

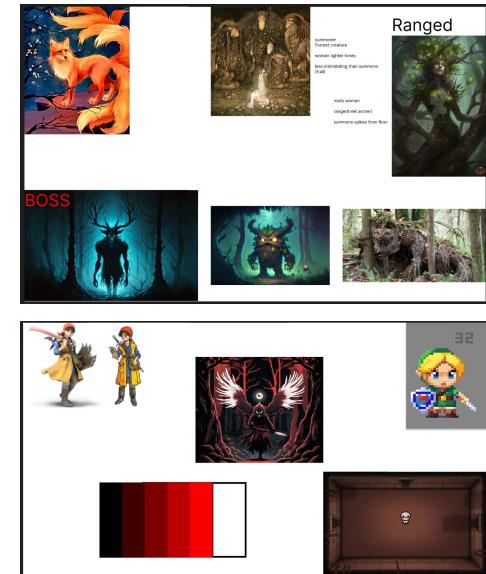
Uitleg van persoonlijk leerdoel

De persoonlijk leerdoel waar ik aan wil werken is Character Design. Het is iets wat ik graag later meer mee wil doen, maar wat ik nog niet echt tijd in heb gestopt om in te oefenen en leren. Daarom wil ik met deze persoonlijk leerdoel tijd vrij maken om hier aan te werken.

Hierbij help ik oude classgenoten van mij van mijn vorige studie, ICT Game Design, met een spel die ze aan het maken zijn in hun vrije tijd. Ik ideeën van hun gekregen die ze hebben voor karakters, en hiervoor maak ik character designs van.

Ik werk eerst aan sketches voor verschillende character designs voor de player, enemies of bosses. Deze baseer ik op reference images en ideeën van mijn oud klasgenoten, en deze werk ik uit met behulp van mijn eigen ideeën en andere design references die ik heb gebruikt om tot een goed design te komen

Later werk ik één van deze uit als animatie in pixel art vorm. Animatie deels ook een leerdoel waar ik beter in wil worden. Dit doe ik met behulp van verschillende tutorials voor de programma die ik voor pixel art gebruikt; Aseprite.



Moodboard gemaakt door
mijn oud klasgenoten voor
ideeën die ze hebben

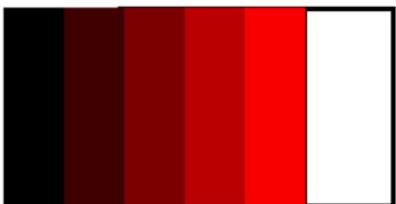
Pixel art: Kunst gemaakt met pixels.

Sprite: 2d plaatje die gebruikt word voor visuele elementen in games.

Design reference
gegeven door team



- Een explorer / adventurer type
- Met een grote schouder tas, zoals de Hero uit 'Dragon Quest'



- De kleuren palette waar ze om vroegen.

Character Design: Player

Sketch Concept Art



(zie 'Birds.mp4' in de zip folder voor een timelapse van het tekenen van het design)

Design references I used



Het team wilde dat ik een rood palet voor de vogel zou gebruiken, dus ik dacht dat een kardinaal, aangezien het een rode vogel is, passend zou zijn.



General vibe (zoals de lange mauwen, en de lange sjaal) zijn geïnspireerd door deze twee designs, 'Freya Crescent' van 'Final Fantasy IX' en 'Izutusmi' van 'Delicious in Dungeon'

Rejected character Design: Player

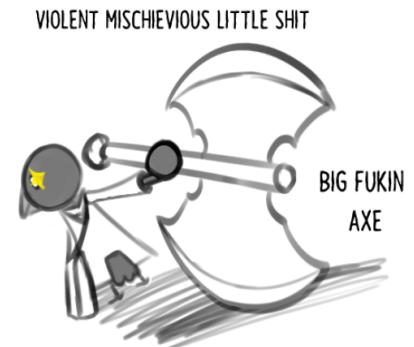
Player designs die mijn oud klasgenoten niet echt aanspraken.



Een harpij die met magie een speer gebruikt



CUTE SIMPLISTIC DESIGN



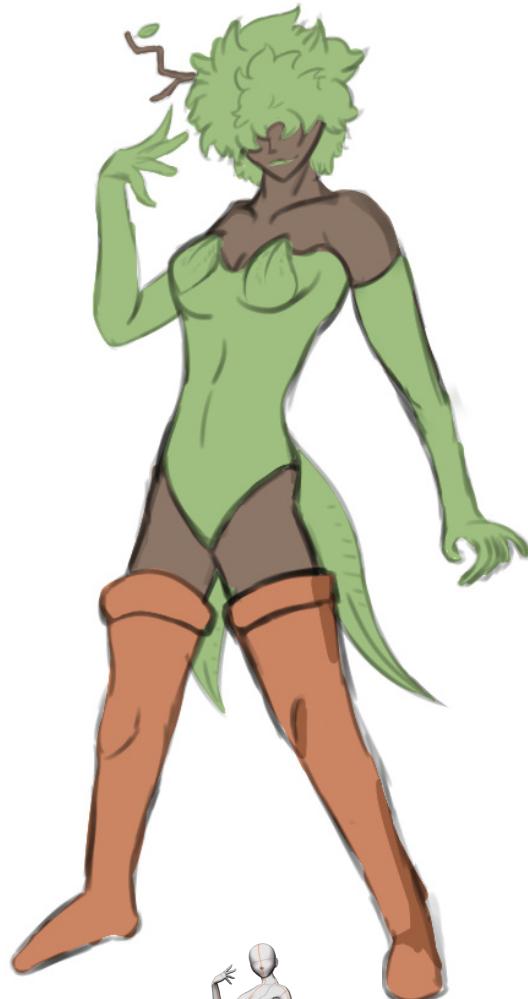
Een kleine raaf die een reusachtige bijl gebruikt

