

## **De Corona hamster**

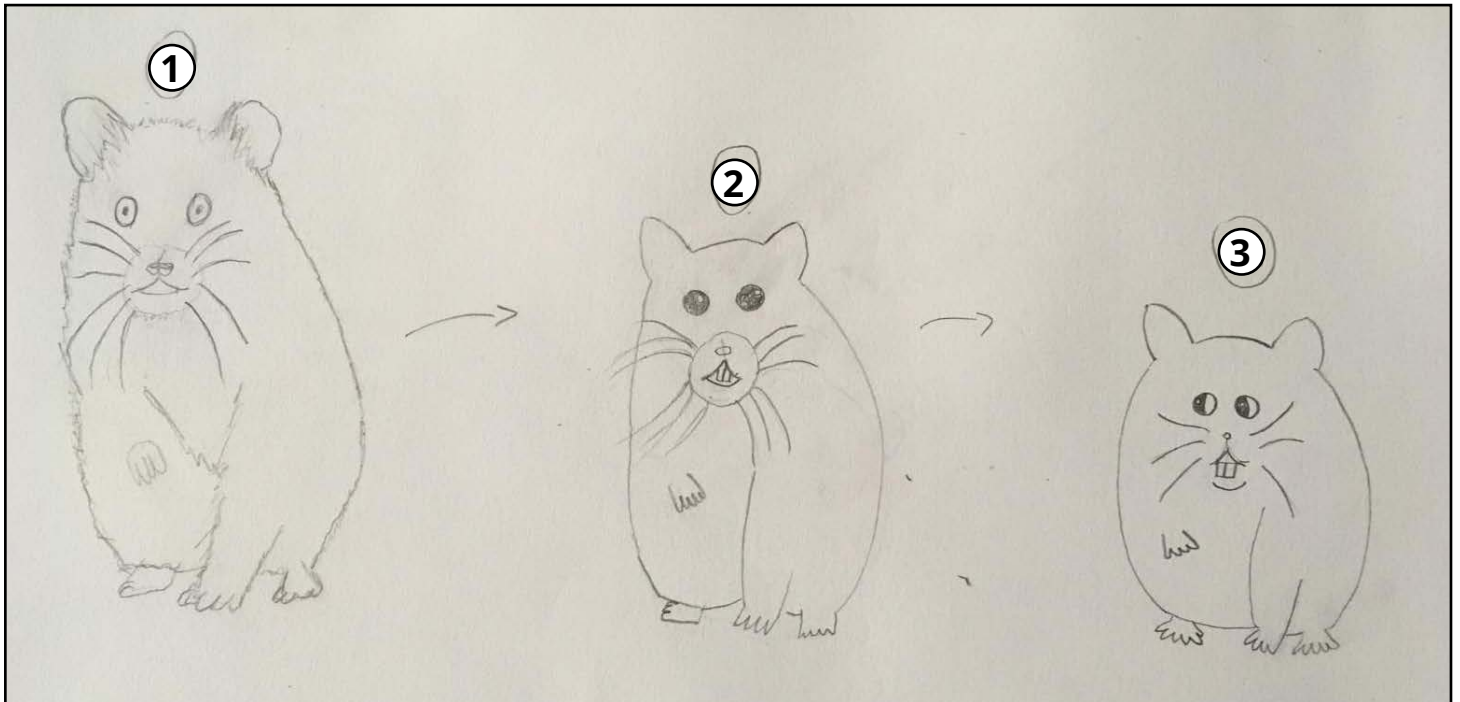
**Stella Nieuwenhuis | 500719927 | Visual Interface & Beweging**

# Inhoudsopgave

---

Inhoudsopgave	p 2
<b>1. Verkenfase</b>	
Schetsen van mijn karakter	p 3
Digitaal karakter v1	p 4
Iteraties digitaal karakter v1	p 5
Digitaal karakter v2	p 6
Pinterestboarden	p 7
Schetsen functies	p 8
Technisch onderzoek	p 9
Concept omschrijving	p 12
Pinterestboard stijlen	p 13
Iconen in 3 stijlen	p 14
Verkennen & knippen	p 17
Loader oefening	
<b>2. Ontwerpfase</b>	
Digitale iconen iteraties	p 18
Storyboard v1	p 19
Idle state iteraties	p 20
Functie 1 iteraties	p 22
Functie 2 iteraties	p 23
Functie 3 iteraties	p 24
<b>3. Workflow</b>	
Plan van aanpak	p 25
Flowchart	p 29
<b>4. Afwerking</b>	
Peer feedback op 3 april	p 30
Eindontwerp en verwerking feedback	p 32

# Schetsen van mijn karakter



## Toelichting

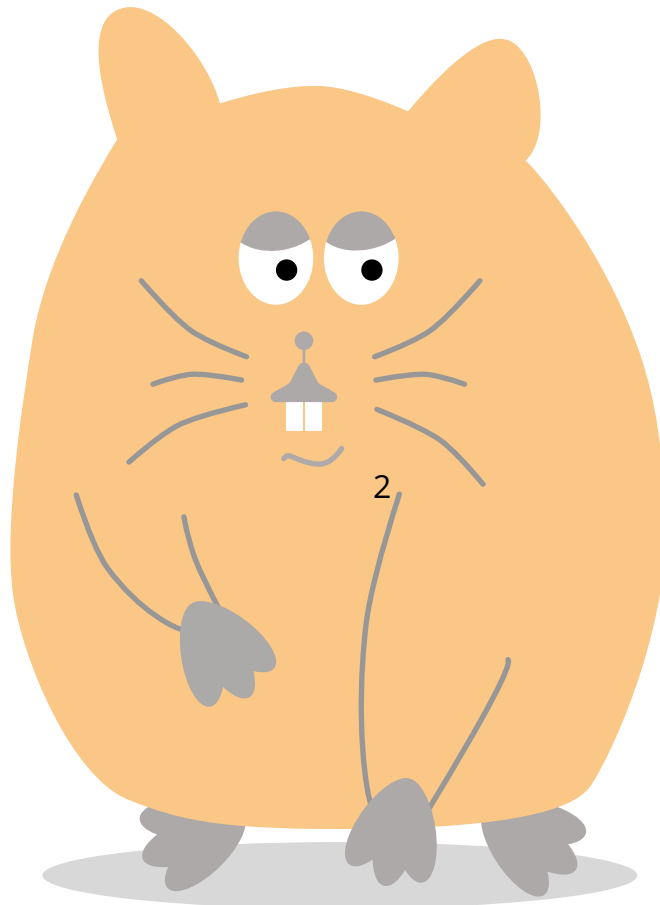
Het leek mij leuk om een hamster te maken omdat we momenteel in een bizarre situatie zitten door het Corona virus. Toen men te horen kreeg dat de scholen zouden gaan sluiten en mensen thuis zouden moeten gaan werken, sloegen velen op hol. Ze gingen naar de supermarkt en kochten ontzettend veel in! Ze waren aan het hamsteren geslagen. Vandaar mijn hamster.

## De schetsen

Als eerst zocht ik plaatjes van hamsters en tekende ik een zo natuurlijk mogelijke hamster (no. 1). Vervolgens probeerde ik hier een iets cartoon-achtigere versie van te maken (no. 2). En als derde variant maakte ik de hamster wat bolliger en kleiner, zodat hij schattiger werd.

# Digitaal karakter V1

---



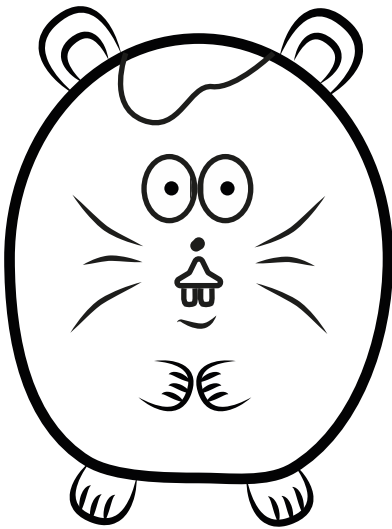
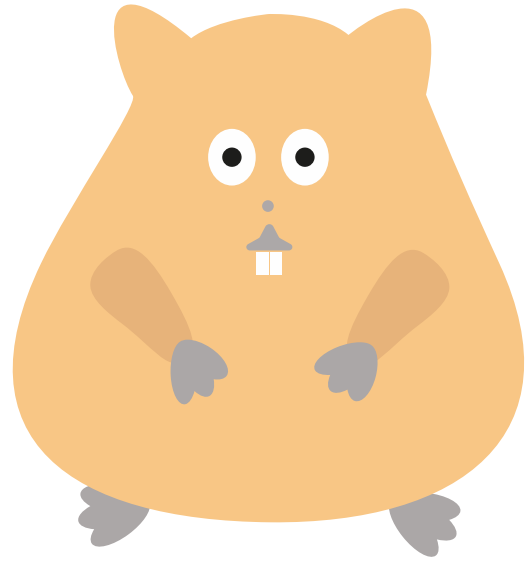
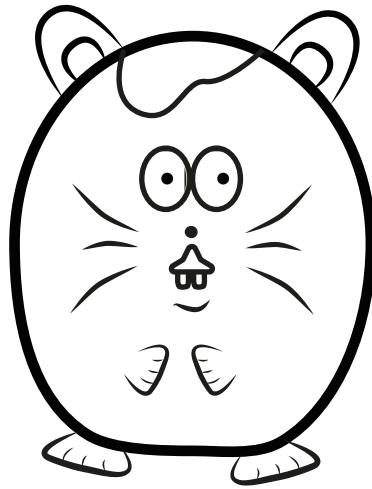
## De schets

Dit is de eerste digitale schets van de hamster. Waar ik nog aan wil werken zijn de ogen want hij kijkt nu een beetje bozig. Ook wil ik de armen nog verfijnen.

## Feedback Bart Jan tijdens werkcollege 2

! Kijk nog even naar brushes. Daarmee kun je de armen en het mondje nog mooier maken.

