15 jarige zoon van het dorpshoofd, Stoick the Vast. Op een dag schiet hij een Night Fury neer, een zeldzame draak. Hij wilde het oorspronkelijk doden, omdat draken gevaarlijk zijn en de vikingsdorp kunnen aanvallen, maar besluit het niet te doen. Hiccup en de draak leren elkaar langzaam kennen en besluiten het conflict tussen de vikingen en de draken te eindigen door de hoofddraak, Red Death aan te vallen.

Welke objecten en karakters bevinden zich in de wereld?

Van alles, maar vooral mensen en draken. Daarnaast heb je natuurlijk de dorpen, voorzien van alle elementen om te leven.

Welke sfeer heeft deze wereld? Hoe wordt die vormgegeven?

Het is dynamisch en heeft een energieke en avontuurlijke sfeer. Na deze film voel je je krachtig en actief. De film brengt ook veel vreugde en blijdschap mee, vanwege de vriendschape tussen de hoofdpersoon en zijn draak.

Wat is het thema van deze wereld?

Ik zou denken aan overleven, opgroeien, volwassen worden en vriendschap.

Conclusie

Mijn voornaamste reden dat ik deze film wel vind passen bij mijn Immersive Space is dat ik ook een draak erbij wil betrekken.

Verder wil ik natuurlijk het spel avontuurlijk maken en dat je er een 'kick' uit van kan krijgen



(Amazon Prime, 2016)

Page



Interview

Wat is de grootste ruimte waar je ooit in ben geweest?

Het heelal, wij zijn maar minuscule wezens in een eindeloze grote ruimte.

Waarom voel jij je in sommige ruimtes prettig? Waarom?

Ik ben meer een buitenpersoon, dat wil zeggen ik hou van de natuur en zonneschijn. Ook hou ik van gezelligheid. Als ik de hond uitlaat in een park vlakbij waar ik woon dan voel ik me prettig, maar ook bijvoorbeeld op zomerfestivals.

Wat is de kleinste ruimte waar je ooit in ben geweest?

Ik heb er twee. Toen ik jong was had ik met een paar vrienden een zogenaamde hut gebouwd bij mij achter in een bos. Dat was zo klein, dat allen één van ons er telkens in paste. Het andere zijn de toiletten in vliegtuigen, daar kan je gewoon nauwelijks bewegen.

Wat is een digitale ruimte (VR, game etc.) waar je graag naar toe zou willen?

Het lijkt me leuk om in de wereld van de toekomst te begeven. Denk aan een sci-fi wereld, zoals Altered Carbon (Netflix-series) of Mass effect (Sci-fi spel) bijvoorbeeld.

In welke ruimte of omgeving zou je nooit terecht willen komen?

Het Midden-Oosten of Noord-Korea.

Wat waren locaties waar je als kind over droomde?

De pyramides in Egypte, het Amazonegebied in Zuid-Amerika, de Chinese muur. Kortom de wereldwonderen op aarde.

Wat is de gekste wereld die je kunt bedenken?

Een wereld waar logieka niet te bevatten is. Denk aan wanneer de zwaartekracht in negatieve vorm werkt of wanneer je zuurstof moet drinken.

Wat was een bijzondere ruimte die indruk op je heeft gemaakt? Waarom?

Ik heb sinds kort de Domtoren bezocht in Utrecht. Het is een beademing wanneer je naar boven kijkt, wanneer je in een kerk begeeft. Het verbaast me wel dat mensen dit gewoon kunnen bouwen. De sfeer en vorm inspireren me wel om meer te weten hoe kerken precies zijn geconstrueerd.

Kun je nog een ruimte van een boek herinneren? Beschrijf die.

Een enorme futuristische ruimte in Brave New World van Aldous Huxley. Er waren miljoenen tubussen en kamers. Dat was een prachtige verbeelding voor me.



Concept

Het verhaal

Jij bent een zogenaamde Dragon Caller.

Een Dragon Caller is een uniek persoon die visioenen kan ontvangen van wanneer draken zullen worden aangevallen of worden bedreigd.

Als Dragon Caller ontvang jij dan ook een visioen over een slapende draak in een diepe grot. Deze draak zal worden aangevallen door 'bounty hunters'. Bounty hunters jagen op zeldzame dieren en andere wezens. De draken zijn zeldzame dieren, ze zijn namelijk bijna allemaal uitgestorven. De draak in de grot is één van de laatste levende draken in de wereld.

Jij moet dus ervoor zorgen dat je zo snel mogelijk naar de grot kan gaan en de draak wakker kan maken van zijn slaap. Zo kunnen de Bounty hunters niet zijn zeldzame vacht/huid en ogen stelen, die glimmen als de zon.

Dit is jouw missie.

Wat is de plot van je space?

De Dragon Caller reist naar een grote diepe grot om een zeldzame draak te ontwakenen. De Dragon Caller probeert de Bounty hunters, die op deze draak jagen, te snel af te zijn.

Wat gebeurt er allemaal?

Er worden ruimtes bezocht binnen in en buiten de grot.

Wie komen we allemaal tegen?

De Dragon Caller, De draak en een bounty hunter.

Welke zintuigen worden er gepraktijkeld?

Voornamelijk zicht en gehoor.

