Beschrijf hier je ideeën

Na de eerste les die we hadden van dit vak werd ik heel enthousiast over de vrijheid in het project. Het was aan jezelf om een helder concept neer te zetten met de toegepaste kennis van dit vak. Na de eerste les ben ik wat dringen gaan schetsen om op ideeën te komen voor de eindopdracht.

Eisen eindopdracht

Maak een object met een interface/remotetop (het object), waarbij er 3 functies zijn opgenomen met feedback in de vorm beweging/animatie.

Maak het proces zichtbaar door:

- onderzoek
- schetsen
- storyboard
- moodboard

Verder:

- Maak ook gebruik van geluid
- Zorg ook voor de overgang van de ene functie naar de andere a.d.h.v transities.

In het gebruiken van tools werden we ook heel vrijgelaten. Ik heb besloten om mijn After Effects skills in te zetten omdat dit een van mijn favoriete programma's is en ik hiermee nog meer wil gaan werken.

Schetsen + geschreven idee generatie (openen)

Ik zat over heel veel verschillende objecten na te denken en de animaties & interactie die ik hieraan zou kunnen koppelen. Bij verschillende objecten heb ik daarom direct geschreven wat mijn gedachtes waren over mogelijke interacties.

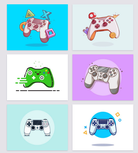
Door het voorbeeld die we in de eerste les hadden gekregen (Ola 4.0) van de nintendo switch controller, was ik geïnspireerd om te kijken naar objecten een object in mijn kamer, mijn PS4. De laatste paar weken moet ik vaak aan mensen uitleggen hoe de controls werken voor het spelen van een potje Fifa.

Het tikt mij heel vet om een duidelijke uitleg te visualiseren die makkelijk te begrijpen is voor een nieuwe gebruiker van de PS4 en Fifa.

Schetsen & Inspiratie

Voor het maken van deze opdracht moet ik dus een PS4 controller maken. Het belangrijkste is dat de visualisatie duidelijk is, omdat de gebruiker veel nieuwe indrukken krijgt.

Hieronder heb ik wat verschillende stijltypes gevonden van controllers die op bepaalde manieren geïnstalleerd zijn. Puur om even wat inspiratie op te doen



Door mijn schetsen van te voren had ik een bepaalde hiërarchie in m'n hoofd om de verschillende onderdelen te ordenen. Ik wilde de focus op de knoppen houden van de controller, dus niet de hele controller moest per se in beeld.

Als eerste ideetje had ik een globale indeling gemaakt in illustrator in 3 verschillende stijlen.

Proces animeren + bronnen

Het leek mij heel vet om de controller aan mijn project te koppelen, ik wist nog niet of dit echt mogelijk zou zijn. Wel ben ik wat gaan rond gaan zoeken en is het connecten van een controller heel gemakkelijk voor je mac. Via bluetooth kan deze namelijk gewoon worden verbonden.

Ik wist dat iedere toets een bepaalde keyCode heeft die je kan ophalen met code. Hiervoor heb ik wat onderzoek gedaan en ben ik op de volgende code gekomen:

```
window.addEventListener('keydown', (event => {
console.log(event)
});
```

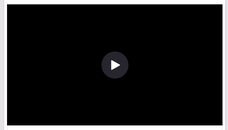
Bron

Bij het drukken op een toets krijg je in je console de volgende info te zien (waaronder dus de keyCode, in dit geval "69"):

3 moving FINAL icons

Voor de icons wilde ik eigenlijk de buttons pakken van de controller zelf. Door er een micro-animatie in toe te voegen wordt de gebruiker getriggert om de knoppen in te drukken om op deze manier achter de betekenis van de knoppen te komen.

Eindproduct



interface&beweging concept - v1.mp4
Download · 1.3 MB

Reflectie (Groei)

Reflectie t/m 18 mei

Het vak begon erg interessant en de manier waarop de lessen werden gegeven werkte erg goed. We kregen een duidelijke uitleg en een les gevuld met kleine oefeningen en feedbackmomenten. Tijdens dit project ben ik vaak afwachtend geweest Dit kwam vooral omdat ik het vastleggen van mijn concept vaak aan de kant schoof en ik gewoon aan de slag wilde gaan. Hierdoor heb ik in de beginfase niet echt feedback kunnen ontvangen in de lessen zelf, dus ben ik 1 op 1 met medestudenten wat gesprekken gaan voeren.

