



PORTFOLIO

Svendeprøve - julen 2022
Noah Nicolajsen Harrington

Grafisk Design & Grafik og Billedbehandling

Opgaven er at designe en hjemmeside, som **kommunikerer** **den eventyrlige essens af spilserien**, fanger nye potentielle købere, og motiverer læseren til at lære mere om spilserien. Derudover udkommer der et nyt spil i, så der skal sættes fokus på at **promovere traileren og øge forudbestillinger**.

SWOT analyse

styrker: verdenskendt spilserie, anerkendt globalt som en kvalitets spilserie og historie. Stort budget for både produkt og marketing, da serien bliver produceret af et stort firma.

svagheder: spilserie fås kun til Nintendo spillekonsoller.

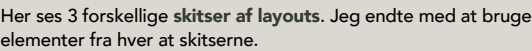
muligheder: udvikle PC kompatibilitet og spinoff spil til mobil for at henvende sig til kunder uden Nintendo konsoller.

trusler: mange nye lignende spil i samme genre, som har en lavere købspris.

Igennem hjemmesiden, har jeg afspejlet den rige og grønne natur, samt eksistensen af noget royalt og guddommeligt.

Når læseren scroller igennem hjemmesiden, bliver de præsenteret for Hyrule's **eventyrlige miljø** igennem himmel og græs **illustrationer**, samt gyldne farver og glow effekter, som repræsenterer noget teknologisk og/eller magisk.

Inden opsætningen i **Adobe XD**, skitserede jeg **layouts** for den generelle struktur, og udarbejdede **regler** for sammensætninger af farver, fonte og grafik.



Formsprog

Siden starter med et meget **illustrativt** **udtryk**, men bliver mere **kantet** og **flad** i bunden, når læseren kommer til **sektionerne** med det mere faktuelle indhold, dermed passer mine sektionsbaggrunde til budskabet i indholdet.

HYLIA SERIF
FOT-Chiaro Std

Fontvalg

Display overskrifter er i fonten **Hylla**
Serif, hvilket er en replikation af fonten
brugt i spilseriens logo.

FOT-Chiaro Std bliver brugt til mindre overskrifter.

Overskrifts fontene er en direkte reference til fontene brugt i selve spillene, hvilket forstærker **genkendeligheden** i designet.

Roboto Condensed er brugt til brødtekster for at gøre indholdet på siden **let læseligt** på alle skærme.

Call-to-Action (CAT)

gennem siden, bliver der brugt små **glow animationer**, **drop shadows**, og **hover animationer**, for at tilføje et Call-to-Action element.

Gestalt Love

Jeg gør brug af **Closure** og **Proximity** i mine sektioner.

ikonografi

Hoved-symbolet der repræsenterer Zelda spilserien er en trekant. Derfor har jeg igennem siden gjort brug af trekanter i mine rammer og som baggrunds grafik.

Visuelt Hierarki & Struktur

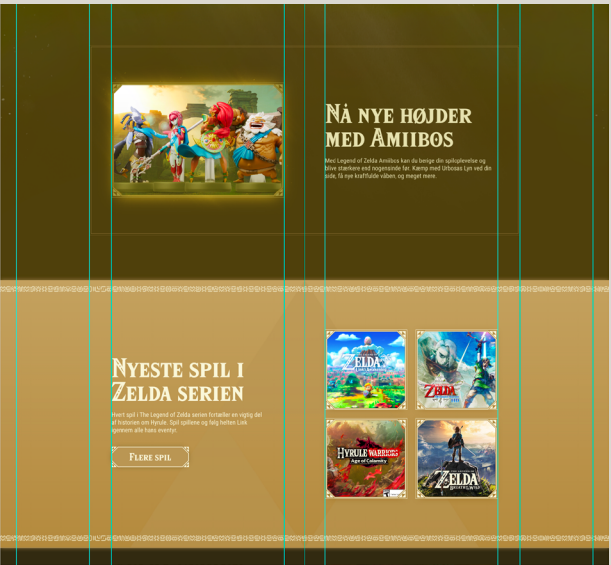
Min hjemmeside er opbygget omkring et **vertikalt grid**. Dette sikrer at jeg har den samme luft imellem mine elementer. Derudover giver det **visuelt repetition** i designet som, gør det nemmere at navigere og forstå indholdet på hjemmesiden. Dette er især vigtigt da en del af min målgruppe er mindreårige, og læsere som ikke allerede kender til spilserien og dets begreber.