# Iteraties digitaal karakter V1

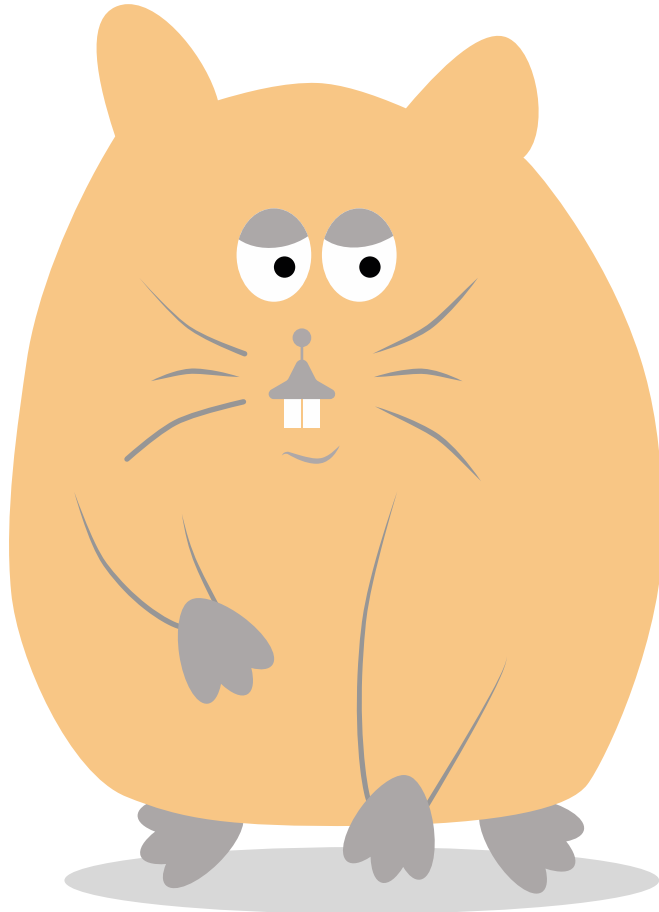


## Toelichting

Omdat ik Illustrator nog niet zo goed kende, heb ik zitten oefenen op mijn karakter. Ik probeerde ook een andere stijl uit, met alleen lijnen. Maar dit vond ik er niet uit zien! De derde rechtsboven lijkt op een aardappel... Uiteindelijk heb ik toch de feedback van Bart Jan verwerkt (zie volgende pagina).

# Digitaal karakter V2

---

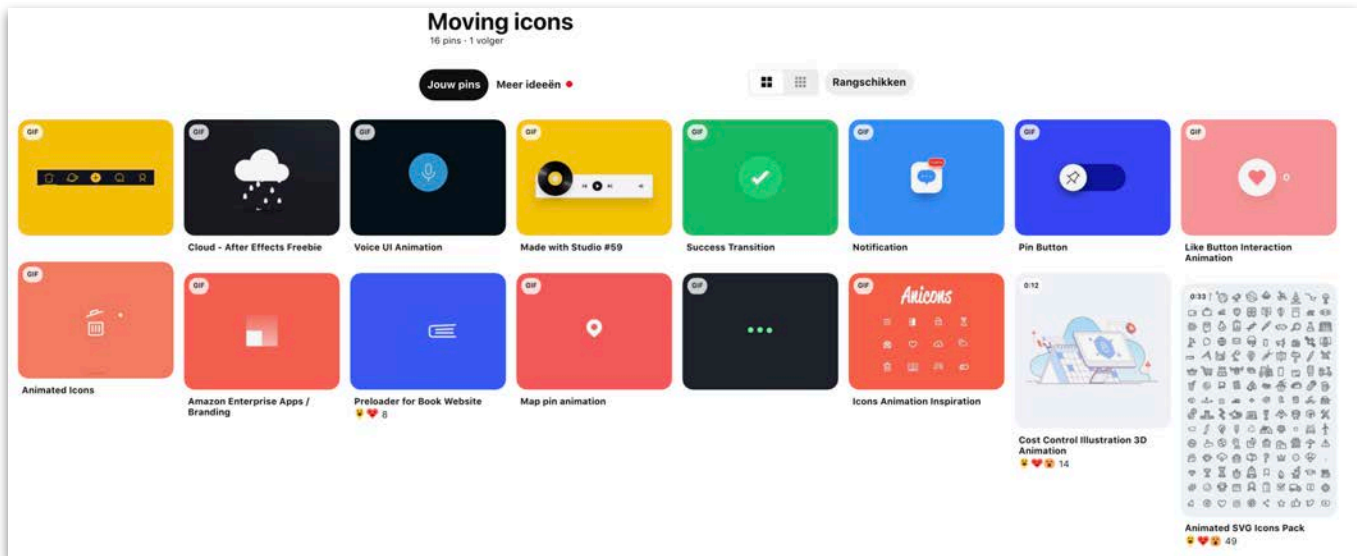


## **Aanpassing met brushes**

Ik heb de lijnen van de armen, de snorharen en de mond veranderd met een subtielere brush (in Illustraat). De ogen zet ik anders wanneer ik de hamster ga animeren in aftereffects. Ook heb ik nu alle lagen los aangemaakt in Illustrator.

# Pinterestboarden

<https://pin.it/2JzGX5v>



## Moving objects

Dit is het pinterestboard dat ik heb aangemaakt om geïnspireerd te raken door bewegende iconen. Het viel mij op dat gaat om hele kleine bewegingen die al direct zorgen voor een leuker effect.

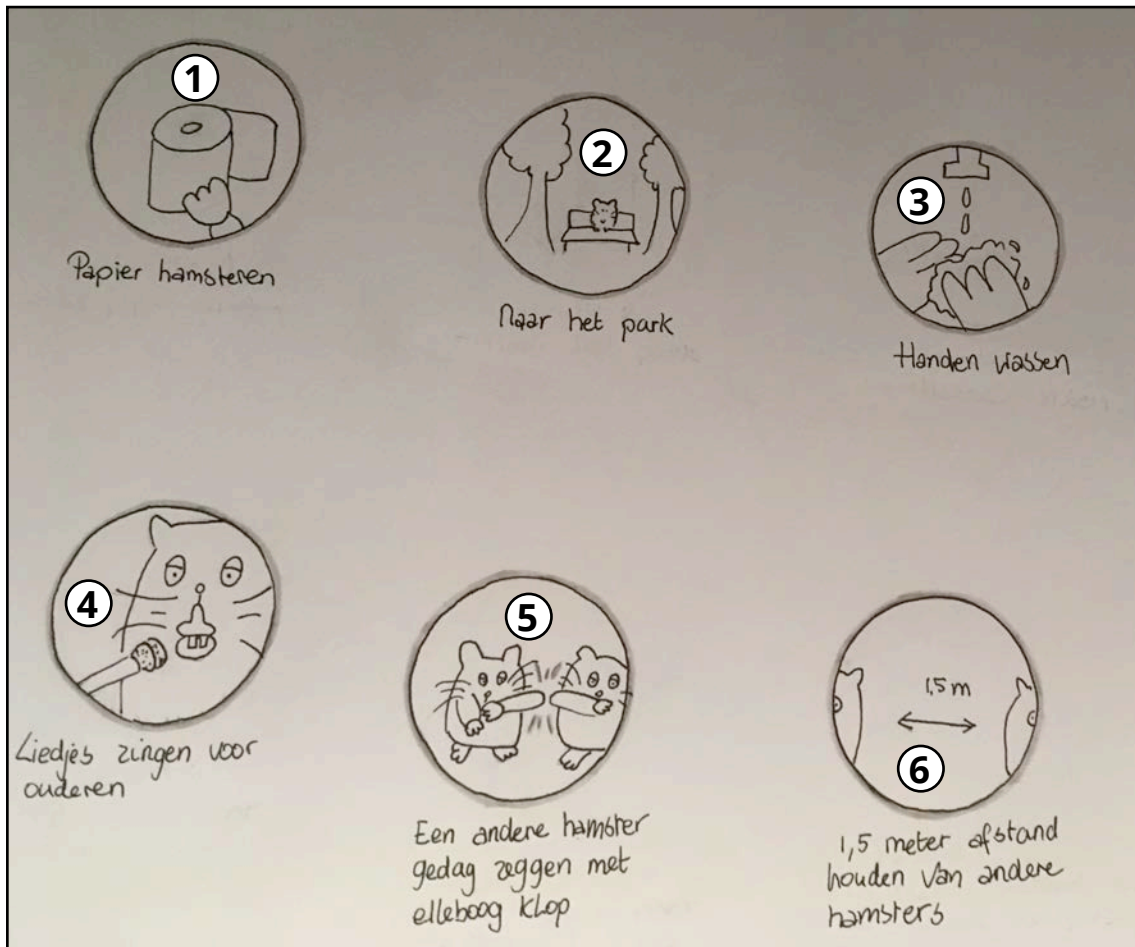
<https://pin.it/1yCL6st>



## Interfaces en stijlen

In dit board heb ik vooral afbeeldingen verzameld van interfaces bij games waarbij je een karakter kunt kiezen. Dit lijkt namelijk een beetje op de drie functies die wij straks gaan maken. Als je op een functie klikt, gebeurt er wat met je karakter.

# Schetsen functies



## Toelichting

De bovenstaande schetsen waren ideetjes voor de 3 functies die mijn hamster gaat krijgen. Ik heb de schetsen in een icon variant getekend zodat ik ook alvast kon nadenken over de moving, icons die straks verder uitgewerkt zullen worden. Ideeën voor de 3 functies waren:

1. WC papier hamsteren. De hamster neemt een berg wc papier mee uit de winkel.
2. De hamster gaat naar het park en gaat socializen met andere hamsters.
3. De hamster wast zijn handen.
4. De hamster zingt liedjes voor ouderen (maar wel heel vals).
5. Twee hamsters begroeten elkaar met de elleboog.
6. De hamster houdt (met moeite) 1,5 meter afstand.

Het is de bedoeling dat de functies alle 3 leuk zijn en een eenheid vormen voor het concept.



# Technisch onderzoek

**Prototypen** : Welk programma is handig om te gaan gebruiken om in te prototypen?

## **Coderen met Javascript**

- Ingewikkeld
- + Als je eenmaal de code hebt, is het snel gedaan.

## **Invision**

- Werkt traag met gifjes (weet ik uit ervaring)
- + Kan gifjes openen

## **Principle**

- Niet gratis
- Werkt niet goed samen met design uit een Adobe programma (weet ik uit ervaring)

## **Proto.io**

- + Ik heb een abonnement
- + Geavanceerd prototype programma
- + Ik heb bij mijn stage al een met gifjes gewerkt en denk dat het moet lukken.
- Het is meer gedoe dan code schrijven.