Character Design: Ranged Enemy



Een ranged enemy
die van een
distance vines
gebruikt

Sketch Concept Art



(zie 'Dryad.mp4' in de zip folder voor een
timelapse van het tekenen van het design)



Hair design geïnspireerd
door 'Shinobu Jacobs' van
'No More Heroes'.

Ik dacht dat een afro-
achtig ontwerp goed zou
passen bij het bladachtige
haar van een dryade.



Design van kleding
geïnspireerd door stripboek
karakters zoals **Poison Ivy**, die
een 'leotard' dragen, in de stijl
van bladeren.



De laarzen stellen bloem
potten voor.

Character Design: Boss



An artist's rendering of a wendigo as frequently depicted in popular culture



Neemt inspiratie van de vaak voorkomende pop culture design voor de Mythologische **Wendigo**

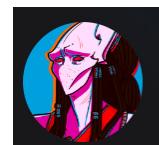


De design gebaseerd op een masker van **Bionicle**. Deze masker lijkt als of het een gezicht op het achterhoofd heeft, en dat ie dan zijn hoofd achterste voren kan doen. Ik dacht het een cool idee zou zijn voor het toepassen aan een skelet-achtige design die zijn eigen hoofd achterste voren doet.

Expert Feedback 1

"I think out of all of these, the simplistic bird design is the clearest, and you should be applying that clarity to the other designs, because when you're designing characters for games and animation, there will be other people looking at what you've created and they need to be able to see what's what basically."

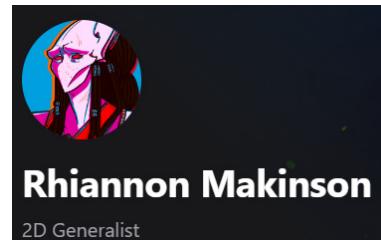
"I'd clean up the lines so the different shapes are easier to read, and as a side note try a rendered version to try out rendering materials or a turnaround of the character if you have the time. Other than that, your colour choices are strong for the characters you've made, and even with the sketchiness, the silhouettes are distinct, and they're all unique"



De schetsen die ik liet zien voor feedback

Expert

De expert die ik om hulp heb gevraagd is een vriendin uit Engeland die mij de afgelopen jaren heeft geholpen met het tekenen van dingen. Zij is zelf een Game Development student en heeft ervaring in het werken als designer en tekenaar voor bedrijven.



(Link naar haar fantastische werk:
<https://www.artgram.co/shinigamiapples>)

Iteratie 1



Omdat ik niet genoeg tijd had om een volledige render te maken van de sketch, maar wel te kunnen itereren op de feedback, koos ik om een rough sketch te maken voor een turnaround tekeningen van het design, zoals de expert had aanbevolen.

Hiermee kan ik makkelijker een sprite mee maken door deze tekening als reference te gebruiken, vanwege de meerdere kanten. De zijkant tekening is vrij handig om te gebruiken voor een loop animatie van de zij kant.



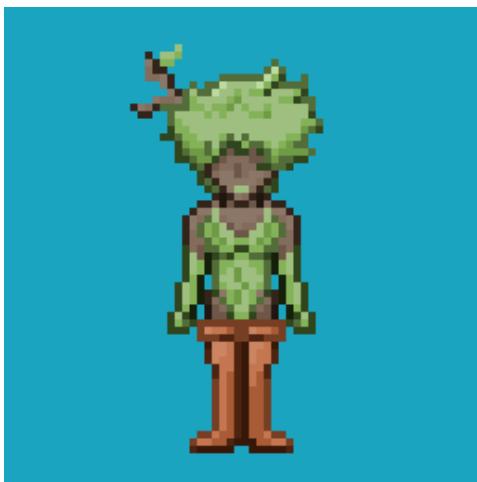
De design die ik verder ga uitwerken naar sprite en pixel animation is de ranged enemy Dryad, omdat ik die het design vond waar ik het meest trots op was.



De kleuren palette voor de sprite, om zo een consistente palette bij te houden.