Het concept is nog niet helemaal 100% af en mijn documentatie moet nog worden aangevuld omdat ik niet alles in Milanote heb bijgehouden. Hopelijk kan ik dit bij de herkansing met een mooie voldoende afronden met een compleet project.

Feedback op V1

Feedback & Aanpassingen

Tijdens het presenteren van mijn eerste concept die nog niet helemaal rond was, heb ik goede feedbackpunten gekregen. De belangrijkste punten die ik mee ga nemen in mijn v2 van dit project zijn:

Bij deze punten horen dus ook wat punten die belangrijk zijn om aan te passen, die dus automatisch een todo lijntje maken:

Uitwerking versie 2

- Dunne lijnen komen niet zo sterk over > dus oprieuw kijken naar vormgevingsstijlen/**stijlkeuze**
- De 4 **knoppen** moeten blijven **bewegen**
- Korte **beschrijving** van **toevoegen** bij de uitleg van een knop
- Animaties van functionaliteiten maken
  - Driehoek
  - Vierkant
  - Cirkel
  - Kruis
- PS5 controller ipv PS4?

Process

- Veel schetsen
- Reflectie uitbreiden
- Iteraties laten zien

Beschrijf hier je concept

Concept

Mijn concept wekte tijdens het presenteren van v1 positieve reacties op en medestudenten vonden het een erg goed idee. Vooral omdat ik met mijn idee een probleem zou kunnen oplossen, is het best interessant om het idee goed uit te werken. Mijn eigen ervaring met het ledere keer opnieuw uitleggen geeft mij de motivatie om dit project goed uit te werken. Er zijn namelijk genoeg tutorials over spelen als een PRO. Maar een beginner tutorial zie je zelden.

Nogmaals, maar nu wat specifieker, mijn concept dat ik uit zal gaan werken voor dit vak:

> *"Een simpele tool die de functionaliteiten van de controls op een controller kan uitleggen."*

Met deze tool wil ik gebruikers de mogelijkheid geven om van te voren of tijdens een potje FIFA de controls even goed door te nemen. Dit concept kan dus op een iPad of desktop naast de spelers staan om snel even de controls door te kunnen nemen.

In mijn concept heeft de speler de mogelijkheid om met een Playstation controllers de functionaliteiten van de knoppen voor het spel FIFA aan de rechterzijde van de controller te bekijken.

Future proof

Mijn concept is sterk, maar nu nog wat beperkt en zou op verschillende onderdelen nog wat uitgebreider kunnen zijn. Daarom bij deze nog wat ideeën die eventueel later nog toegevoegd kunnen worden aan het concept:

- **Meerdere spellen** kunnen selecteren. Nu is er alleen uitleg voor FIFA. Maar dit kan uitgebreid worden naar wat andere populaire spellen. Vaak zijn controls voor schietspellen bijvoorbeeld hetzelfde, dus daarin zou je verschillende games kunnen samenvoegen.
- Nu heb ik mij gefocust op de vier knoppen die zich bevinden op de controller, maar alle **andere controls** van de controller kunnen ook nog worden toegelicht.
- Ook heb ik mij nu gefocust op een XBOX en Playstation controller, maar ook deze optie zou uitgebreid kunnen worden naar **oudere modellen** van de controllers en **andere consoles**.
- Accenten en **kleuren** zouden zich kunnen **aanpassen** op de huistijl van de game die geselecteerd wordt. Zo heeft de gebruiker ook echt het gevoel dat het bij het spel hoort.
- Ik heb het concept nu op zo'n manier geprogrammeerd dat je door middel van het indrukken van toetsen op je keyboard de functies te zien krijgt. Het tikt me heel tot om dezelfde functies te kunnen schrijven, maar dan **voor een daadwerkelijke PS4 controller.**

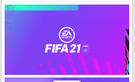
Ideeën nieuwe stijl

De stijl moet ik wat aan gaan passen doordat de lijnen van the controller niet erg sterk overkwamen. Ik moet dus een manier vinden om deze opnieuw vorm te geven, maar waar ik ook tegelijk de focus op de knoppen wil houden.