## **Mijn besluit**

Ik heb ervoor gekozen om te gaan prototypen met proto.io omdat ik dit programma ook op mijn stage heb gebruikt en ik denk dat het mogelijk is om het voor elkaar te krijgen. Ik doe later een testje om te kijken of het daadwerkelijk lukt.

# Technisch onderzoek

**Animeren :** Welk programma is handig om te gaan gebruiken om in te animeren?

## **After Effects**

- + Werkt goed samen met Illustrator
- + Je kunt heel veel
- + Ik heb er al een beetje ervaring mee door Motion Design

## **Adobe Animate**

- Ingewikkelder dan After Effects
- Geen ervaring mee dus ik moet het helemaal leren.

## **Principle**

- + Heb ik al eerder gebruikt
- + Fijne interface
- Is meer bedoel voor micro animaties

## **GreenSock**

- Ingewikkeld met coderen

## **Mijn besluit**

Ik heb besloten om te gaan animeren in After Effects omdat ik dit programma ook al bij Motion Design heb gebruikt en daarom al een beetje weet hoe het werkt. Ik denk ook dat het goed is om dit programma te gebruiken samen met Illustrator.

<https://theblog.adobe.com/harnessing-power-photoshop-illustrator-adobe-xd/>  
<https://theblog.adobe.com/harnessing-power-photoshop-illustrator-adobe-xd/>

# Technisch onderzoek

**Designen:** Welk programma is handig om te gaan gebruiken om in te designen?

## **Sketch**

- + Makkelijk in gebruik
- + Werkt goed samen met principle (om te prototypen)
- Werkt minder goed samen met After effects (weet ik uit ervaring), je hebt een plugin nodig en bovendien raakt After effects in de war van maskers.
- Meer gericht op UI design

## **Illustrator**

- + Werkt goed samen met Adobe programma's
- Heb ik wat minder ervaring mee dan met Sketch

## **Adobe XD**

- + Werkt goed samen met Adobe programma's
- Meer bedoeld om te prototype

## **Mijn besluit**

Ik heb besloten om te gaan designen in Illustrator omdat het een uitdaging is om dit programma beter te leren omdat je er veel mee kunt. Zo had ik eerst bijvoorbeeld mijn hamster in Sketch gemaakt maar ik kwam erachter dat er niet zoveel brushes waren als in Illustrator. Daarom ga ik verder in Illustrator.

# Concept omschrijving

## **Toelichting**

Door het schetsen van functies ben ik uiteindelijk op het concept gekomen wat ik hieronder beschrijf. Ik wil functie 1, 3 en 5 gaan uitwerken.

## **Het concept**

Door het corona virus dienen we ons aan allerlei regels te houden. De hamster zit thuis omdat hij niet naar buiten mag.

## **Idle state:**

De hamster zit thuis met popcorn te luieren op de bank want hij moet binnenblijven. Op de TV hoort hij allerlei dingen over het Corona virus voorbij komen. Hij moet zijn handen regelmatig wassen, hij mag geen handen schudden en hij moet vooral niet gaan hamsteren! De hamster denkt hierover na.

## **Functie 1 - De hamster gaat WC papier hamsteren**

De hamster is in de supermarkt en gooit zijn mandje vol met wc papier. Hij maakt de kast leeg.

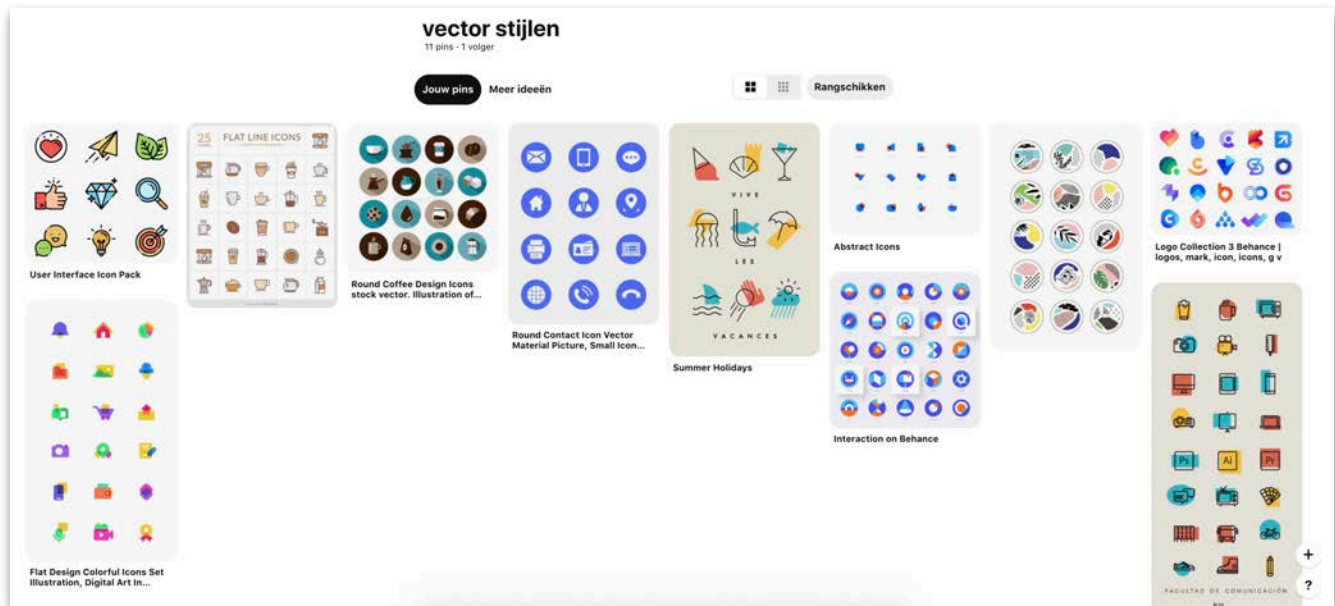
## **Functie 2 - Groeten**

De hamster ziet een andere hamster maar mag geen handen schudden. Ze geven elkaar een elleboogstoot.

## **Functie 3 - De hamster wast zijn handen**

De hamster wast zijn handen en fluit/zingt een liedje.

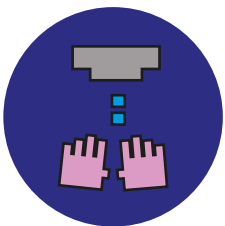
# Pinterestboard stijlen



## Vector stijlen

Dit board gaf mij inspiratie voor het digitaliseren van mijn iconen. Zo zijn er verschillende soorten stijlen: flat design, abstract design, geometrisch etc. Ze hebben allemaal wel wat.

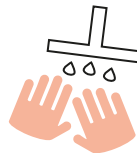
## Iconen in 3 stijlen



Blokkerige stijl



Geometrisch vak  
op de achtergrond



Vlak en lijn  
combinatie

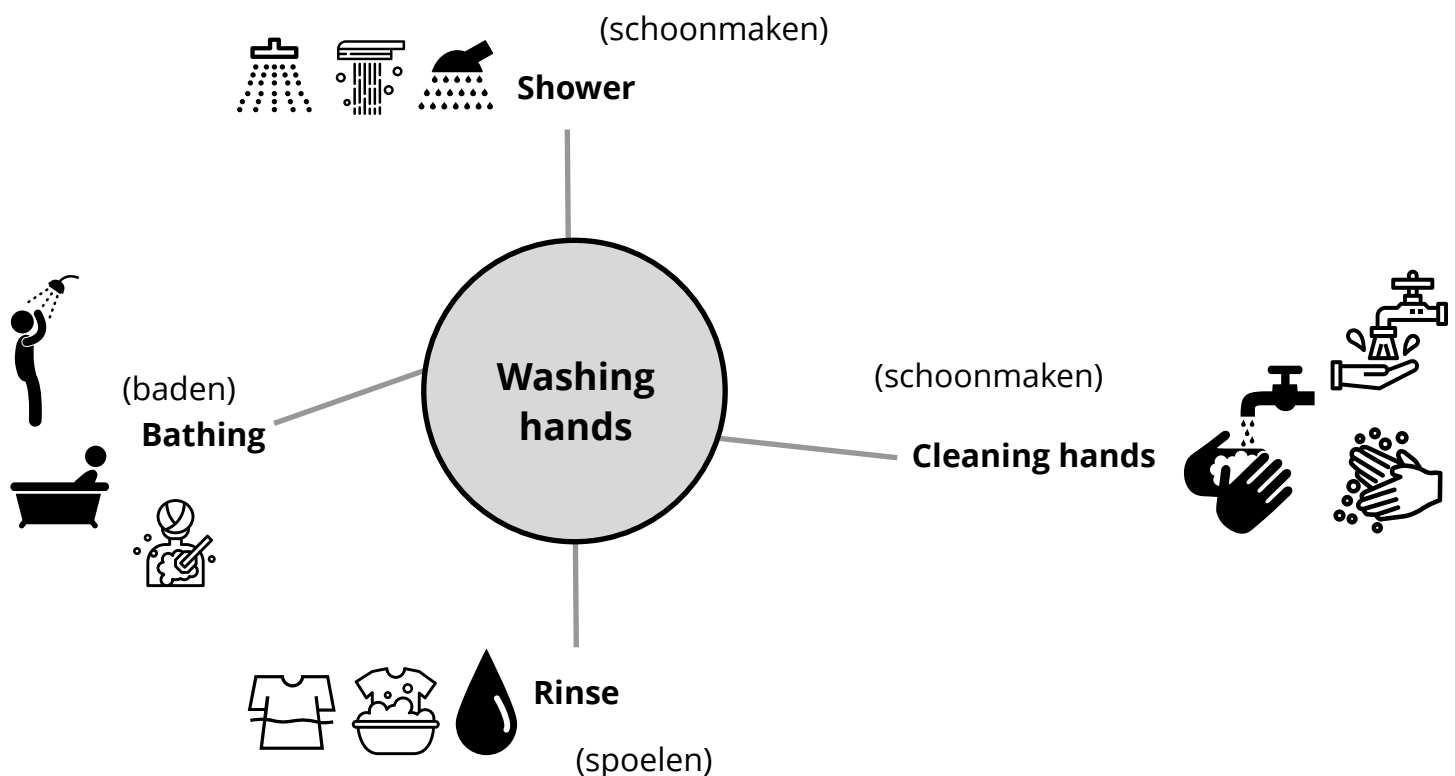
## Toelichting

Ter oefening heb ik 3 digitale uitwerkingen gemaakt van mijn icoon voor het handen wassen. Deze oefening hielp vooral erg goed als startpunt voor het maken van mijn eigen iconen.

