



FAIRYTALE FIGHTS

Christa Pol (80833)

V2D3

3Dart

04-02-2018/v02

inhoud

Inleiding		3
Sammenvatting styleguide		4
Onderzoek game		5
<i>moodboard huizen</i>	5	
<i>moodboard german architecture</i>	6	
<i>moodboard probs</i>	7	
Beroepskeuze		8
<i>lijstje</i>	8	
<i>mindmap (top 8)</i>	9	
<i>onderzoek (top 4)</i>	10	
<i>moodboards (extra)</i>	11	
<i>motivatie #1</i>	14	
<i>mindmap #1</i>	15	
<i>moodboards #1</i>	16	
Schetsen		19
<i>snelle schetsen & silhouette</i>	19	
<i>varianties</i>	20	
<i>eind schets</i>	21	
<i>eind schets kleur</i>	22	
<i>eind schets aanzichten</i>	23	
One page		24
Starr		25
Assetlist		26

inleiding

We hebben de opdracht gekregen om voor het spel Fairytale Fights een huisje te ontwerpen in de onderzoekfase moesten we deze stappen doorlopen:

- Samenvatting styleguide
- Lijst met beroepen
- Mindmaps
- Moodboards
- Motivatie beroepskeuze
- Schetsen
- One page
- Assetlist

Sammenvatting styleguide

LOCATIE: ‘fairytale world’ = a location where fairytale characters live next to each other and everything looks like it comes from a fairytale. But everything in the world has been given a “twist”.

REGIO: The European fairytale based region

HOUSES: Overgrown by plants or moss, skewed or crooked, still cozy and occupied (Based on fairytale and German architecture). Often build on boocovers and stacks of paper. Unrealistic! **Most common buildings are castles, wooden shacks, stone mansions and wind-or watermills. Bridges, wells, fountains and fences are also common architecture.**

TECHNOLOGY: Europe between 1200 and 1600 with a touch of magic. Copper, steel, glass, and wood.

MACHINES: have primarily wooden parts like pulleys, cogs, pegs and work with ropes (not chains). Machines are powered by wind, water, fire or horsepower (no steampower here!). Machines always have a lot of visible moving parts, and have often strange functions. More lively then usual.

WEAPONS: swords, bows, and primitive guns. Also wooden chainsaw. Magic!

FLORA & FAUNA: European forest plants. Most common vegetation will be trees, moss and furry soft grass. But colorful flowers, branches and other plants may also be seen.

onderzoek game

moodboards

huizen

kleuren:



onderzoek game

moodboards

german architecture



onderzoek game

moodboards

props

kleuren:



wapens:

natuur:



bloed:



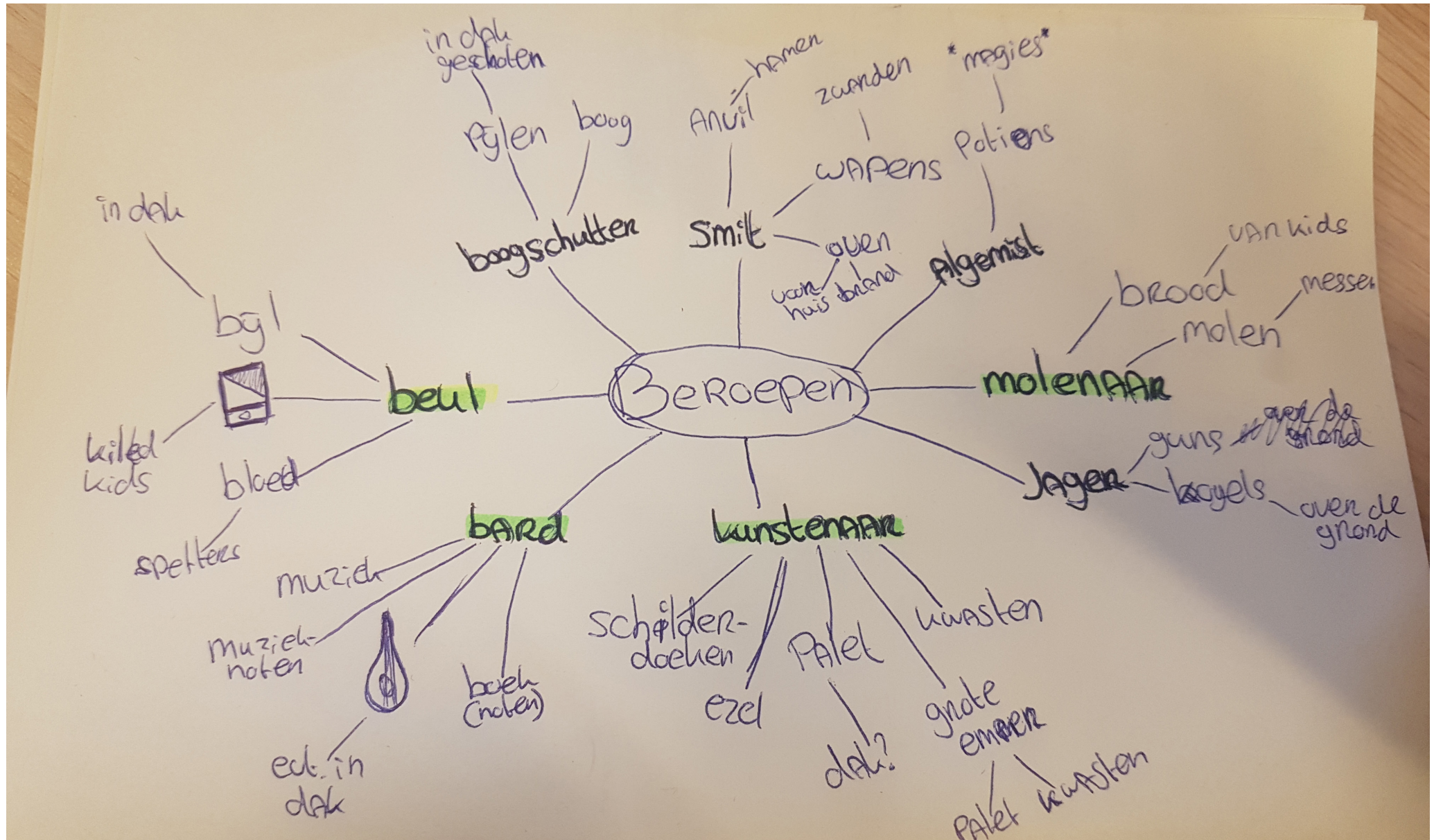
Beroepen keuze

lijstje

smit	bank	algemist
dief	beul	houthakker
bakker	slager	heks
kleermaker	boer	ridder
boogschutter	visser	bard
molenaar	meubelmaker	herbergier
jager	bontwerker	chirurgijn
hovenier	kunstenaar	linnenwevers
schutterij	timmerlieden	

Beroepen keuze

mindmap (top 8)



Beroepen keuze onderzoek (top 4)

1

Beul:

- Vaak gevreesd
- Eerloos beroep
- Vaak vader op zoon
- Buiten de stad wonen

Taken:

- Mensen martelen om bekentenis af te dwingen
- Doodstraffen uitvoeren
- Lijfstraffen uitvoeren
- Soms illegale zaken om geld binnen te halen
- Vaak verkochten ze lichaamsdelen zoals tanden van de geëxecuteerde
- Ze rezen vaak veel naar dorpen waar ze geen beul hadden

E.v.t. gereedschappen:

- Guillotine
- Stop
- Bijl
- *Verdrinkingen*
- *Brandstapel*
- *Vierendelen*

2

Molenaar:

- Beetje uitgestorven beroep (tegenwoordig)
-

Taken:

- Meel malen
- Brood bakken
-

Gereedschap:

- Molen
- Meelzakken
- Brood
- Graan
-

Huis:

- Typische molen
- Messen als wieken (kleine mesjes aan de uiteinen)
- |

Ideeen:

- Brood van kids
- Brood waar messen in zitten

3

Bard:

- Muziekant
- Vermaken van mensen
-

Taken:

- Muziek maken
- Poezie
- Zingen
- Verhalen vertellen
-

Gereedschap:

- Gitaar
- Piano
- Boekjes
-

Huis:

- Veel muziek instrumenten
- Boeken met muzieknoten
- Veel muzieknoten

Ideeen:

4

Kunstenaar:

- de ouderwetse manier van foto's maken
-

Taken:

- Schilderen
- Boetseren

Gereedschap:

- Palet
- Kwasten
- Verf
- Schilderdoek
- Ezel
- Klei
- Marmer

Huis:

- Rommelig (overall spullen)
- Verf explosie
- Kapotte schilderijen rond het huis
-

Ideeen:

- Kwast die openklapt en dan heb je een wapen

Beroepen keuze

moodboard beul 01



Beroepen keuze

moodboard beul 02



FAIRYTALE FIGHTS

Christa Pol

80833

V2D3

Beroepen keuze

moodboard kunstenaar 03



Beroepen keuze

motivatie #1

Ik had een aardig lijstje met beroepen gemaakt en heb er hier 8 uitgekozen die ik heb verwerkt in een mindmap. Hier heb ik er weer 4 (beul, molenaar, bard en kunstenaar) van uitgekozen waar ik meer onderzoek naar wilde doen. Uit die 4 beroepen had ik er een uitgekozen die ik zou gaan uitwerken, dit was eigenlijk beul. Hellaas was dit beroep al door iemand anders gekozen en moest ik verder onderzoek doen naar de andere 3. Door dit onderzoek ben ik er achtergekomen hoe interessant ik molenaar vond en had hier wel wat ideeën bij.