Deze afbeelding komt uit mijn eerdere inspiratiebeelden en trekt mij heel erg aan omdat de lijnen goed zichtbaar zijn en er een goed contrast is voor de knoppen. De kleuren kunnen nog iets worden aangepast, maar de dikke outlines maken mijn concept denk ik wel sterker.

De kleuren die ik wil gebruiken moeten **niet** ze te **druk** zijn aangezien de gebruiker dit scherm ook al naast het spel heeft staan. Er is een hele hoop om in de gaten te houden en dus is het belangrijk om de **focuspunten** duidelijk te hebben.

De tinten van paars zijn kleuren die ik veel terug zie komen wanneer ik ontwerpen van games opzoek en toevallig zijn het ook de kleuren van FIFA 21. De nieuwste versie van FIFA.



Versie 2 stijl

De twee stijlen wil ik gaan combineren. Ik ben direct in illustrator aan de slag gegaan omdat ik met mijn eerste versie al een goede basis had gelegd.

Mijn nieuwe ontwerp heeft een paar flinke verbeteringen. Om het verschil met het vorige ontwerp te zien is die ook nog te zien onderdalen.

- Het **contrast** tussen alle objecten is veel sterker. Hierdoor is alles veel beter zichtbaar wat natuurlijk alleen maar positief is.
- Bovenin zijn **voorkeuren** te zien waartussen de gebruiker kan kiezen. De taal, type controller en type spel zijn voor gebruiker optioneel. Door het zetten in een apart vak maak je ook de hiërarchie goed duidelijk naar de gebruiker.
- Onder de naam van de actie die word uitgevoerd met een knop, staat een korte **beschrijving** van wat de actie inhoudt. Zo is er dus een titel, beschrijving en animatie die de betekenis van iedere knop laten zien.
- Door **de grootte van de controller** aan te passen creëer je veel meer leven in het overzicht. Doordat de controller wat uit beeld valt heb je een completer gevoel. Bij de eerste versie voelde het ontwerp een beetje leeg omdat de controller een stuk kleiner was. Het gaat desnoods om het zien van de controls, dus die moeten ook duidelijk in beeld zijn. De onderkant van de controller heeft dan geen toegevoegde waarde meer.

De content van de verschillende buttons:

Driehoek

Title: Through Pass

Description: Through pass is a forward pass which travels into an open space through your opponent defenders so your attackers can grab the ball beyond the defenders.

Beschrijving animatie: lange pass (het zoals in voorbeeld + great for counter)

Cirkel

Title: Shoot

Description: You can hit the ball hard with this shoot. Only use it for a shot on goal.

Beschrijving animatie: Kort dribbelend met bal en dan schot op doel

Kruis

Title: Ground Pass

Description: Ground pass is a pass that sends the ball to a teammate in on the ground.

Beschrijving animatie: hih

Vierkant

Title: Sliding Tackle / Lob Pass / Cross

Description: Lob pass or cross is an aerial pass that is used to send the ball to a teammate in a high arc and a long distance.

Beschrijving animatie: hih

Source: https://www.fifplay.com/fifa-21-controls/

Technisch Onderzoek

"When button is pressed"

Mijn concept wil ik uitwerken door gebruik te maken van javascript. Er zijn een verschillende stukjes code nodig die ik moet gaan schrijven om het concept werkend te krijgen. Ik wil ervoor zorgen dat de code doet wat ik wil, maar het zal niet echt semantisch correct worden. Daarvoor heb ik net te weinig kennis.

Eigenlijk gaat het erom dat wanneer er een bepaalde toets wordt ingedrukt, er een hele hoop in gang wordt gezet. Dus when (button = pressed){

- Verander de **titel**
- Verander **beschrijving**
- Verander de state van de **buttons**
- Verander afgespeelde **GIF** animatie

}

Keycode

Dit heb ik voorheen uitgezocht, en is van belang om te gebruiken aangezien ik hiermee de verschillende acties/functions wil aanroepen. Bij het drukken op een toets krijg je in je console de volgende info te zien (waaronder dus de keyCode):

```
window.addEventListener('keydown', (event => {
console.log(event)
});
```

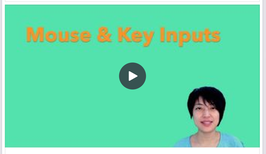
bron: https://www.youtube.com/watch?v=gK_GDcZLUew