## Toelichting

Om op ideeën te komen voor goede iconen, heb ik een woord cloud gemaakt met synoniemen van het woord dat past bij de functie. Ik heb vooral gekeken naar Engelse woorden omdat veel sites met iconen in het Engels zijn. Vervolgens heb ik iconen opgezocht met die zoekterm en naast de synoniemen geplakt. Vervolgens heb ik schetsen gemaakt van mijn moving icon.

## Functie1 : Handen wassen



## Schetsen iconen:



①



②



③

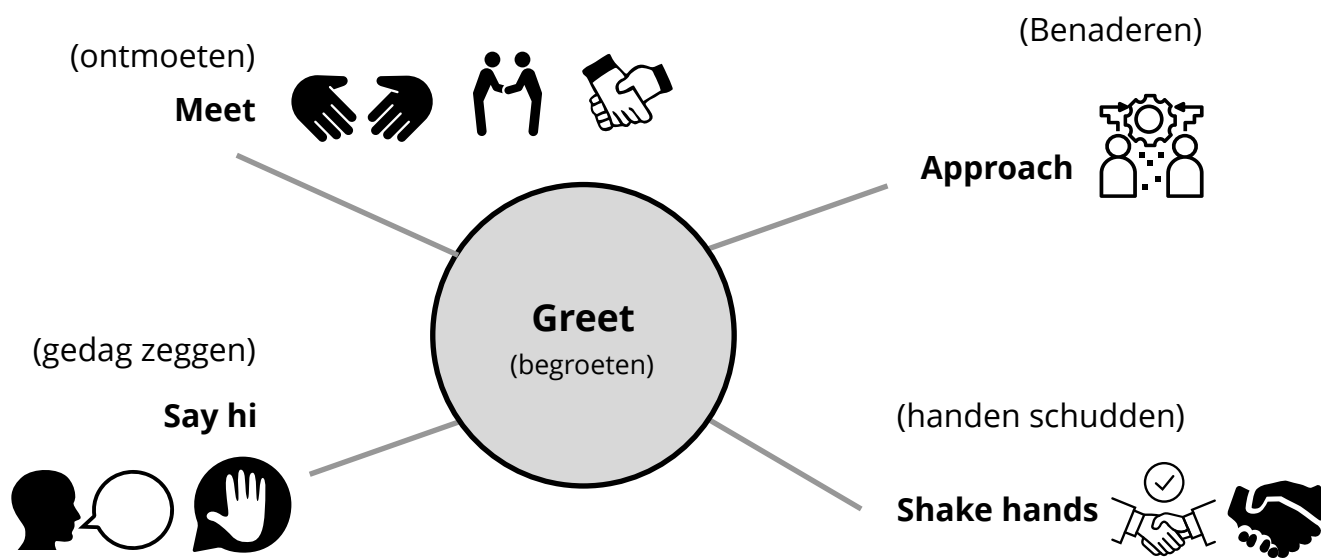
**Motion:** handen, zeep en water bewegen

## Toelichting

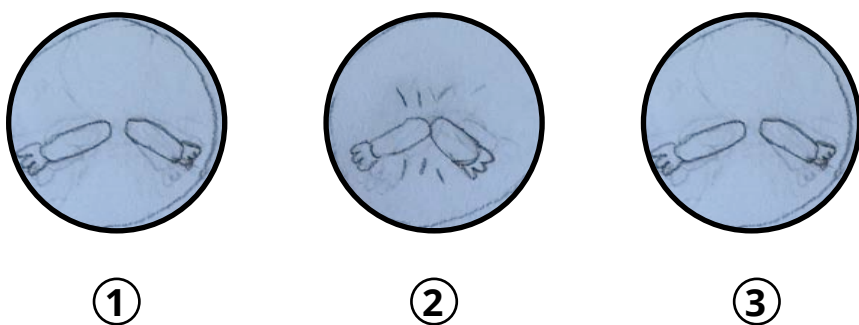
Hier zijn nu gewone handen getekend maar het is de bedoeling dat dit de handen van de hamster worden.

# Verkennen & knippen

## Functie 2: Groeten



## Schetsen iconen:



### Toelichting

Hier zijn nu gewone armen getekend maar het is de bedoeling dat dit de armen van de hamster worden.

**Motion:** De armen komen tegen elkaar

# Verkennen & knippen

## Functie 3: Hamsteren



## Schetsen iconen:



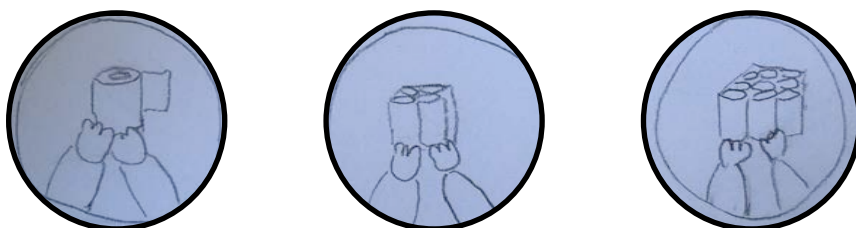
①

②

③

### Toelichting

Het karretje raakt steeds voller.



①

②

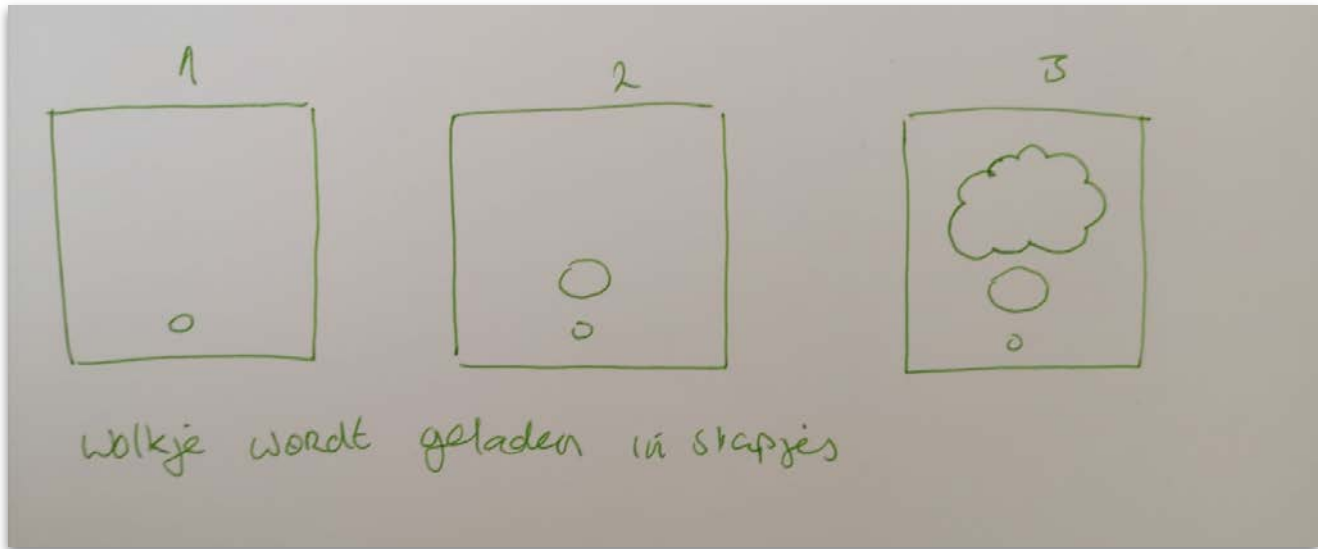
③

### Toelichting

Er komen steeds meer wc rollen in de handen.

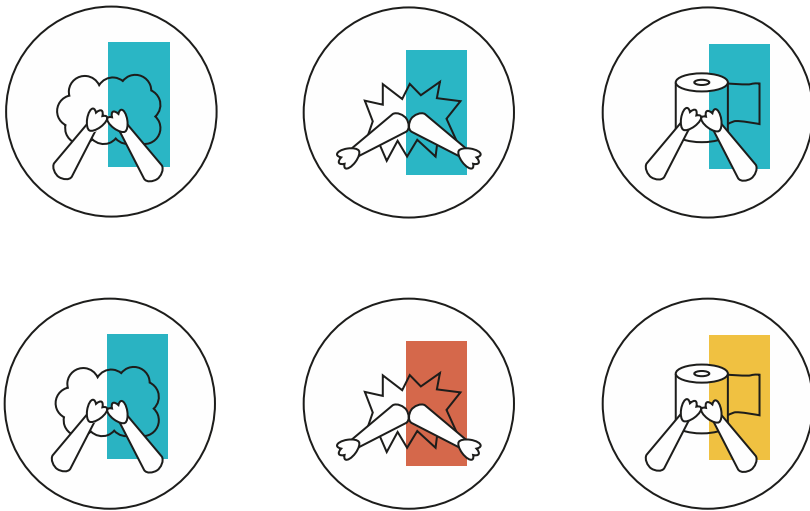


# Loader oefening



Na het aanklikken van een button/icon wordt eerst het wolkje geladen.

# Digitale iconen iteraties



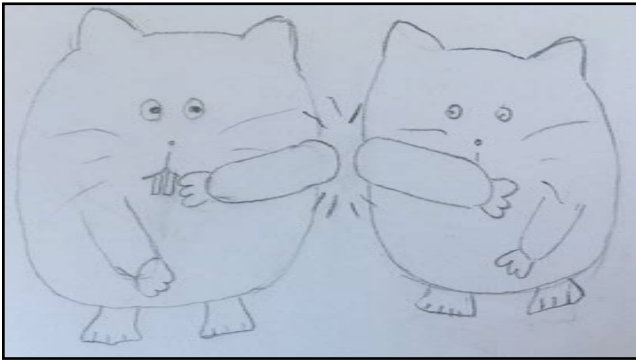
## Toelichting

De eerste iconen die ik digitaal maakte, waren de iconen boven de streep. Later heb ik nog meer variaties gemaakt omdat de witte achtergrond bij de rest van mijn design een beetje kaal overkwam en omdat ik geen lijnen meer wilde gebruiken.