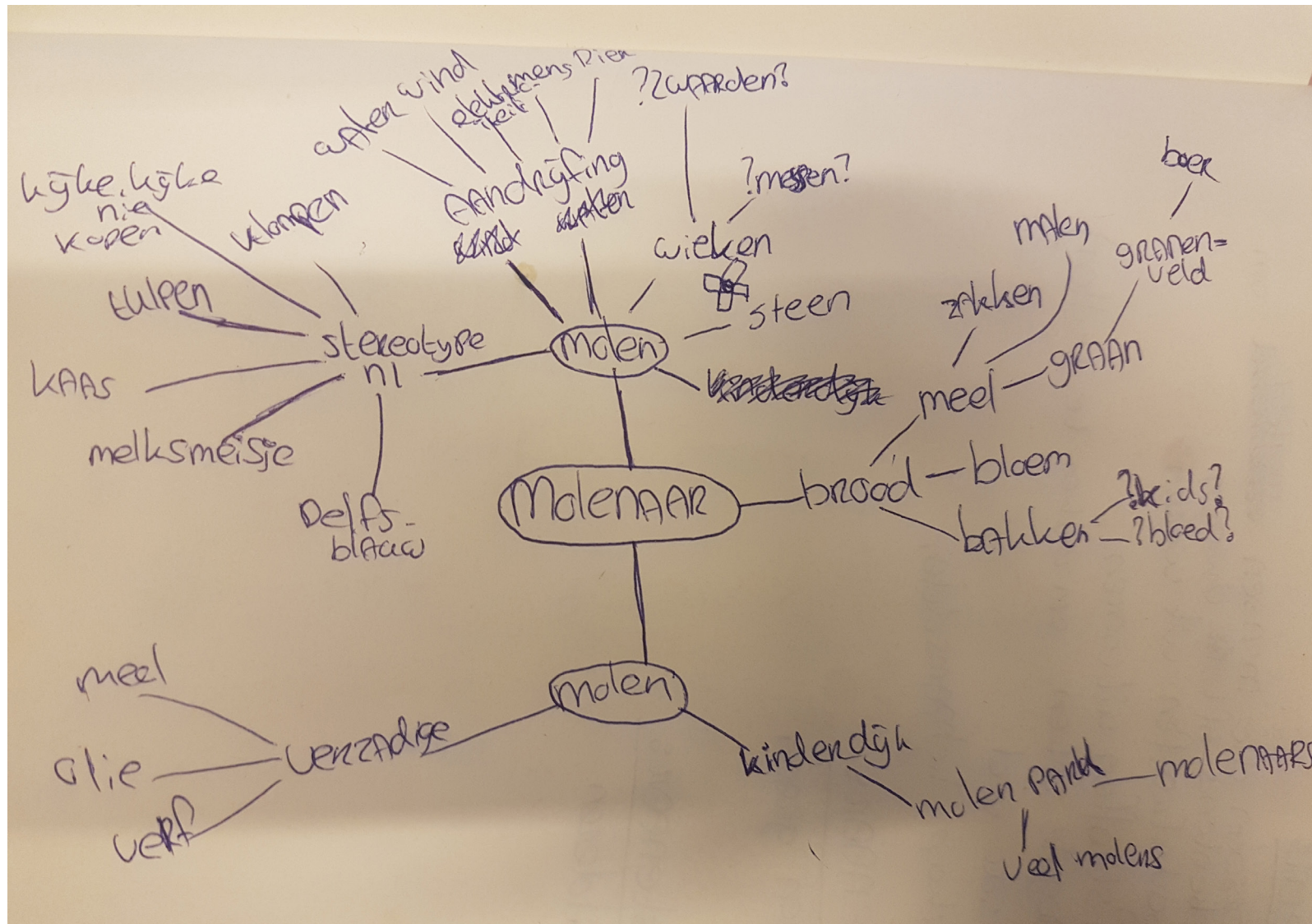
Ik heb molenaar gekozen, omdat ik molens over het algemeen hele mooie “gebouwen” vind, omdat het er van buiten al intressant uitziet maar als je in de molen komt zie je pas echt wat er allemaal gebeurt in de molen. Allemaal mechanismes die er voor zorgen dat de molen draait en dat de molenaar meel kan malen.