Interacties:

1. In de landschapsscene, wordt de hoofdpersonage geïntroduceerd, je kan op hem klikken om zijn gedachten te verkrijgen.
2. De tweede animatie is dat hij in de grot loopt. Deze speelt zich af in de 'smallcavescherm'. Als je op bepaalde plekken drukt, dan kan hij naar deze plekken toe.
3. In de 'bigcavescherm' kan je wederom op bepaalde plekken drukken om een animatie te verkrijgen
4. In deze scène, wordt er een groot stuk rots geanimeerd die de hoofdpersoon zal ontwijken
5. In de draakscène kan je de draak ontwakenen door op hem te drukken. Hij zal met zijn ogen knipperen totdat hij wakker wordt. 6. De laatste animatie is de draak die door verschillende scènes naar buitenvliegt.

Page



Pseudocode

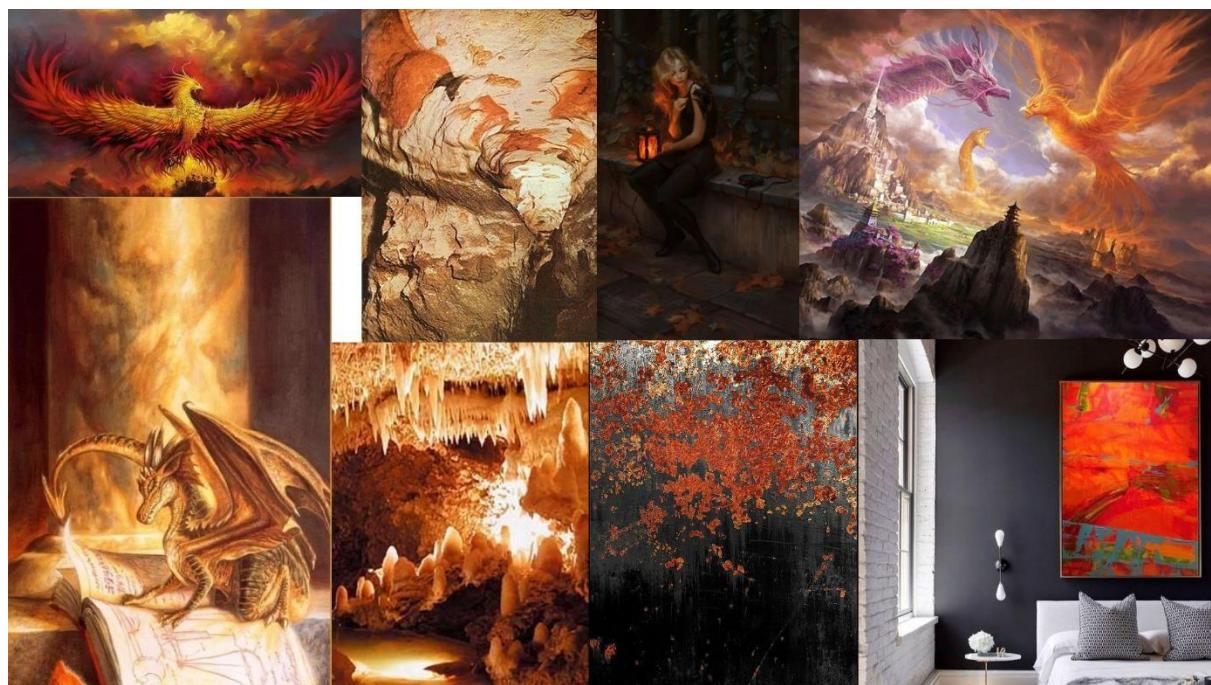
Pseudocode	Naam object/karakter	Welke animatie doe object/karakter?	Welk geluid gaat er spelen?
Interactie #1	Dragon Caller	Loopt in de grot van voorkant gezien	Voetstappen
Interactie #2	Dragon Caller	Loopt in de grot van zijkant gezien	Voetstappen
Interactie #3	Vallende Rots & Dragon Caller	Rots valt naar beneden en Dragoncaller ontwikt en rent weg	Vallende rotstenen en voetstappen
Interactie #4	Draak	Opent zijn ogen	
Interactie #5	Draak	Draakt vliegt in grot (korte animatie)	Flappende vleugels
Interactie #6	Draak	Draak vliegt uit grot (lange animatie)	Draak schreeuwt



Stijlguide

Moodboard

De moodboard wilde ik een fantasy-sfeer geven met veel spanning erin. Spanning is vaak een wat rodere kleur. Dat samen met fantasy bracht me op het idee om veel bruin/oranje erin te gebruiken.



Kleurenschema

Dit zijn de meest voorkomende kleuren in de space. Rood voor een spannende sfeer. Oranje en geel voor avontuur. Het bruin is de voornaamste kleur omdat dat een goede combinatie geeft van spanning en avontuur. En dan zwarte tinten om het een wat mysterieuze sfeer te geven.

Page

13



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD



282707



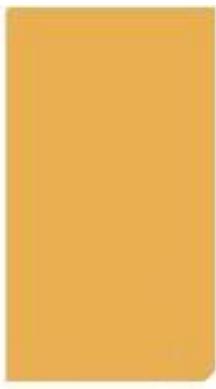
593615



e4603f



f98941



eaaf50

Lettertype

De lettertype is Caviar Dreams. De Dragon Caller communiceert met de draak in visioenen. Visioenen zijn bijna dromen, dus Caviar Dreams is hierbij een goede font.