# Storyboard v1

## Andere hamster begroeten



### Geluiden:

- Botsgeluid
- Juigend geluid (ze zijn blij)

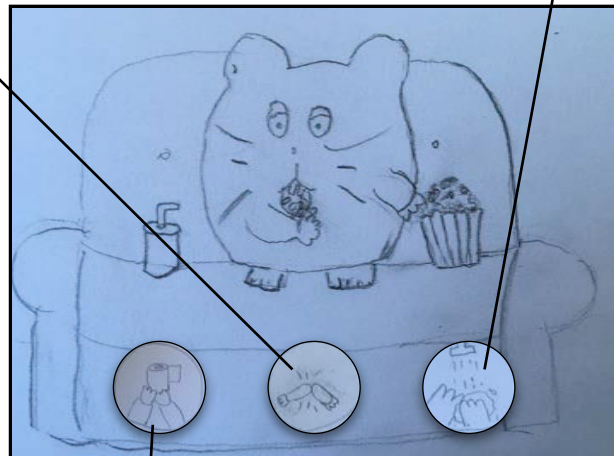
## Handen wassen en liedje zingen



### Geluiden:

- Gezongen liedje
- Wasgeluid
- Water geluid

## Thuis chillen



### Geluiden:

- TV geluid
- Gesmak

### Overgang:

Alle voorwerpen van de idle state verdwijnen langzaam. Zo blijft alleen de hamster over. Daarna worden de voorwerpen toegevoegd behorend bij de functies.

## Idle state

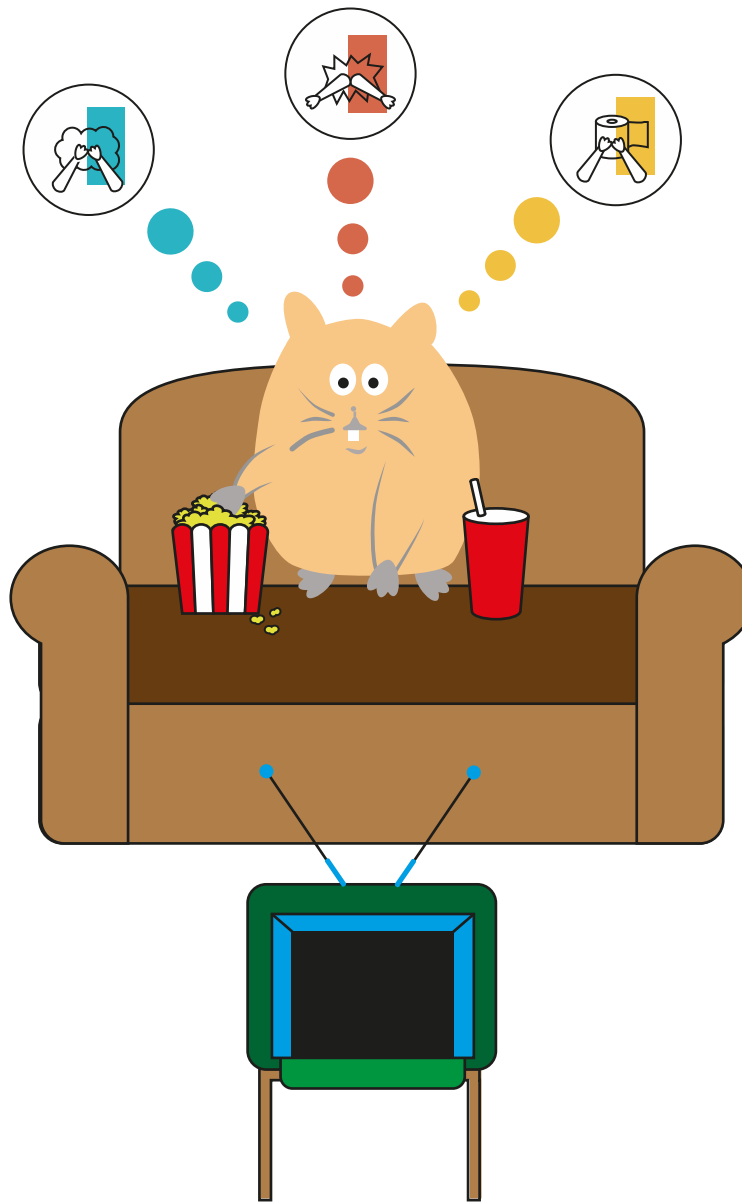
## Hamsteren



### Geluiden:

- Winkelgeluid (mensen)
- Gooi geluid
- Bounc geluid
- Lachgeluid

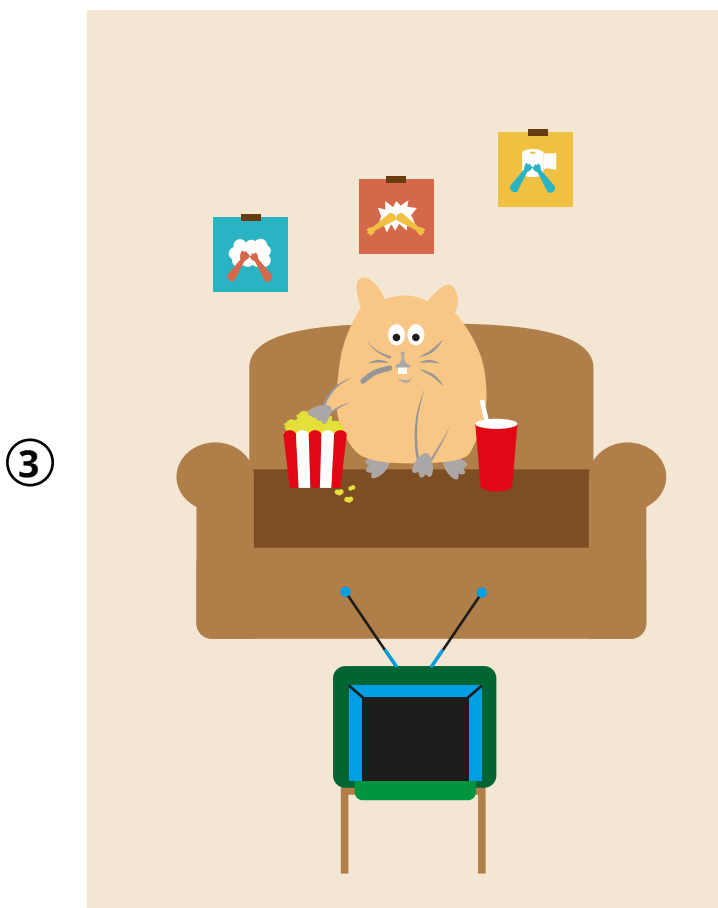
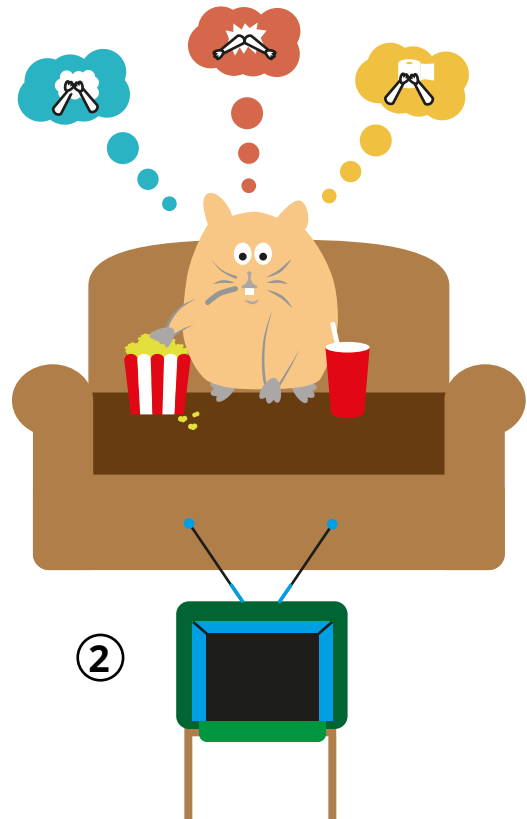
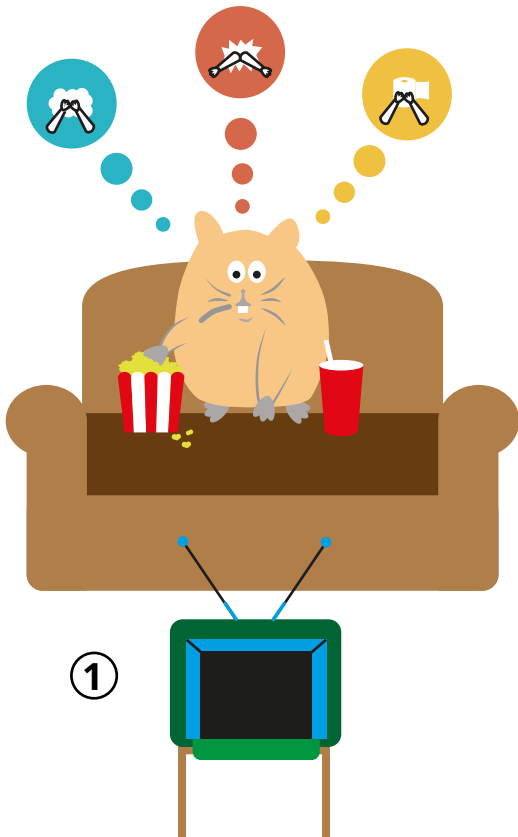
# Idle state digitale v1



## Toelichting

Dit was mijn eerste design van de idle state. Ik heb hierbij veel lijnen gebruikt. Ik vroeg aan een medestudent feedback en zij wees mij erop dat alles lijnen heeft behalve de hamster zelf. Daarom ben ik gaan kijken hoe het eruit zou zien zonder de lijnen, en ben ik ook de iconen gaan aanpassen (zie de iconen onder de zwarte streep bij de digitale iconen iteraties).