Ook ben ik geïnteresseerd over wat het nu bijna uitgestorven beroep van molenaar vroeger inhield en zou hier graag meer over willen te weten komen. Ik rijd best vaak langs een hele mooie molen namelijk de *Kyck over den Dyck*. Ik heb het altijd een mooi en bijzonder “gebouw” gevonden en kijk er daarom ook altijd even naar als ik er langs loop of fiets.

Deze opdracht is voor mij de perfecte mogelijkheid om meer te weten te komen over het molenaarsschap en alles hierom heen.

Beroepen keuze

mindmap #1



Beroepen keuze

moodboards #1

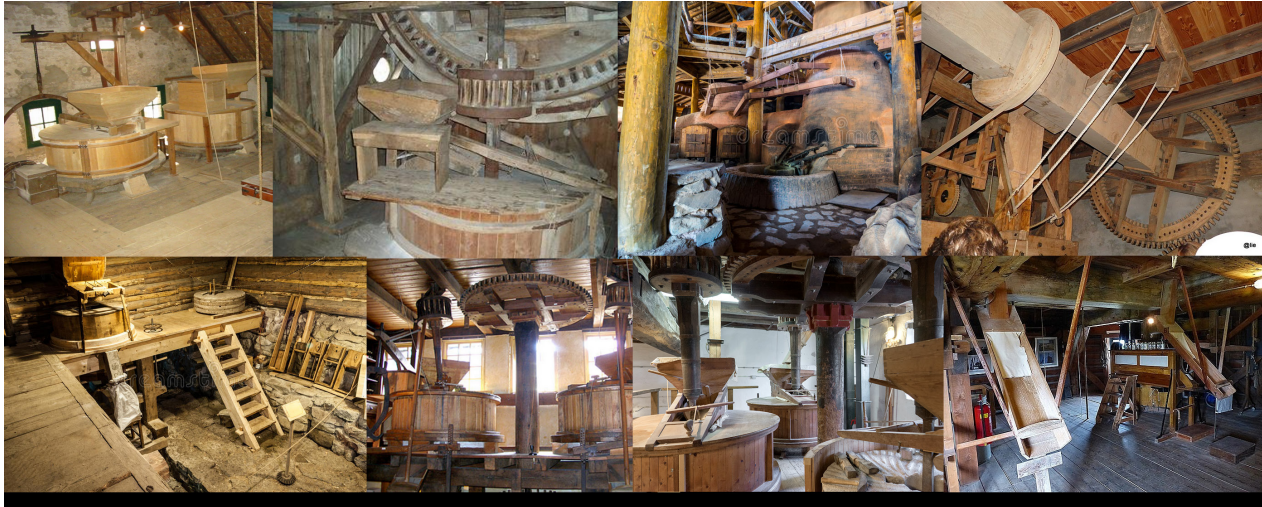
molen



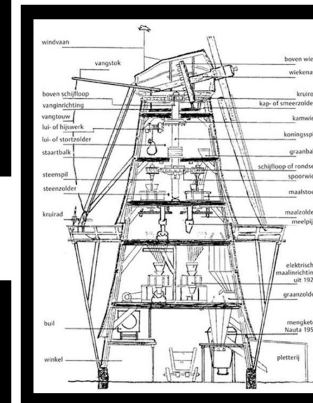
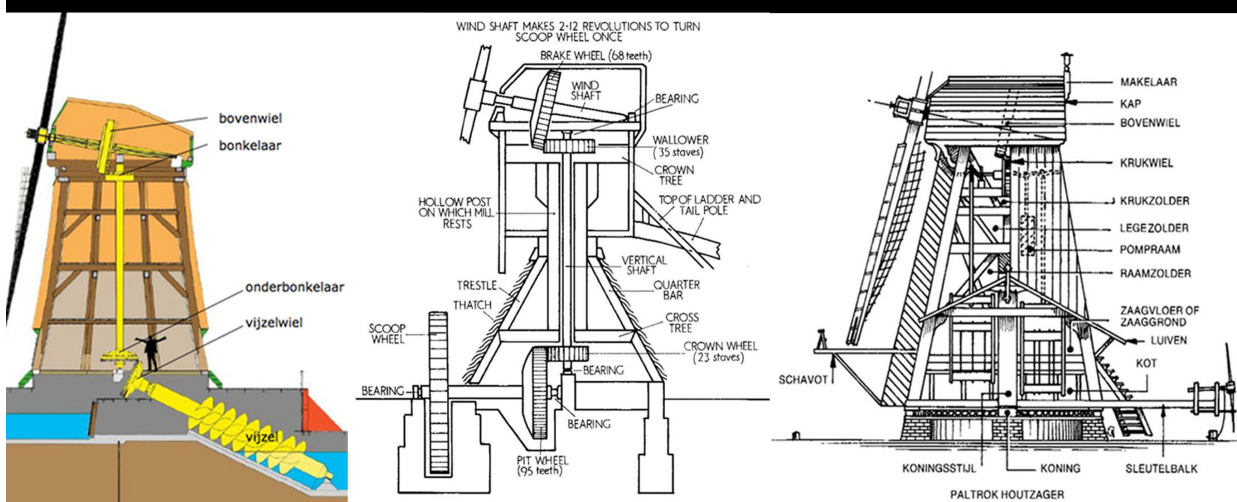
Beroepen keuze