De keycodes die ik ga gebruiken zijn die van de toetsen: W, A, S & D. Deze toetsen worden vaak gebruikt tijdens het gamen en ze zullen een indicatie zijn van de controller toetsen. De keycodes die zij hebben zijn: a=65, w=87, d=68, s=83. Volgens mij is het mogelijk om code: "KeyA" te gebruiken, maar hier moet ik nog even achter komen tijdens het programmeren.

if keyCode == x

if (keyCode) { // W document.getElementById("title").innerHTML = titles[0]; }

Deze vrouw heeft m'n leven gered. Het lukte mij niet om text te laten veranderen zodra er op een toets werd gedrukt, maar nu heb ik P5 gebruikt en werkt het! Door eigenlijk een hele makkelijke line code te gebruiken voert hij op een juiste manier de taak uit. Ik wist alleen niet dat ik P5 hiervoor nodig zou hebben.



https://www.youtube.com/watch?v=avvmHVdEIk

7.2 Mouse & Key Inputs - p5.js Tutorial

Show and remove classes

De volgende 2 regels zorgen ervoor dat er een class wordt toegevoegd aan de GIF die zichtbaar moet worden en de class weghaalt van degene die weer mag verdwijnen.

```
${GIFn}.addClass('GIFa');
GIFd.classList.remove('GIFd');
```

Eerst probeerde ik het op deze manier, maar dat werkte uiteindelijk niet

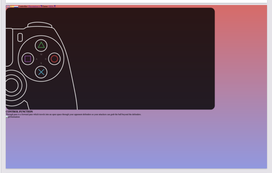
```
${GIFn}.addClass('GIFOFF');
${GIFa}.addClass('GIFa');
${GIFc}.addClass('GIFOFF');
${GIFd}.addClass('GIFOFF');
```

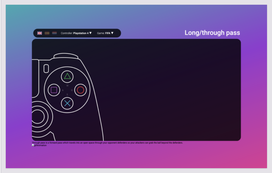
Elke letter zal er dus de volgende regels js bevatten:

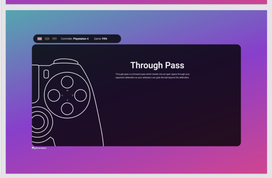
```
if (keyCode == 87){ // W
// add title and description
document.getElementById('title').innerHTML = titles[0];
document.getElementById('description').innerHTML = description[0];
${GIFa}.addClass('GIFa');
GIFa.classList.remove('GIFa');
GIFc.classList.remove('GIFc');
GIFd.classList.remove('GIFd');
}
```

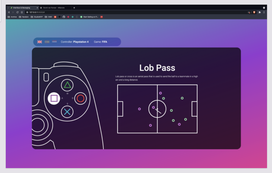
Deze video heeft mij geholpen om het verwijderen/toevoegen/switchen met classes duidelijk te maken: https://www.youtube.com/watch?v=FKQkv-wQeso.

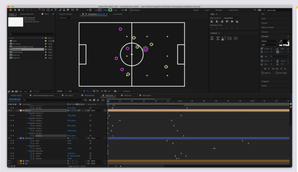
De code heb ik opgebouwd uit verschillende onderdelen waarvan het grote vlak met de controller een SVG vanuit Illustrator is. Door hier een SVG van te maken kan ik heel makkelijk snelle aanpassingen doen in Illustrator. Later heb ik de letters en vormen in de buttons apart in HTML geplaatst zodat ik deze nog kon vormgeven met CSS. De animaties van het voertbalveld heb ik gemaakt in After Effects en die als GIF in de HTML code geplaatst. De 4 verschillende animaties zijn hiernaast te zien. Het proces in het schrijven van de code op het uiterlijk is hieronder te bekijken:



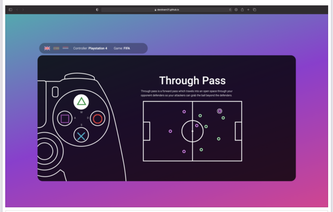








Eindproduct



Link naar eindproduct: https://davidvarr21.github.io/Interface&Beweging/
Link naar GitHub pagina: https://github.com/davidvarr21/Interface&beweging
Disclaimer: ik heb het ontwerp op maat gemaakt op een MacBook Pro 15-inch scherm. Hij is dus niet responsive waardoor elementen verschuiven zodra deze op een ander device worden bekeken.