# Idle state digitaal iteraties



## Toelichting

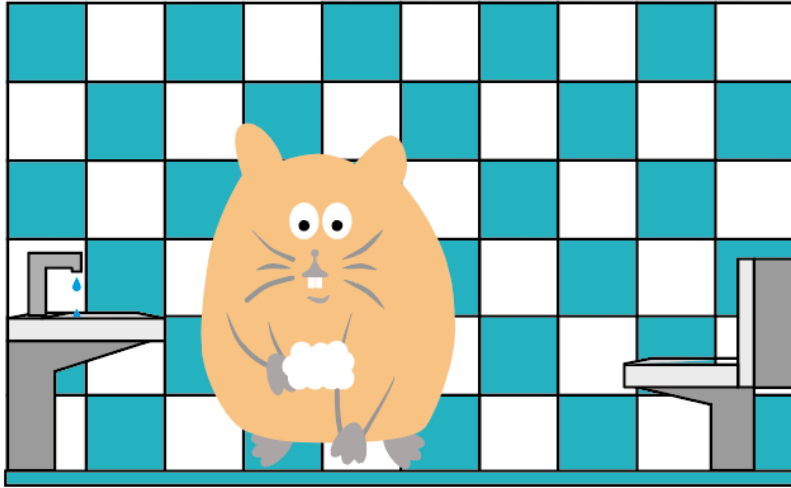
**1.** Iconen als denkwolkjes. Nog wel lijnen gebruikt in de iconen.

Motion: het is de bedoeling dat de iconen langzaam opstijgen en dalen.

**2.** Iconen meer in denkwolk vormen.

**3.** De iconen zijn schilderijen geworden.  
Motion: Bij elk icoon beweegt er iets in het plaatje, zodat je de neiging hebt erop te klikken. Maar er popt steeds iets op.

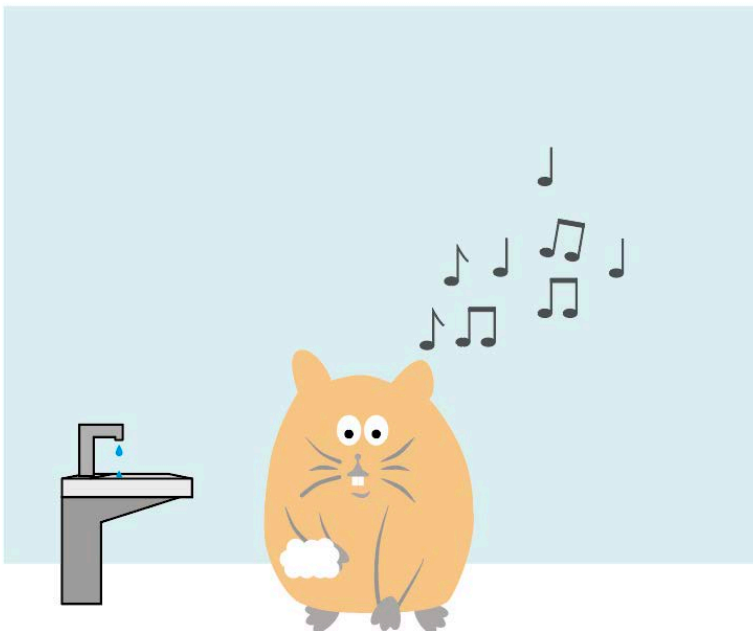
# Functie 1 - Hands wassen iteraties



①

## Toelichting

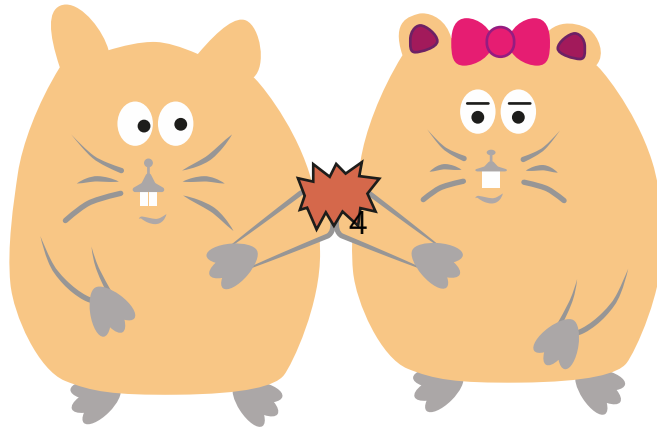
1. Bij deze versie vind ik, de achtergrond een beetje te intens.
2. Ik heb de wc weggehaald omdat het perspectief niet echt klopte bij de wasbak. Ook heb de de achtergrond lichter gemaakt en muzieknoten toegevoegd.



②

## Functie 2 - Begroeten ideeën

---

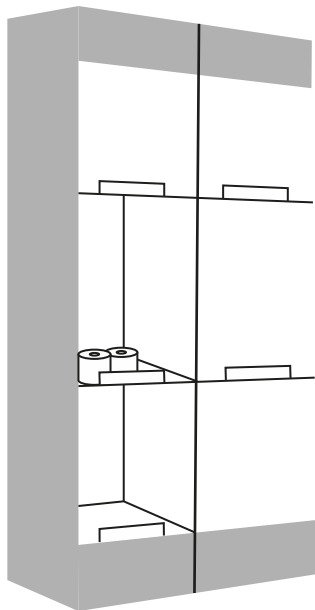
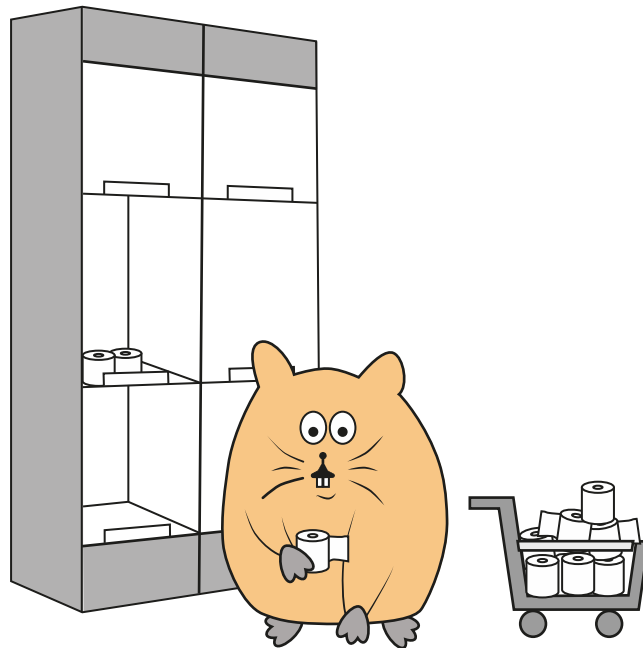


### Toelichting

Ik heb lijnen gebruikt bij de armen want anders zie je niet dat ze elkaar raken bij de ellebogen. Een achtergrond en omgevingsobjecten ontbreekt nog.

# Functie 3 - Hamsteren

①



②

## Toelichting

1. Bij dit ontwerp waren de lijnen nog van toepassing. Ik heb de lijnen toen ook toegepast bij de hamster, maar vond het minder.

2. Hier probeer ik hetzelfde ontwerp te maken maar dan zonder lijnen. merkte wel dat het bij de kast nog lastig is. Dit moet nog beter!



# Hoe nu verder? - Plan van aanpak

## Welke animaties moeten er gedaan worden in AfterEffects?

### - Animaties iconen:



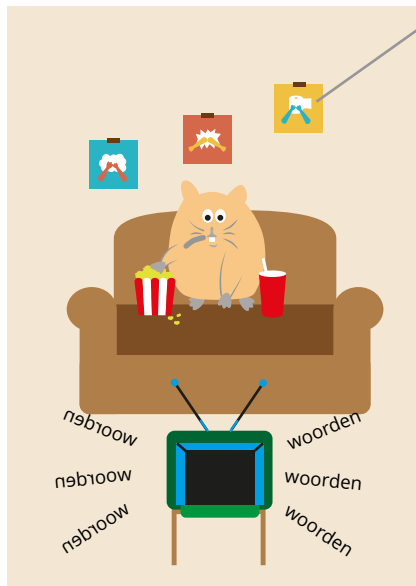
1. bewegingen in de iconen

De witte objecte worden groter en kleiner (ik wil het minimaal houden anders verklapt het al teveel van de functie)

2. de iconen laten zweven als denkwolken

### - Animaties Idle State:

(Ik twijfel nog tussen wolkjes of schilderijen!)



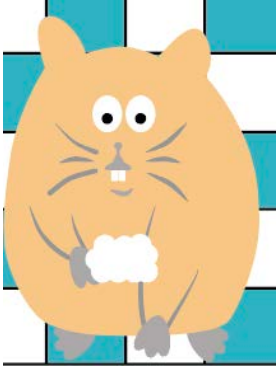
1. arm beweging van de hamster
2. mondbeweging van de hamster
3. popcorn dat valt
4. bewegend popcorn in het doosje als hij met zijn hand erin gaat.
5. woorden die om de tv zweven (zoals: Corona, virus, binnenblijven, handen wassen, ellebooggroet etc.)

**Geluiden:** TV geluid, smakgeluid

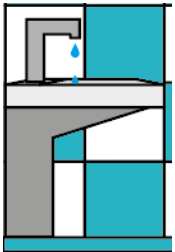
→ Dit wordt 1 gifje!

# Hoe nu verder? - Plan van aanpak

## - Animaties **handen wassen:**



1. handbewegingen
2. zeepbol beweegt
3. de druppels vallen uit de kraan
4. Fluit lipbeweging
5. Bewegende muzieknoten

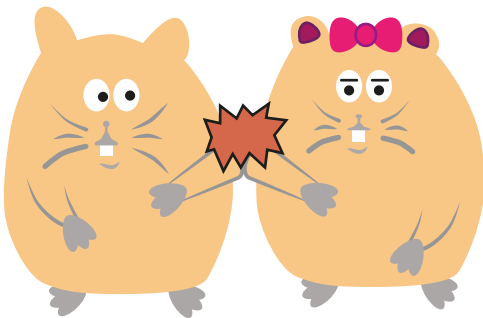


4

Dit wordt 1 gifje!