moodboards #1

binnekant molen



gemaal

draaien

Beroepen keuze

moodboards #1

props



GRAAN



BROOD

MEELZAKKEN



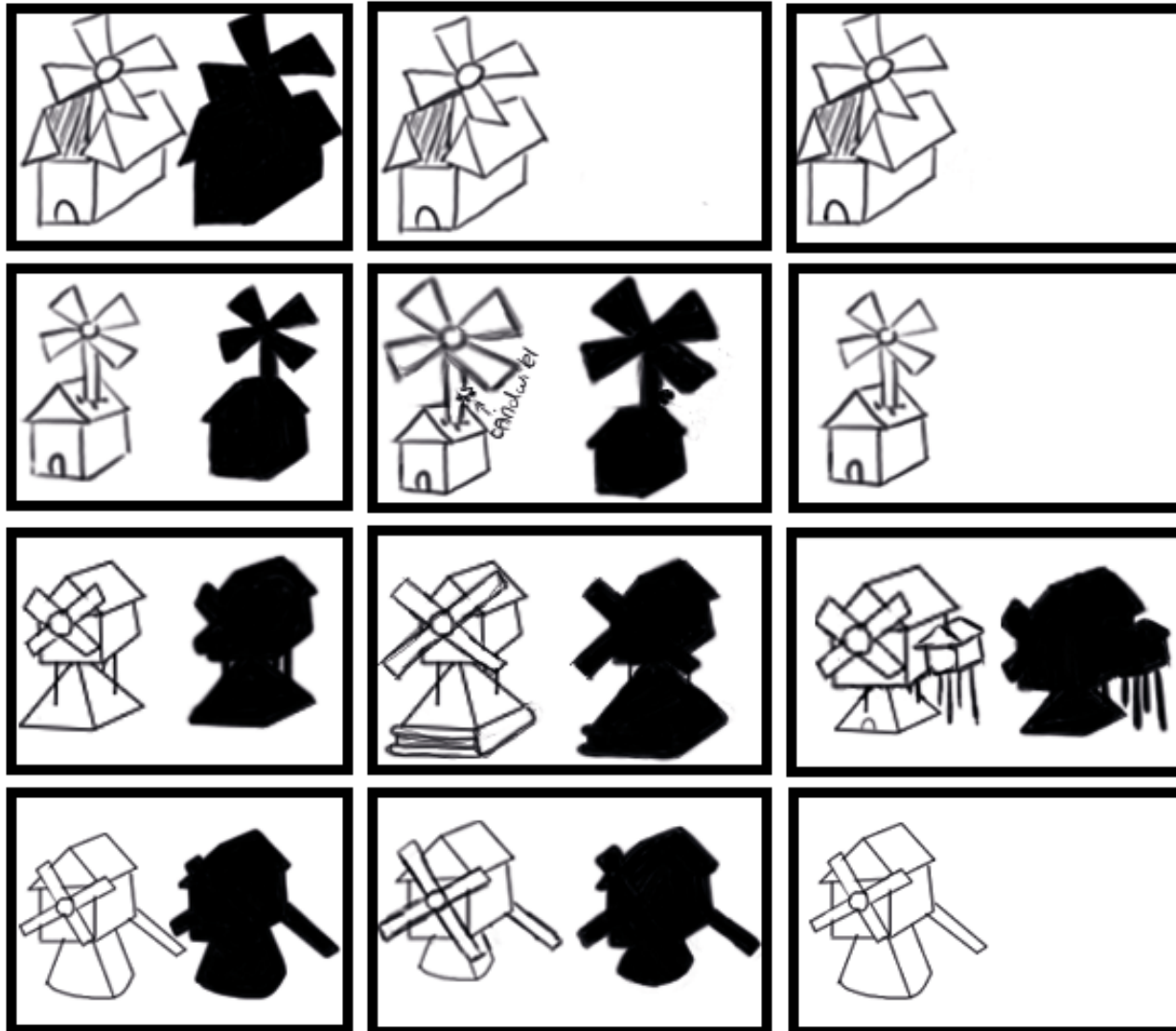
MES (WIEKEN)