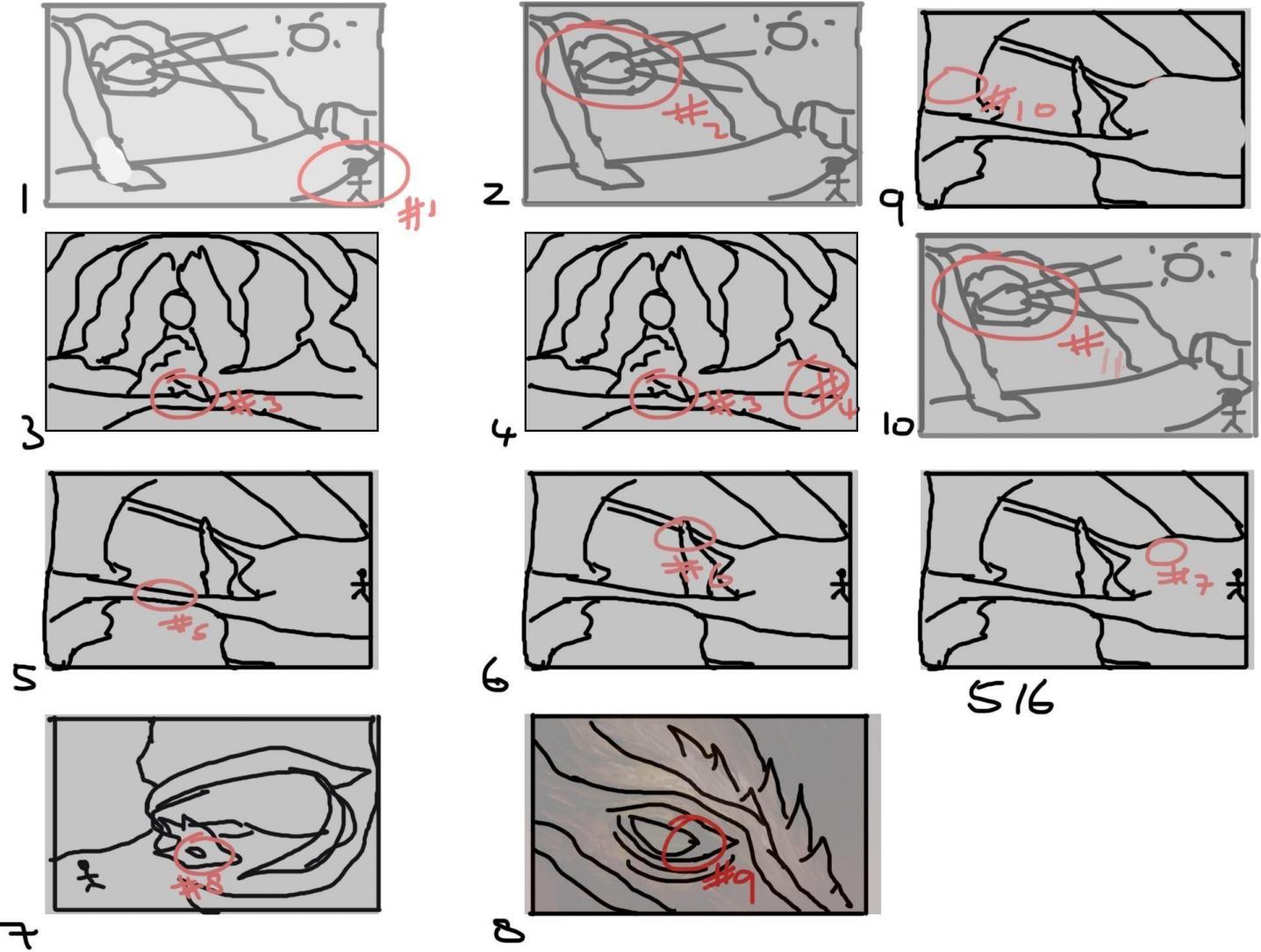
Caviar Dreams

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Font preview Caviar Dreams
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # \$ % ^ & * () _ + - = [] { } ; ' " \ / . ,