**Geluiden:** Kraan geluid, smeergeluid, fluitgeluid

## - Animaties **begroeten:**



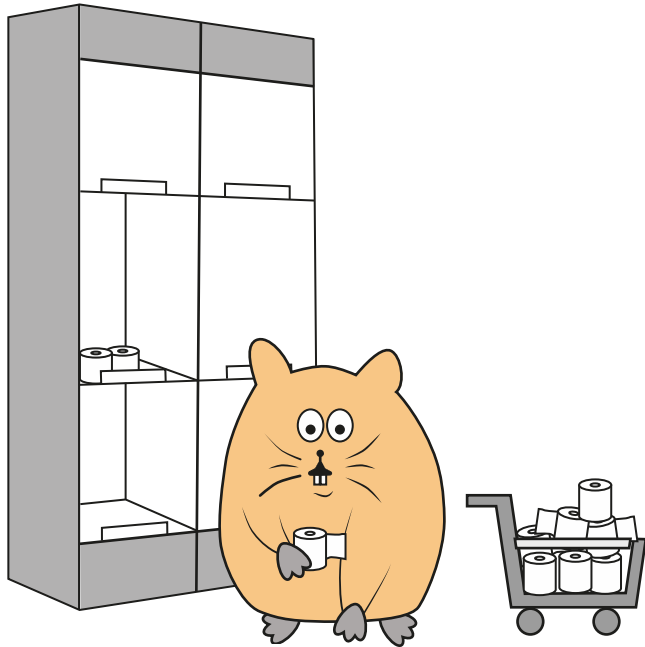
1. Armbewegingen
2. Explosie wolkje dat groter wordt
3. Lachen/ Gezichtsuitdrukking veranderen

Dit wordt 1 gifje!

**Geluiden:** Park geluid, groetgeluid, explosie geluid is misschien grappig:P

# Hoe nu verder? - Plan van aanpak

## - Animaties hamsteren:



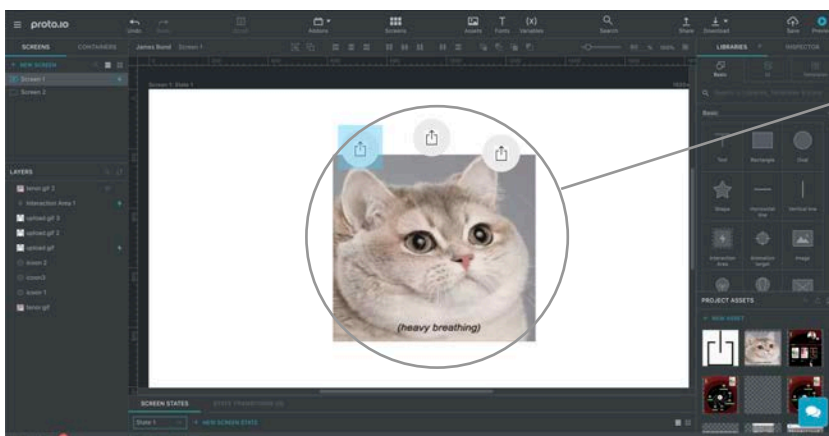
1. Pakbeweging
2. Leeglopende gast
3. Weglopen met karretje

Dit wordt 1 gifje!

**Geluiden:** Supermarktgeluid, gooigeluid, karretje rolt geluid.

## Hoe daarna?

Coderen is niet mijn sterkste kan dus ik heb zitten denken over een prototype programma en ik kwam uit op proto.io door het testje dat ik heb gedaan. Ik wil het zo gaan doen:

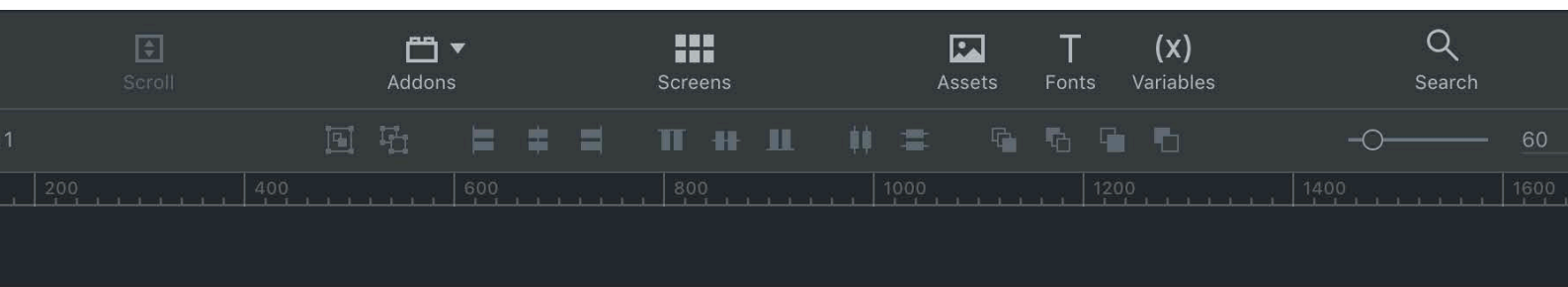


Ik heb hier als voorbeeld even een gifje ingeladen (de kat beweegt) en daarboven 3 gifjes die bewegen. In principe wil ik dat als 1 gif inladen. Op hetzelfde scherm kan ik een ander gifje hiden. Als je klikt op een icoon kun je regelen dat het andere gifje hij tevoorschijn komt.

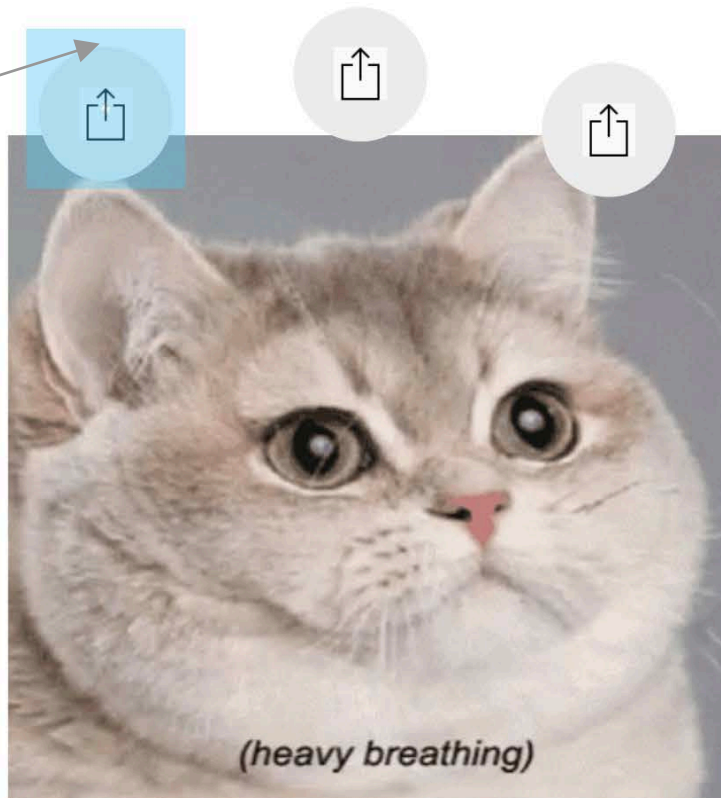
<https://pr.to/TV9VK/>

# Hoe nu verder? - Plan van aanpak

**Mijn laatste toevoeging:** Die gifjes die ik wil verstoppen beginnen allemaal met een zoom op het aangeklikte icoon, want als je op het denkwolkje klikt, dan zoom je in op het wolkje en dan kom je daarna op een andere plek (het volgende scherm, met een aparte gif van de functie). Die keert vanzelf weer terug naar de idle state (het beginscherm). Ik zit dus te denken om die zoomovergangen te hiden op het beginscherm. Ze te laten zien als je op het icoon klikt, en ze dan te leiden naar een ander scherm met een aparte gif (met de functie) die weer terugkeert naar het beginscherm.

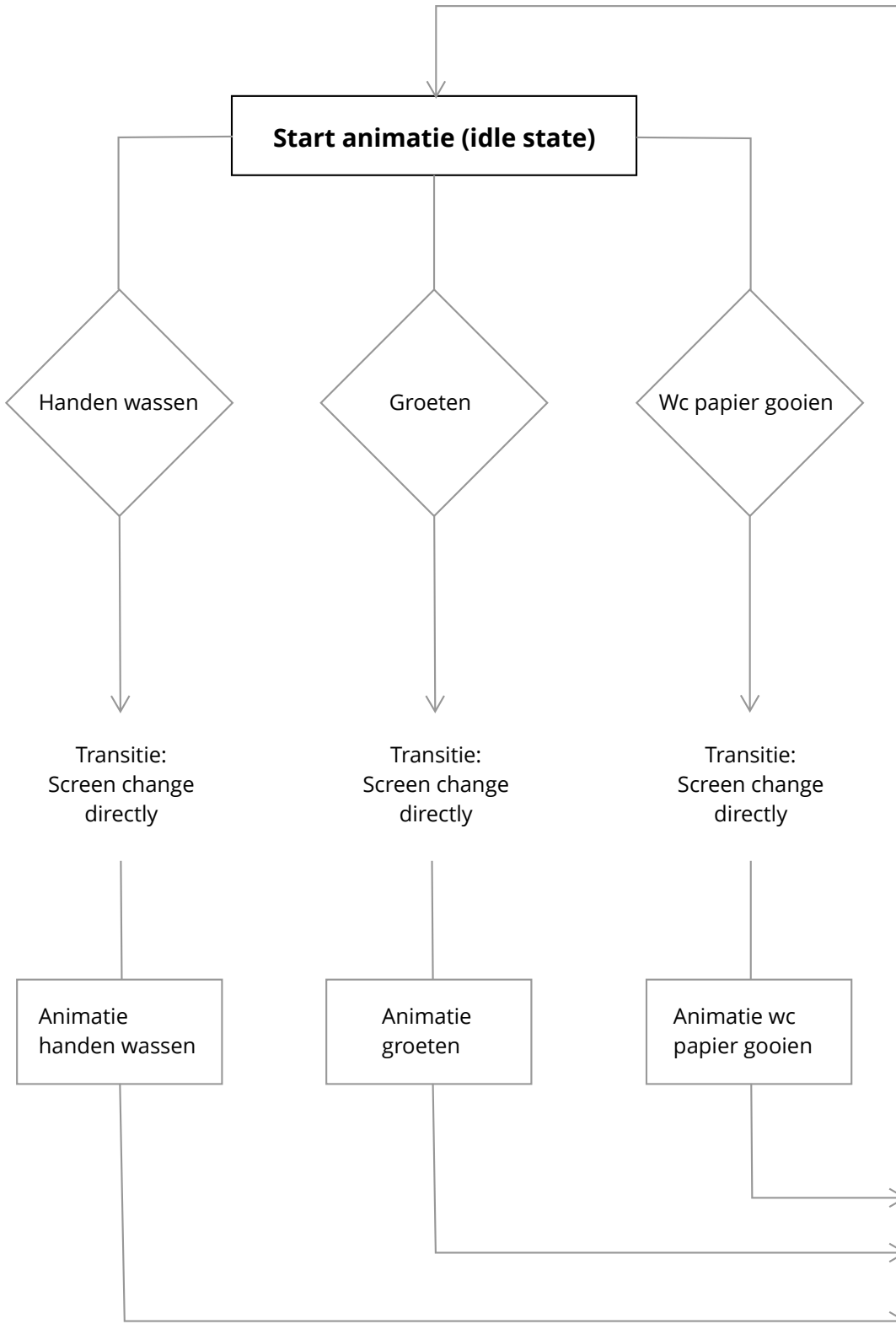


Als je hier op klikt, dan zoom je eerst in op het icoon/denk-wolkje. Zo lijkt het alsof je echt in de gedachten van de hamster duikt.