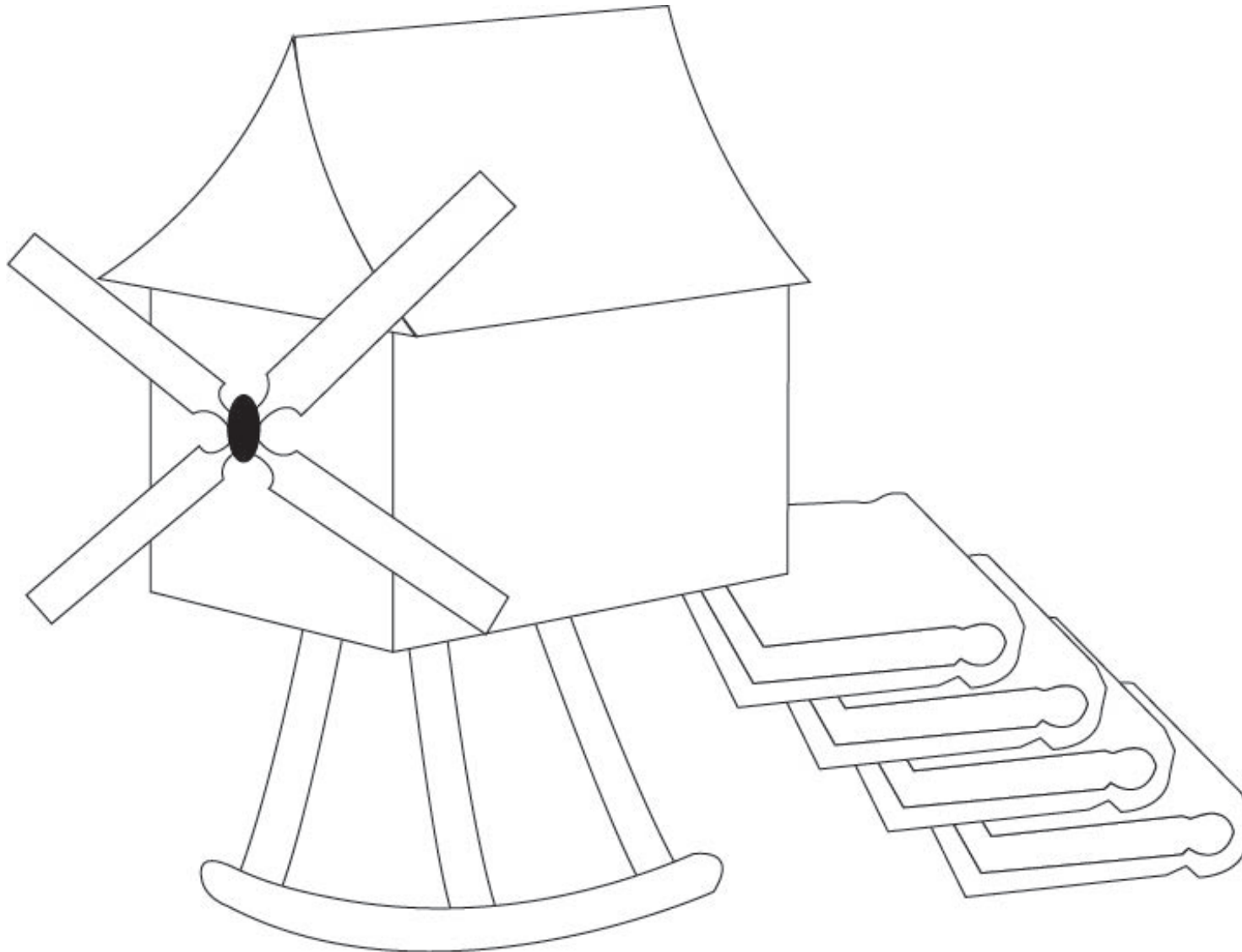
schetsen

huis

variaties schetsen



schetsen huis uitgewerkte schets