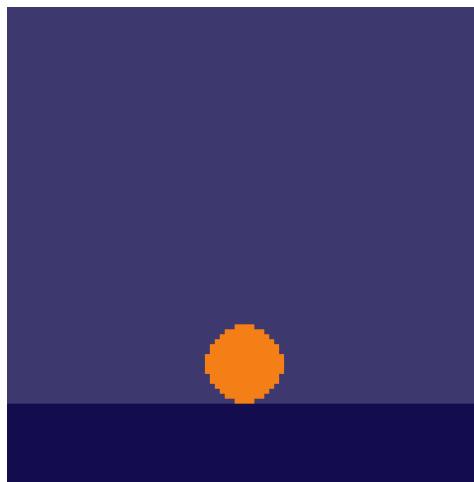
Animatie

Sprite reference



De sprite versie van de dryad tekening om als voorbeeld te gebruiken voor de animatie, met de gekozen palette.

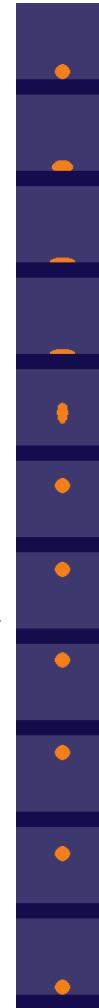
Bal animatie oefening



Oefen animatie die ik gemaakt heb door een animatie tutorial te volgen voor de pixel art programma die ik gebruik.

(Tutorial die ik heb gebruikt hierbij:
<https://www.youtube.com/watch?v=kzzPg1RBbl0>)

(zie de gif 'bal animatie.gif' in de zip bestand om de animatie te bekijken)



Loop animatie

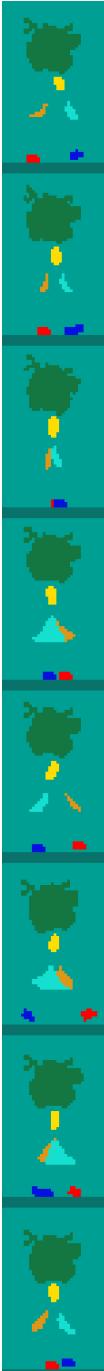


Een ruwe animatie waar ik de belangrijke delen van het lichaam (hoofd, schouder, handen en voeten) bij houdt en animeert.

Ik gaf de handen smear frames om zo de animatie van de handen krachtiger te laten voelen.

(Tutorial die ik heb gebruikt als naslag werk heb gebruikt:
https://www.youtube.com/watch?v=LPBvrdJ_1a8)

(zie de gif 'loop animatie v1.gif' in de zip bestand om de animatie te bekijken)



Expert Feedback 1

"I love the sprite you've got for them, the colours are well picked out, and the shapes are very clear, and the shading doesn't make it muddy, it's great."

"As for the walk cycle, you're putting more weight on the blue foot, you'll need to check the frames, because it looks like she's limping."

"Other than that, the head has a consistent shape, you've got that pretty much down, so there's no notes on that."



Iteratie 2

Loop animatie V2



(zie de gif 'loop animatie v2.gif' in de zip bestand om de animatie te bekijken)

Bij deze versie heb ik de verdere ledematen uitgewerkt en de animatie verbeterd.

De heftige hoofd beweging in de eerste versie zorgde er voor dat het leek als of ze mank liep, zoals de feedback dat noemde, en dus daarom heb ik het hoofd in deze versie meer stabiel gemaakt en de loop animatie een meer 'trotsere' karakter gegeven.

Loop animatie V3



(zie de gif 'loop animatie v3.gif' in de zip bestand om de animatie te bekijken)

Een work-in-progress sprite versie van de animatie waar ik de outline en kleur aan de animatie heb toegevoegd om het op de reference te sprite te laten lijken.

De lastigste van beide iteratie is het maken van de benen, dat was heel erg lastig om te tekenen, daarom had ik deze niet af.

Als ik meer tijd had dan zou ik deze verder afmaken.



Estimation voor hoe het er uit zou zijn als ie afgemaakt was

Conclusie

Ik ben best wel blij met de resultaten. De schetsen die ik heb gemaakt voor de character designs zijn een van mijn favoriete tekeningen die ik tot nu toe heb gemaakt.

Door het maken van de character designs heb ik geleerd en geoefend om design elementen te bedenken en die toe te passen op een design voor een 'klant' (in deze situatie mijn oude klasgenoten), wat natuurlijk een heel erg handige skill om te hebben voor later als ik in de design kant wil werken.

Ook heb ik met het maken van de pixel animaties beter geleerd hoe ik een figuur moet animeren op een professionelere wijzen. Dit is een skill die handig is wanneer ik aan meer spellen werk in de toekomst, voor opdracht gevers of als ik zelf een game ooit wil maken.

Ik vind wel dat ik een beetje meer tijd in had kunnen steken, ondanks dat ik meer dan 29 uur er voor heb gebruikt. Voor mij duurt het maken van tekeningen vrij lang omdat ik het nog steeds best wel lastig vindt. Dit is iets waar ik in de toekomst nog beter in wil worden door meer te oefenen met tekenen en animeren.