Dit is hem dan, mijn eindproduct Ik ben super trots op wat ik uiteindelijk heb kunnen uitwerken. Ik heb nog nooit zoveel javascript lines geschreven die daadwerkelijk werkte en dat samen met CSS en animaties vind ik echt een hele sterke combinatie.

Reflectie (Groei)

Reflectie t/m 18 mei

Het vak begon erg interessant en de manier waarop de lessen werden gegeven werkte erg goed. We kregen een duidelijke uitleg en een les gevuld met kleine oefeningen en feedbackmomenten. Tijdens dit project ben ik vaak afwachtend geweest Dit kwam vooral omdat ik het vastleggen van mijn concept vaak aan de kant schoof en ik gewoon aan de slag wilde gaan. Hierdoor heb ik in de beginfase niet echt feedback kunnen ontvangen in de lessen zelf, dus ben ik 1 op 1 met medestudenten wat gesprekken gaan voeren.

Het concept is nog niet helemaal 100% af en mijn documentatie moet nog worden aangevuld omdat ik niet alles in Milanote heb bijgehouden. Hopelijk kan ik dit bij de herkansing met een mooie voldoende afronden met een compleet project.

Reflectie 21 juni

Na een langzame en moeilijke start had ik op 18 mei mijn concept gepresenteerd tegenover wat mede-studenten en mijn docent. Ik stond niet helemaal zeker voorin de klas aangezien ik mijn project niet af had, maar wel een goed concept in mijn hoofd had zitten. Na het laten zien van mijn animatie kreeg ik enorm leuke reacties en erg nuttige feedback. Ik had er vertrouwen in dat het concept sterk was en dat ik hiermee door zou kunnen pakken.

Na deze presentatie heb ik het even wat dagen laten rusten zodat ik ondertussen kon nadenken over plannen voor de herkansing. Ik had veel ideeën in mijn hoofd, maar hoe ik deze precies samen wilde voegen moest ik nog even uitzoeken. Uiteindelijk ben ik weer teruggegaan naar Milanote en heb ik mijn proces vanaf begin af aan weer bijgehouden en beschreven. Doordat ik alles goed op een rijtje heb kunnen zetten, kreeg ik voor mezelf ook wat rust in mijn hoofd waardoor het idee steeds meer features.

Ik heb super genoten van het maken van dit project. Als het concept eenmaal duidelijk is ben ik heel gemotiveerd om aan de slag te gaan. Ik heb ook het gevoel dat ik alles van mijn concept daadwerkelijk heb kunnen uitwerken. Er zijn altijd nog dingen die beter hadden gekund, maar ik ben zeer tevreden over het eindresultaat!

BEOORDELINGSFORMULIER INTERFACE & BEWEGING- CMD AMSTERDAM 2021

Naam: | datum:
studentnummer: | Klas: Minor VID 2021

EINDCLIFER= ___ %

A - VERPLICHTE OEFENINGEN — Toelichting:

1) OEFENING 1 schetsen + object in illustrator — JA NEE
2) OEFENING 2 Conceptbeschrijving + schetsen — JA NEE
3) OEFENING 3 Technisch onderzoek — JA NEE

B - OPDRACHTEN (B1 en B2 wegen even zwaar) — Toelichting:

1) STORYBOARDS & RESEARCH — ___ %
2) 3 MOVING ICONS — ___ %

DEELCIJFER OPDRACHTEN= ___ %

C - EINDPRODUCT (C1 t/m C4 wegen even zwaar) — Toelichting:

1) Basisprincipes: Is de student in staat om de basisprincipes animatie toe te passen? — ___ %
2) Creativiteit: In hoeverre is er sprake van Flavor (eigen classes, Flexibility/variatie), Originality, Elaboration (verbatering van classes) — ___ %
3) Vakmanschap: Beheerst de student de geschikte gereedschappen (software) en beheerst de student voldoende vakmanschap om professionele resultaten te produceren? — ___ %
4) Process: Heeft de student voldoende viaporen (research en ontwikkeling) doorlopen om tot een professioneel eindproduct te komen? Is de student in staat om binnen de specifieke eisen van de opdracht te werken? Is de student in staat om zijn werk te presenteren en te kunnen/geïnformeerd? — ___ %

DEELCIJFER EINDOPDRACHT= ___ %