schetsen

huis

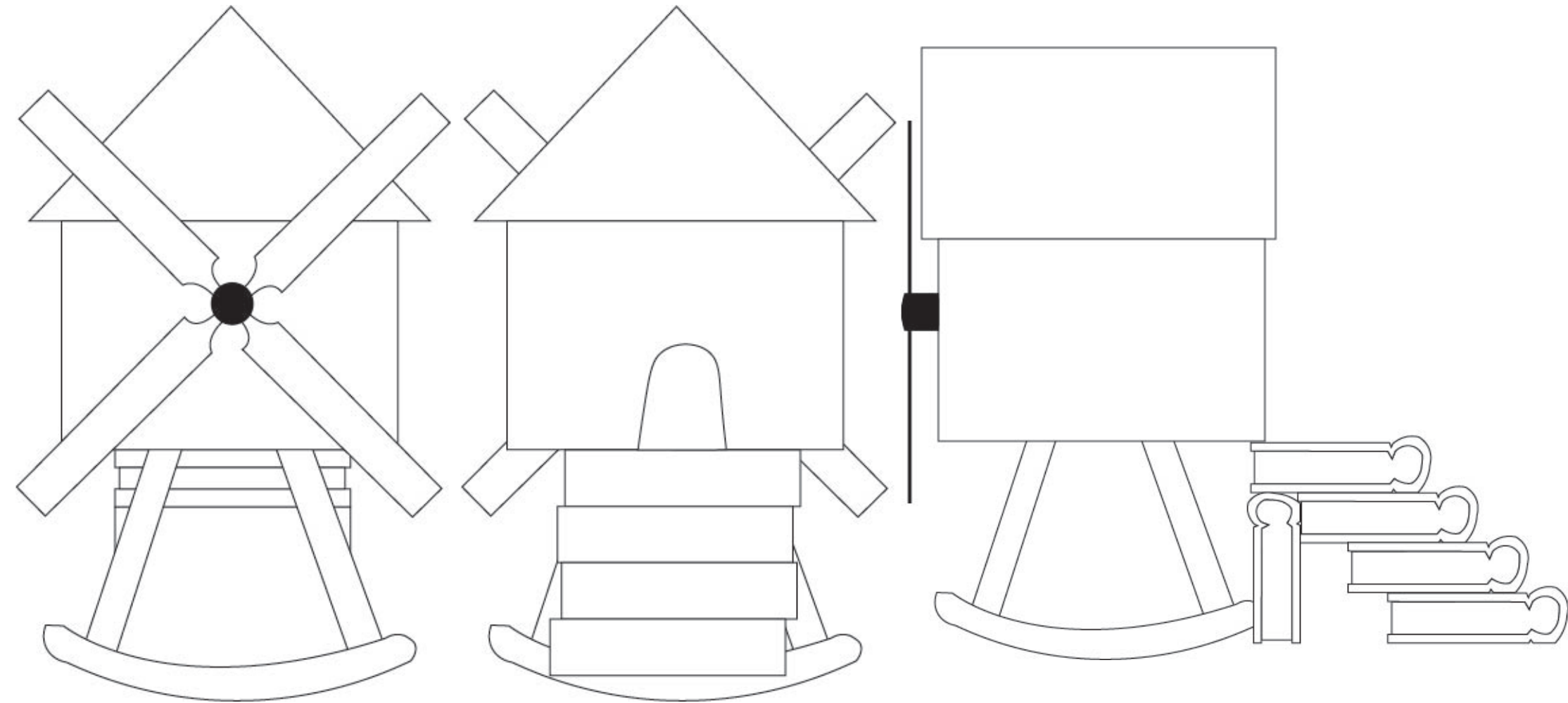
uitgewerkte schets (kleur variaties)