Page



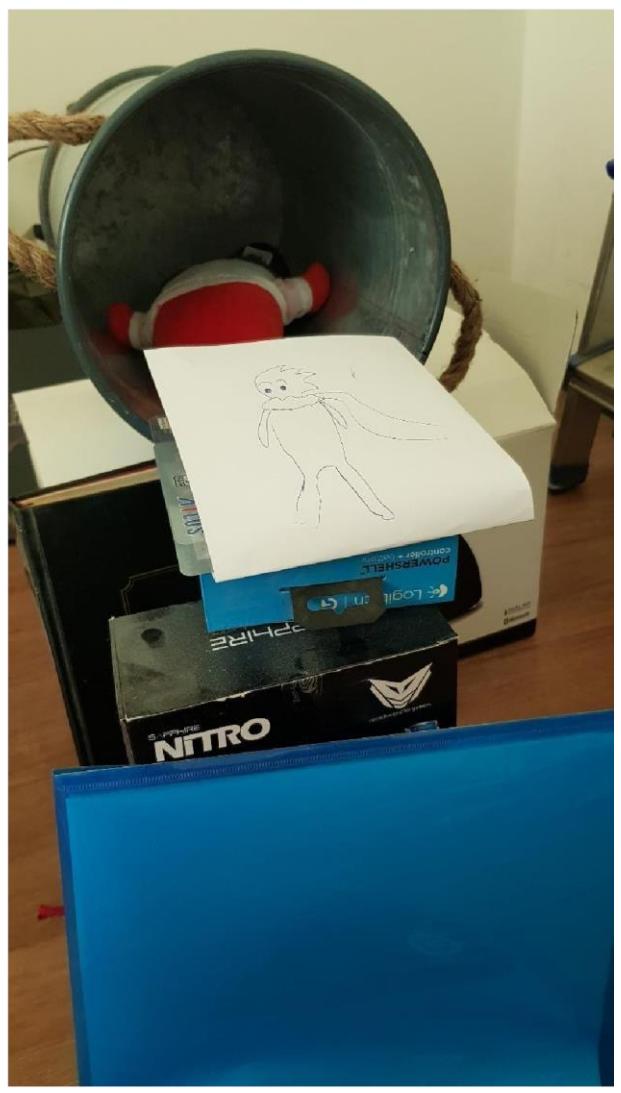
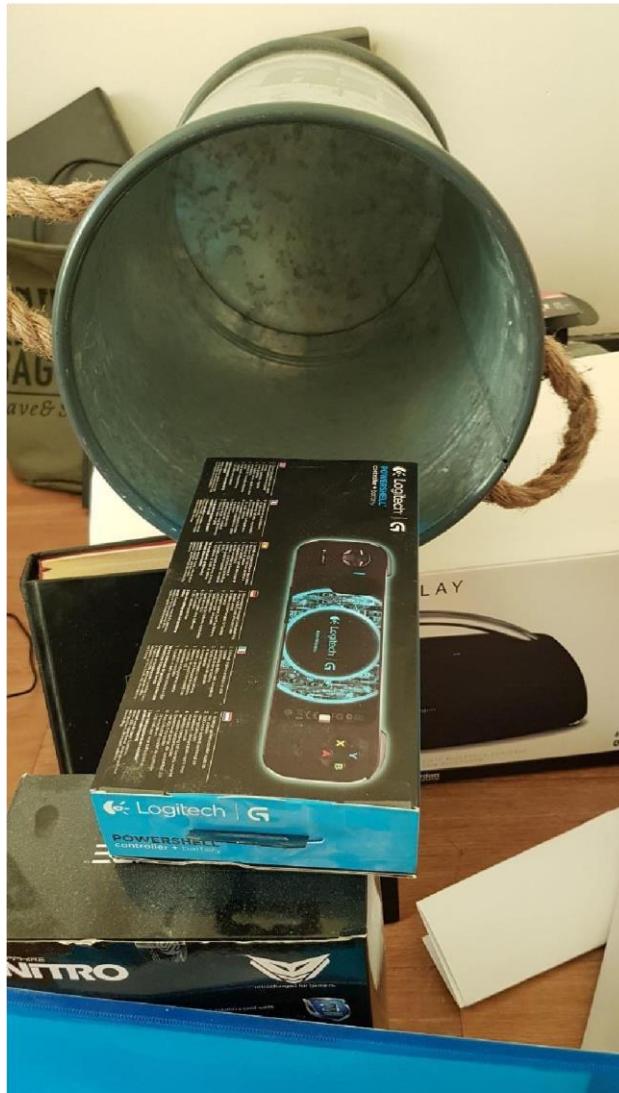
Storyboard



Page



Miniwereld



Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

16



Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

17

Schetsen



START

CREDITS



Zie meer in bijlage animaties/landschappen.

Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

18

Reflectie

IDEE FASE

Welke manieren werken voor jou het beste om op ideeën voor een productie te komen? Meestal kijk een korte film, speel ik een spel of bekijk ik een live-stream van iemand die aan het tekenen is.

Hoe ben je tot je uiteindelijke beslissing voor een onderwerp gekomen? Welke argumenten had je daarvoor?

Ik heb kort voor dit ontwerp ‘The Elder Scrolls Skyrim’ uitgespeeld. Daarnaast vond ik draken altijd al gaaf om er iets mee te gaan doen.

Wat was de visie op je onderwerp en waarom heb je dat onderwerp gekozen?

Ik had niet zozeer een visie, mijn instelling was vooral dat ik gave concept art hiervoor kon maken. Wel had ik het idee dat je een hoofdpersonage kon bespelen.

Wat zou je de volgende keer anders doen?

Meer tijd nemen in het begrijpen van Adobe Animate. De programma werkt namelijk niet altijd mee en ik begrijp het ook niet volledig. Graag zou ik in het vervolg meer rekening houden met het programmeren in Adobe Animate, want dat is nogal een gedoe.

VORMGEVING

Wat is voor jou het moeilijkste bij vormgeving en hoe overwin je die moeilijkheden?

Alle tools leren in een programma. Denk bijvoorbeeld aan Illustrator, als je dat voor het eerst opent, begrijp je er niets van. Gewoon veel oefenen en jezelf ervoor motiveren.

Hoe heb je ‘immersiveness’ proberen te bereiken en is dat gelukt(in hoeverre wel, in hoeverre niet)? Ik heb het geprobeerd door je je in te leven in de hoofdpersoon, daarnaast heb ik de achtergrond art, zodanig gemaakt dat het een sfeer geeft.

Hoe heb je geprobeerd om je visie over te brengen in je movie en is dat gelukt?

Dat is vrij redelijk gelukt, alleen heb ik teveel tijd besteed aan bepaalde animaties waardoor ik andere animaties minder goed kon voortbrengen.

Hoe bereik je het effect dat een gebruiker niet het gevoel heeft in een applicatie-interface terecht te zijn gekomen, maar in een omgeving?