Der er 3 sider på hjemmesiden. En **landing page** med formålet om, at promovere diverse produkter og emner. En **sekundær side** med formålet om at informere læseren om spilserien, og til sidst en **nyheds side** med et simpelt grid, hvor læseren kan blive henvist til det seneste nye om spilserien.

Hver sektion på min landing page består af en overskrift, kort beskrivelse, fangende grafik, og et **call-to-action** element.

Hver sektion på min sekundære 'udforsk hyrule' side består af en overskrift, informativ paragraf, og **interaktiv grafik**. Det interaktive element er med til at **engagere læseren** i materialet som bliver kommunikeret, og fremme deres lyst for at lære om emnet.

Igennem hele siden bliver der brugt **visuelle guidelines** i min grafik, for at lede øjet til det vigtigste element i sektionen.



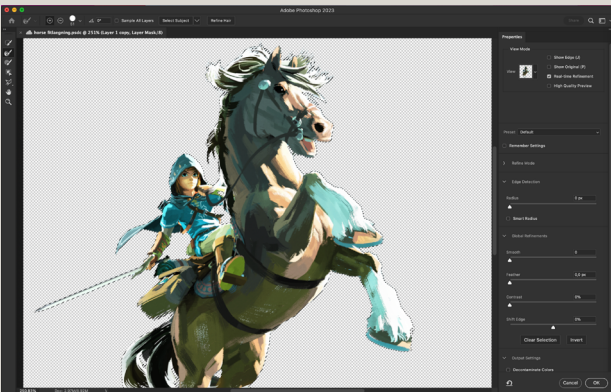
Grafik og Billedbehandling

The Legend of Zelda's grafiske stil blander **traditionelle malerier** og **vektorgrafik**, dette har jeg også gjort på min hjemmeside.

I stedet for at bruge flade sektionsbaggrunde på min landing page, har jeg valgt at bringe stilen fra mit hero banner ned igennem siden. Jeg har brugt traditionelle brushes i **Photoshop** for at illustrere min baggrund, og har haft særligt fokus på at matche **penselstrøg** og **farver** fra det billede som jeg arbejder ud fra.

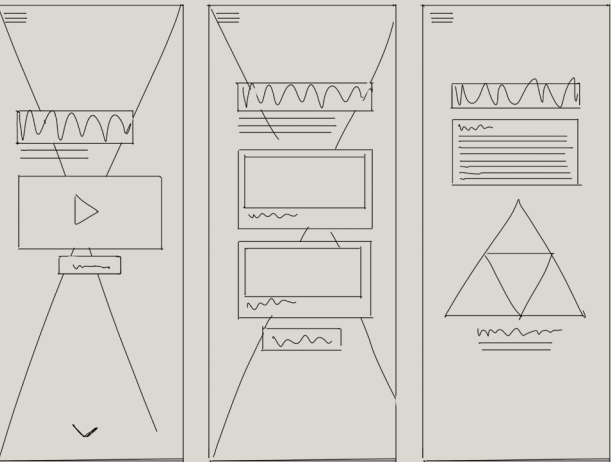


Brug af **Select and Mask** funktionen til at fritlægge hesten. Derefter farvekorrigerede jeg billedet med **Selective Color**, **Vibrance**, og **Curves** for at øge lys og fremhæve den cyane farve.



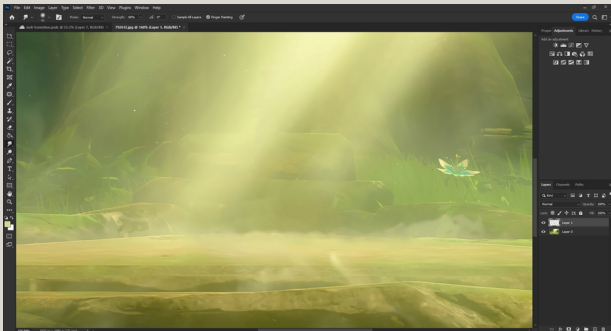
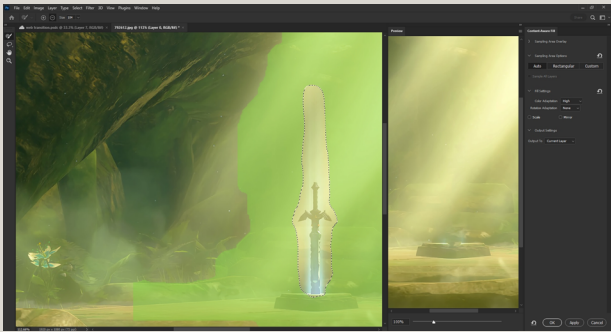
Responsive Design