# Flowchart

Dit zijn de stappen die ondernomen worden tijdens mijn animatie .





# Peer Feedback op 3 april

Het ontvangen feedback van medestudenten. En het kijken naar werk van anderen heeft mijn geholpen om verder te komen in mijn ontwerpproces. Ik ontving erg veel positieve feedback, vooral over mijn concept.

## Positieve feedback

Interessant hoe je het verhaal begint in de documentatie.

Heel professioneel document. Je hebt alle stappen goed uitgelegd en het is duidelijk navolgbaar

Jami

- leuk actueel karaktertje :)  
-misschien leuk om je 3 hamsters met iteraties naast elkaar te zetten, zo zie je echt wat je verrandert hebt.  
-proces is duidelijk navolgbaar, goed dat je ook je eigen mening er in verwerkt.

gr lisa

Leuk concept, het process is goed uitgebreid gedocumenteerd en duidelijk te volgen

Heel erg leuk bedacht, vet dat je de huidige situatie erin hebt verwerkt. Mooi geïllustreerd en goeie buttons! -Renée

Goed bedacht concept en duidelijke onderbouwing van keuzes!  
Icons zijn een beetje lastig te begrijpen

Super leuk concept. en mooi vormgegeven.

De iconen misschien nog iets verduidelijken met wat ze precies doen. Moest goed kijken om het te snappen.

Goede icon research. zonder lijnen werkt beter idd...overall doorvoeren. waar staan de animaties?

Super leuk gedaan Stella!!  
Misschien kan je bij de iconen ze beter als mensen maken, dus met echte handjes, dan is het beter herkenbaar

Je iteraties bij je iconen vind ik leuk vormgegeven.

Heel slim dat je een Plan van Aanpak voor jezelf hebt opgesteld!

Heel leuk dat het zo actueel is. Ben wel bang dat het erg veel animatie werk is.

Ahh, dus deze hamster is de reden dat ik geen wc papier meer in de winkels kan vinden...

Ziet er goed uit allemaal :P

-Goede uitleg, uitgebreid concept, erg leuk  
-De iconen zeggen voor mij niet duidelijk wat ze doen, wel weer een leuke stijl  
-Goed dat je verschillende achtergronden gebruikt en je feedback zo goed verwerkt.

Ben je alleen gaan schetsen op de hamster? Of had je nog meer? De stijl ziet er goed uit. Ga zo door!

Leuke hamster, vind eerlijk gezegd al die cartoon hamsters die je hebt wel erg leuk en grappig. Ben zelf niet helemaal fan van de kleuren (grijs met oranje) maar als ik je hamster dan in je setting zie op de bank vind ik het wel meevallen en het totaalplaatje er leuk uit zien!

- Lars

Heel leuk idee met de hamster. Proces is goed te volgen, mooi om je iteraties te zien. Zoals je zelf ook al zegt bij de supermarkt moet het nog iets meer in dezelfde stijl. Misschien kan je dat ook recht van de voorkant doen in plaats van in perspectief? Dat doe je bij de andere dingen ook. Je kan het wc papier misschien een lichte kleur (bijv lichtgrijs) geven zodat je de lijnen weg kan halen.

Heel leuk gedaan!  
Goed geïtereerd met de iconen, misschien kun je wel de armen van de hamster hierbij dezelfde kleur geven (om het consistent te houden).

De achtergronden zou ik niet teveel detail geven en dit word misschien moeilijk met de animaties later?



# Peer feedback op 3 april

De minder positieve feedback ging vooral over het geheel van de illustraties. De badkamer achtergrond paste bijvoorbeeld niet goed bij de woonkamer. Het was een andere stijl.

## Minder positief feedback

ik vind alle illustraties niet heel erg bij elkaar passen

- Ik zou bij je middelste icoon de ellebogen meer benadrukken.
- Verder goed onderzoek gedaan en duidelijk proces.

Ik vind de uitwerking van de tv minder, wellicht stevigere body of helemaal weglaten het leidt beetje af. Document opmaak kan in indesign mooi worden

Illustraties ogen niet als een geheel. Overal concept is wel bedacht.



Goed geschetst, Ben benieuwd hoe je de transities gaat toepassen. Icoontjes werken voldoende om te snaopen. maar kunnen duidelijker

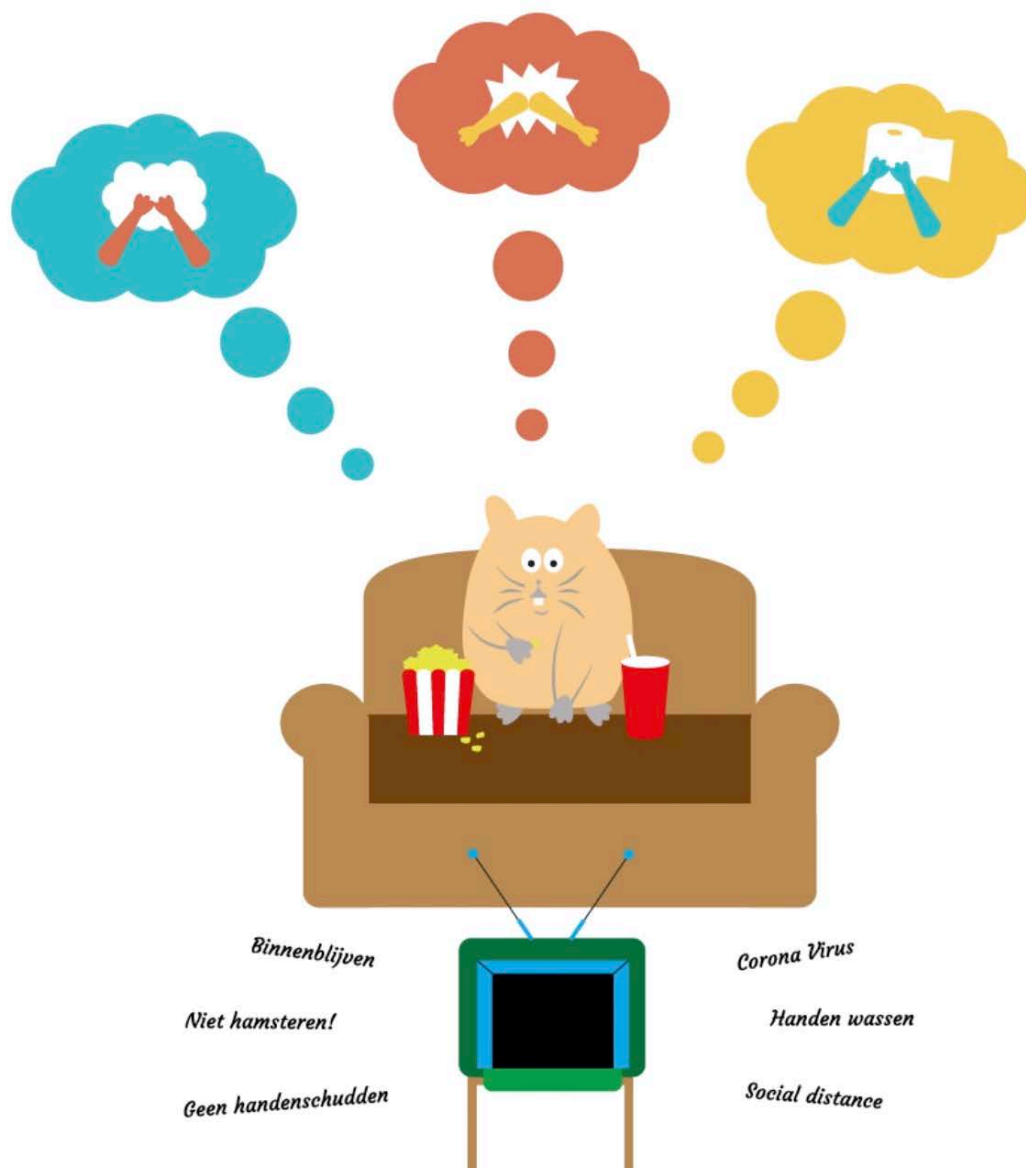
- wiebe

Leuk dat je het onderwerp relevant maakt. De iconen zijn wat klein, , moeilijk te zien waar ze voor staan.

# Eindontwerp en verwerking feedback

## Idle state - Aanpassing en argumentatie

Ik heb alle lijnen weggewerkt en de iconen groter gemaakt. Ook ben ik gegaan voor de wolkjes variant omdat ik dit het beste vond passen bij de context. De hamster denkt na over de handelingen als hij het nieuws hoort. Om de betekenis van de iconen te versterken heb ik ervoor gekozen om de tekst van de functies ook bij de tv neer te zetten. Zo weet de gebruiker alvast waar het over gaat.





# Eindontwerp en verwerking feedback

## De functies - Aanpassing en argumentatie

De negatieve feedback die ik kreeg, ging vooral over de vormgeving van de omgevingen. Zo zou de badkamer bijvoorbeeld niet passen bij de woonkamer. Ik heb ervoor gekozen om de functies nu allemaal een effen achtergrond kleur te geven en daar een wolkje van te maken. Je zit als het ware in de gedachtewolk van de hamster en op deze manier is er weinig afleiding van de omgeving en ligt de focus bij de animatie. Ik heb dit bij alle drie de functies toegepast zodat er consistentie ontstaat. De kleuren van de wolkjes zijn dezelfde kleuren als bij de idle state, alleen wat meer verzadigd omdat je anders de animatie niet goed zag. Ook is het zo dat je in zijn gedachten zit dus dat de kleuren daarom ook wat dromeriger zijn.