Ik heb geprobeerd zo min mogelijk GUI neer te zetten, zodat je zelf op avontuur kan gaan.

Welke aspecten van je vormgeving zijn gelukt en welke niet?

Meer personages, ik wilde meer personages maken, maar daar had ik geentijd meer voor.

Wat heb je bij de vormgeving gehad aan de research? Kun je dat aanwijzen?

De research gaf me ideeën over wat het vak in hield en inspireerde me om de applicatie meer immersief te maken. Dus mooie achtergronden die een goede sfeer gaven bijvoorbeeld.

Page



Wat zou je de volgende keer anders doen?

Beter plannen.

MOVIE

Kan je de gebruiker zelf zien/ontdekken welke onderdelen van je ruimte interactief zijn?

Ja, ik denk dat dat redelijk is gelukt.

Welke geluiden/muziek heb je gebruikt en had dit het bedoelde effect?

Vooral mooie achtergrond geluiden die sfeer geven en korte geluidsfragmenten bij animaties.

Wat zou je de volgende keer anders doen?

Adobe Animate beter leren kennen.

TIPS IMMERSIVE SPACE

1. Meer uitleg bij het bouwen van een wereld kan interessant zijn.
2. Meer verdieping op het programma Adobe Animate kan een ondersteuning zijn.
3. Verder een leuk vak met goede ontwerptechnieken en een leuke ervaring om mee te maken.

Page



Bronnenlijst

Afbeeldingen:

Final fantasy afbeelding:

Parish, J. (2017) *Dissecting Final Fantasy VII, part 3: How a “Rotting Pizza” defined the plight of Final Fantasy VII’s world.* Geraadpleegd op 25 mei 2018, van
<https://www.usgamer.net/articles/dissecting-final-fantasy-vii-part-3>

Limbo afbeelding 1:

Good Old Games (2016) *Limbo* Geraadpleegd op 25 mei 2018, van
<https://www.gog.com/game/limbo>

Limbo afbeelding 2:

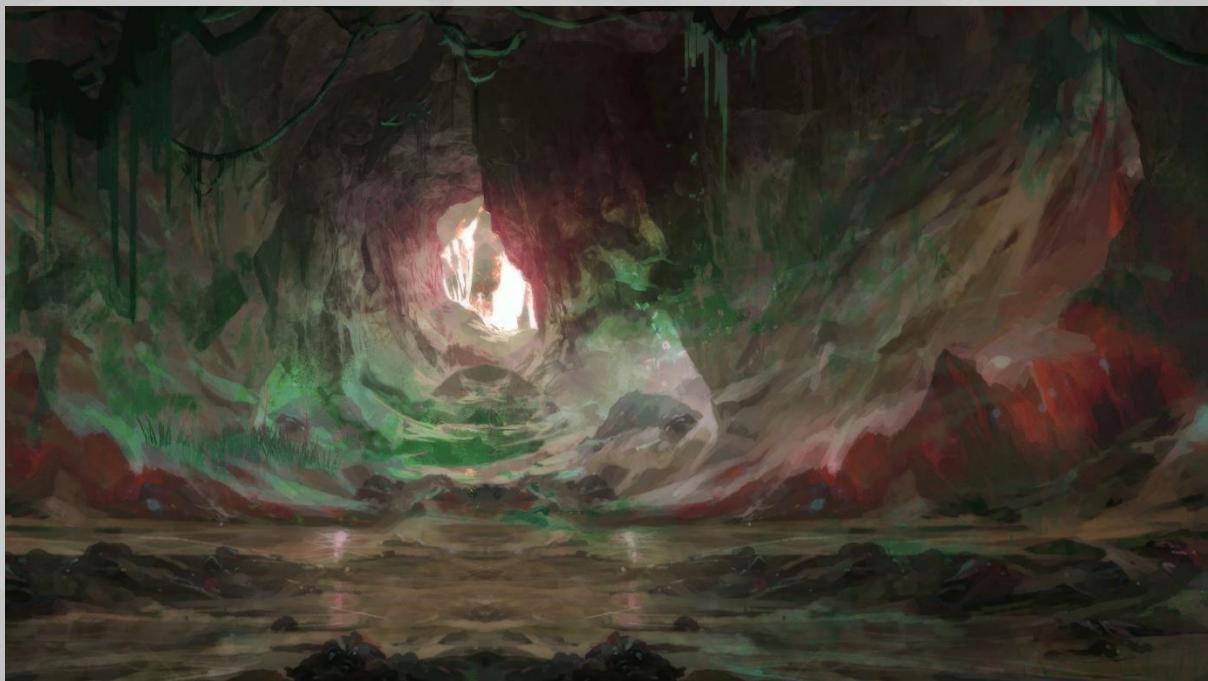
Amazon.com (z.d) *Limbo* Geraadpleegd op 25 mei 2018, van
<https://www.amazon.com/Playdead-LIMBO/dp/B00NWNKMFK>

How to train your dragon afbeelding 1:

Ridgely, C. (2018) *‘How to train your dragon 3 Title’ announced.* Geraadpleegd op 25 mei 2018, van
<http://comicbook.com/movies/2018/04/18/how-to-train-your-dragon-3-title-revealed/>