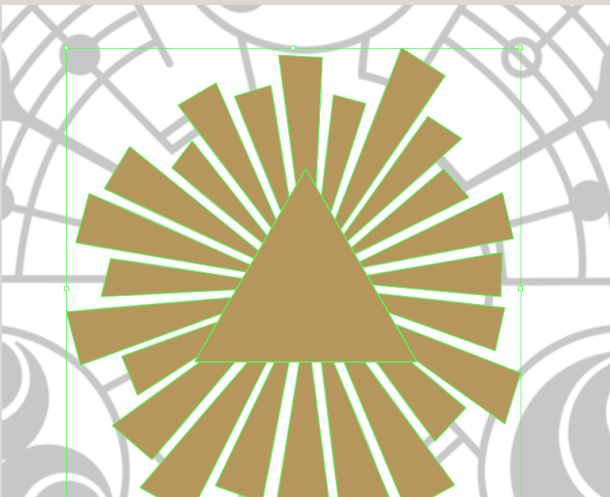
Jeg har haft konceptet 'mobile first' i tankerne da jeg skitserede mit layout. Hjemmesiden er tiltænkt at være **responsive** med **3 breakpoints** (PC, tablet, mobil) for at have kontrol over alle elementerne, og for at give læseren den bedste **user experience** når de besøger hjemmesiden.



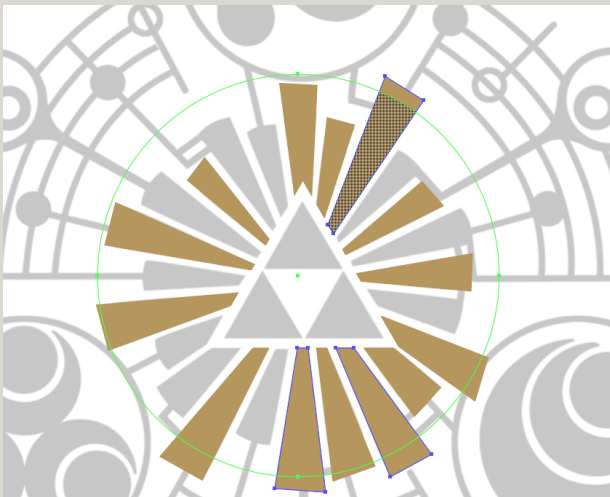
Content-Aware Fill

Jeg bruger **Lasso Tool** til at markere sværdet og stenen på billedet, som jeg gerne vil fjerne. Derefter bruger jeg **Content-Aware Fill**. Jeg bruger indstillingerne **High** under **Color Adaption**, og **Full** under **Rotation Adaption**, da de gav de bedste resultater. Derefter brugte jeg **Brush Tool** til at tilføje highlights til mit lys, og lave en flydende overgang til en flad brun farve.





Pen Tool bruges til at tegne de firkantede former. Minus Front bruges til at udskære formerne.



Jeg laver en cirkulær path og bruger Trim til at skære de ydre flader af de firkantede former



Pen Tool, Ellipse Tool, og Rectangle Tool bliver brugt til at skabe formen



Pen Tool og Ellipse Tool bruges til at skabe symbolerne for de 3 guder



Line Tool og Rotate bruges til at lave det cirkulære grid.



Jeg tilføjer og sletter Anchor Points, og rydder op i mine paths



Diverse tools som tidligere brugt, bliver brugt til at skabe den runde ramme, samt de små symboler omkring den.



Jeg bruger Outline Stroke til alle mine paths, og Unite til at kombinere alle formene i særskilte grupper



Jeg tilføjer de cirkulære former og afrunder mine Strokes i enderne



Pen Tool, Line Tool, og Ellipse Tool bliver brugt til at skabe formen af spiret. Jeg bruger Outline Stroke på mine paths og Unite for at samle alle formerne. Til sidst tilpasser jeg min path med Pen Tool



Til sidst giver jeg hele illustrationen en Stroke, og repeterer med Outline Stroke og Unite for at samle formen