schetsen

huis

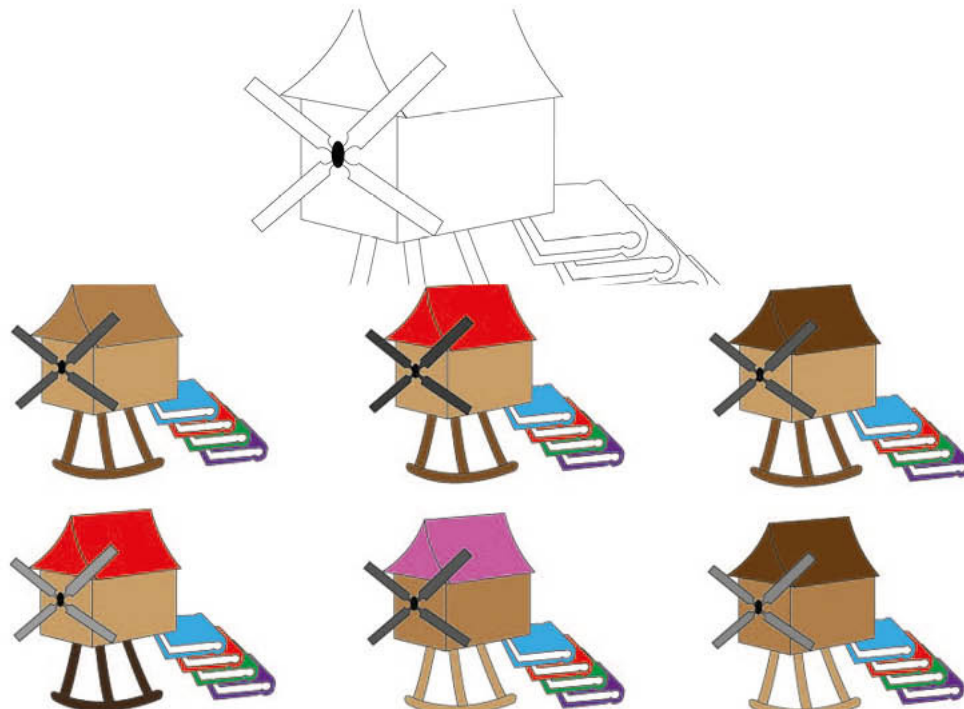
uitgewerkte schets (aanzichten)



one-page

Christa Pol (80833)
04-02-2018

We hebben de opdracht gekregen
om voor het spel Fairytale Fights
een huisje te ontwerpen.



STARR

Mindmap:

- S** - We hebben de opdracht gekregen om een huisje te ontwerpen voor Fairtale Fights.
- T** - Dingen bedenken wat bij het beroep paste wat je gekozen had.
- A** - Ik ben begonnen met het beroep in het midden en daarna alles waar ik op kwam er om heen geschreven.
- R** - Uit dit onderdeel heb ik een hoop ideeën voor mijn schetsen uitgehaald.
- R** - Ik ben blij met het resultaat en het heeft me verder gekomen dan toen ik nog geen mindmap had gemaakt.

Moodboards:

- S** - We hebben de opdracht gekregen om een huisje te ontwerpen voor Fairtale Fights.
- T** - Een verzameling van plaatjes maken, zodat je overzichtelijk de stijl van de game hebt.
- A** - Ik heb van alles een moodboard gemaakt, zodat ik later hier op terug kan kijken.
- R** - Uit dit onderdeel heb ik veel over de stijl van het spel geleerd.
- R** - Ik ben blij met het resultaat en ik heb veel geleerd over de stijl van de game en heb er ook nog wat ideeën uit gekregen.

Schetsen:

- S** - We hebben de opdracht gekregen om een huisje te ontwerpen voor Fairtale Fights.
- T** - Heel veel schetsen maken van ideetjes.
- A** - Ik heb elk idee die ik had op papier gezet zonder na te denken of het mooi was.
- R** - Uit dit onderdeel is een leuk idee gekomen en kon ik verder.
- R** - Ik ben blij met het resultaat en ben er achter gekomen wat wel en niet zou werken.

assetlist

modeling				
	verwachte tijd	uiteindelijke tijd	prioriteit	check
Dak	60		1	
Huis	120		1	
Boeken	30		1	
Onderstel	30		1	
Wieken	40		1	
Ramen	60		1	
Meelzakken	60		2	
Brood	100		2	
Graan (veld)	30		3	
Mesjes	60		3	
Totaal (min)	590			

unwrap				
	verwachte tijd	uiteindelijke tijd	prioriteit	check
Dak	90		1	
Huis	160		1	
Boeken	60		1	
Onderstel	40		1	
Wieken	50		1	
Ramen	60		1	
Meelzakken	90		2	
Brood	100		2	
Graan (veld)	30		3	
Mesjes	120		3	
Totaal (min)	800			

texture				
	verwachte tijd	uiteindelijke tijd	prioriteit	check
Dak	120		1	
Huis	120		1	
Boeken	60		1	
Onderstel	40		1	
Wieken	60		1	
Ramen	100		1	
Meelzakken	80		2	
Brood	120		2	
Graan (veld)	60		3	
Mesjes	180		3	
Totaal (min)	940			

TOTAAL (min)	2330			
TOTAAL (uur)	38,8			