Page



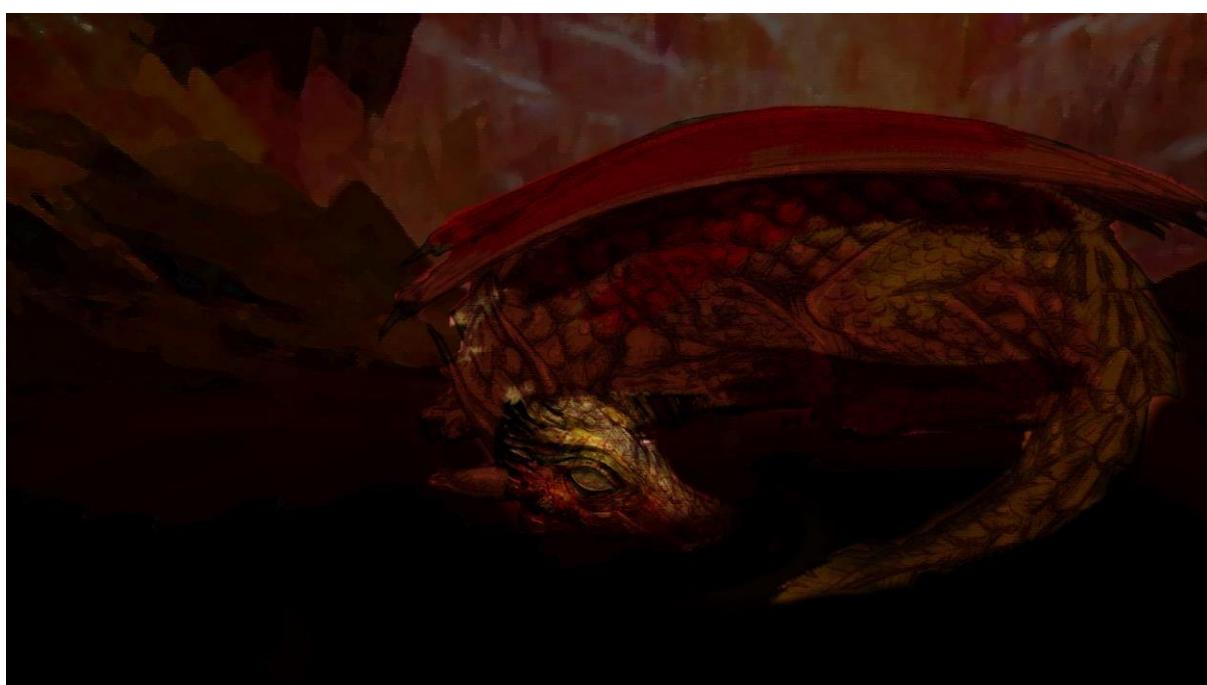
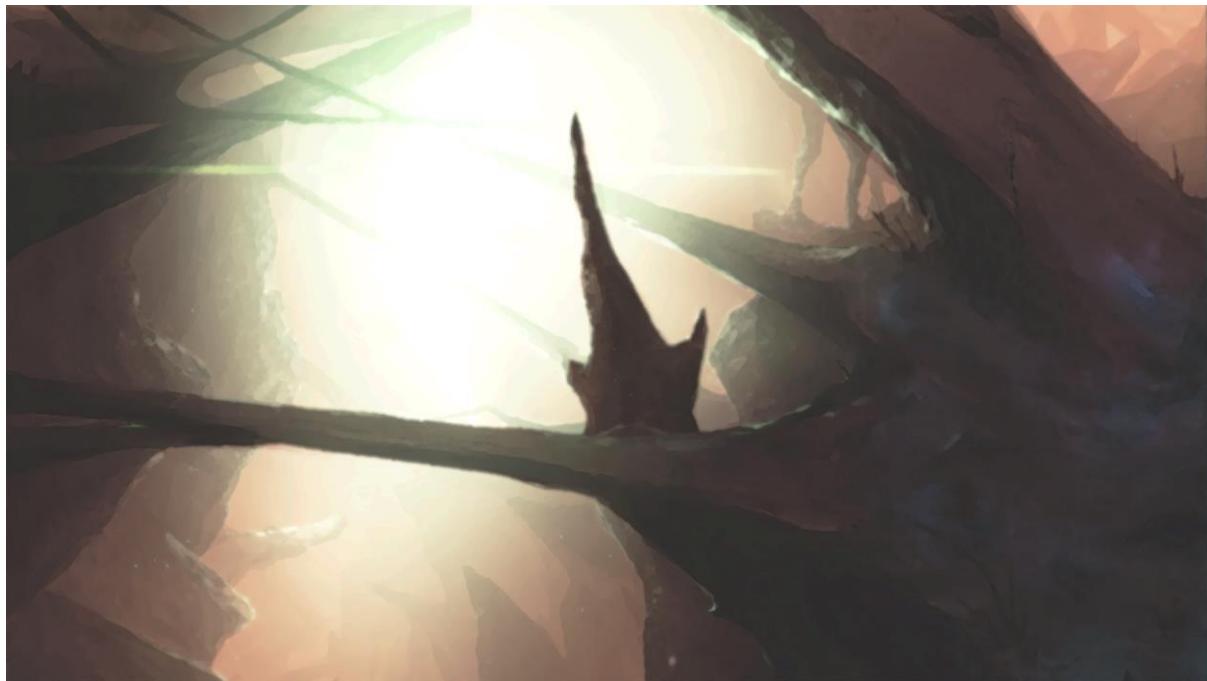


Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

2:

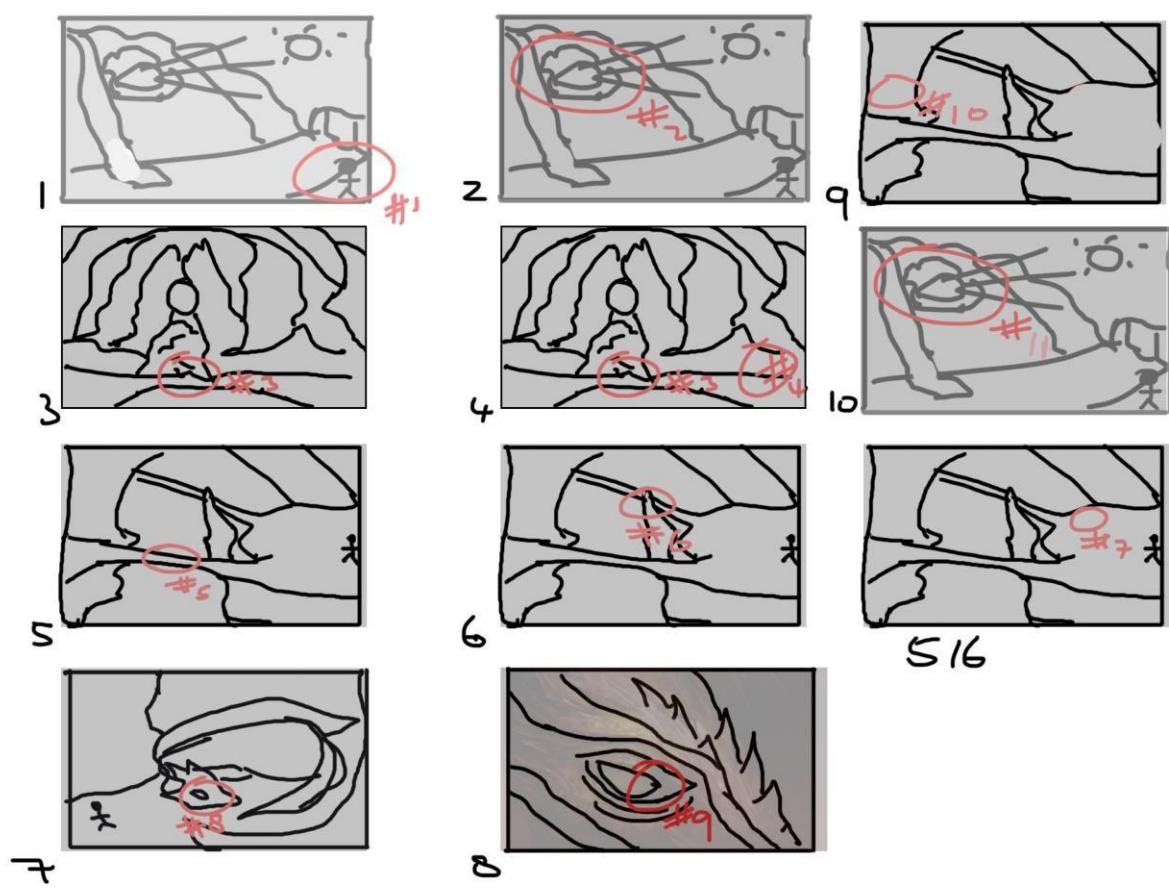


Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

2:

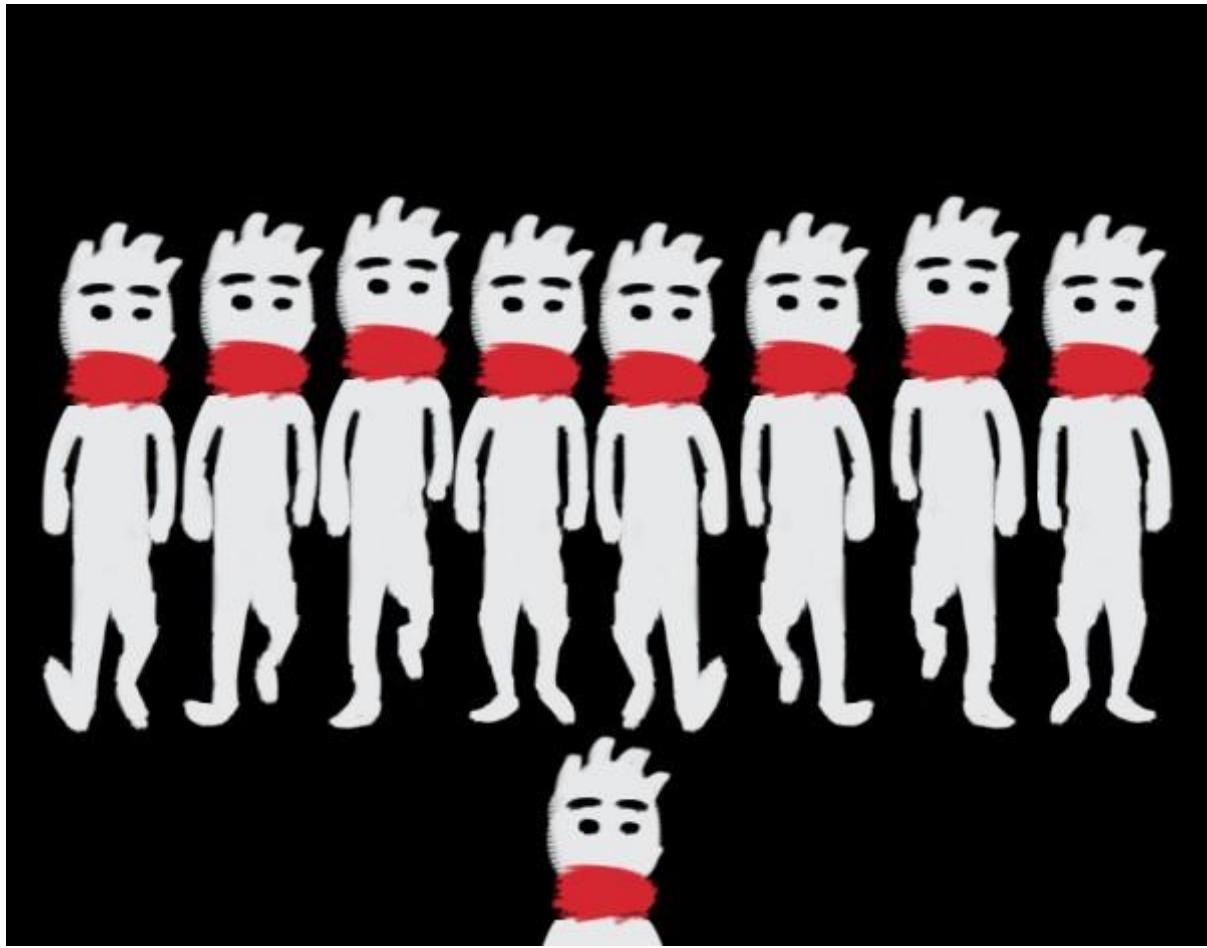


Page

24



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD



Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

2!

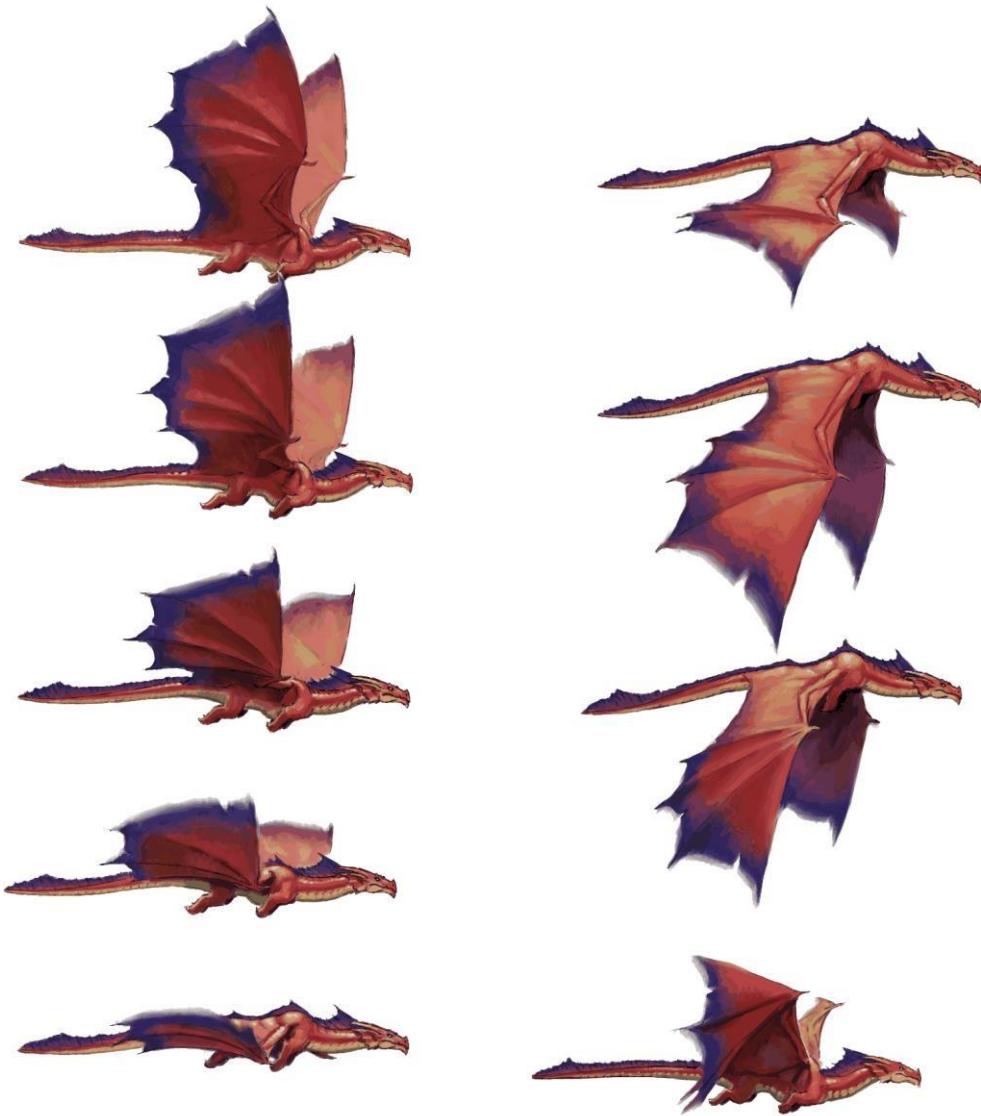


Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

26



Page



Immersive Space | Yang Zhou | 590008 | CMD

2