

Studiebenodigheden CMGT jaar 1

1.1 Laptop

Voor je studie is het nodig dat je een laptop bezit. De keuze voor een laptop is persoonlijk maar we hebben wel enkele adviezen die je wellicht in acht zou willen nemen voordat je een keuze maakt.

Aanbevolen Windows systemen: ASUS, MSI, AlienWare of Razer

Aanbevolen Mac: MacBook Pro

In de game-industrie wordt er binnen de High-End AAA scene vooral gebruik gemaakt van Tools die op Windows draaien. Kleinere studio's gebruiken vaak meerdere platforms. Van oudsher was de grafische creatieve industrie erg op Mac gericht, al is dat verschil de laatste jaren minder groot. Studio's die games maken voor Apple platformen hebben vaker Mac gebruikers. Linux wordt vooral gebruikt door mensen die technisch bekwaam genoeg zijn om zelf uit te zoeken wat er wel en niet ondersteund wordt. Chromebooks worden vrijwel niet gebruikt voor ontwerp en ontwikkel werkzaamheden.

Er zijn veel high end game studio's die met PCs werken, alhoewel er ook genoeg bedrijven zijn die met een Mac werken. Wanneer je het voornemen hebt om High-End games te maken, kun je beter kiezen voor een krachtige Windows machine. Een bijkomend voordeel van een Windows machine is dat er meer open source software te vinden is. Produceren met een Macbook is iets minder flexibel, simpelweg omdat er minder tools voor beschikbaar zijn en omdat de werkmethoden verschillen.

Het voordeel van een Macbook is veelal de stabiliteit van het systeem. Daarnaast werken veel digitale ontwerpstudio's met MacOS en kan het voordelig zijn om hier ervaring mee op te doen.

Het wordt aanbevolen een laptop te kiezen die geschikt is voor intensief media-gebruik en 3D editing.

Advies voor deze specificaties:

- Minimaal 15 inch scherm
- Grote harde schijf van minimaal 512GB (en/of een externe schijf)
- Minimaal 8GB intern geheugen (maar meer is beter)
- Een grafische-/video- kaart met minimaal 4GB eigen geheugen
- Een webcam om deel te kunnen nemen aan een online video-gesprek.

Wanneer je game art gaat studeren is het aan te raden om een sterkere laptop aan te schaffen. Dit is vooral nodig wanneer je zwaarder grafisch werk gaat doen met de laatste 3D engines of voor VR. Er zijn een aantal vakken (specifiek binnen game-art) waarbij de software alleen op Windows draait. Momenteel worden nog niet al deze programma's door Apple ondersteund. Wij raden daarom een Windows laptop aan:

- Harde schrijf SSD 1 TB
- Intern geheugen 16 GB
- Processor CPU: Intel i7 / AMD Ryzen 7 (kanttekening: combineer Intel altijd met Nvidia)
- Videokaart met 6GB VRAM
- Een tekentablet van minimaal a5 formaat aan te schaffen.

Let daarnaast extra goed op de koeling van de laptop. Je laptop krijgt veel te verduren bij het maken van assets.

Het is belangrijk om te beseffen dat een geschikte laptop een investering is in je (school)carrière. Vanwege de snelle ontwikkeling van software kan het nodig zijn om je laptop tijdens het vierde jaar van je studie te vervangen. Het is jouw verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat je apparatuur voldoet aan de vereisten voor het gebruik ervan.

Voor een aantal facultatieve lessen is er software nodig, welke momenteel enkel beschikbaar is voor Windows.

Tip: via surfspot.nl www.apple.com/nl-edu/shop kan je ook laptops met studentenkorting kopen.

1.2 Software

Basissoftware die je nodig hebt kun je het beste aanschaffen via Surfspot. Na je inschrijving (in september) kun je met je studentgegevens inloggen en voordelig software aanschaffen via www.surfspot.nl. Aanbevolen wordt in ieder geval de Microsoft Office suite (Word, Excel, Powerpoint) en de Adobe Creative Cloud bundel.

1.3 Boeken

In het eerste studiejaar heb je verschillende boeken nodig. Hieronder de lijst met verplichte en aanbevolen boeken.

1.3.1 Verplichte boeken voor aangegeven studierichtingen

Titel	Auteur	Uitgever	jaar	ISBN
Verplicht voor <u>Interaction designers</u> : Designing for Interaction; creating innovative application and devices (2e druk)	Dan Saffer	New Riders	2009	978-0321643391

1.3.2 Aanbevolen boeken

Titel	Auteur	Uitgever	jaar	ISBN
How to Become an Explorer of the World	Keri Smith	Perigee Books	2009	9780399534607
Verplicht voor <u>Game designers</u> : Fundamentals of Game Design(3rd Edition)	Ernest Adams	New Riders	2013	9780321929679
Shaping Text	Jan Middendorp	BIS Publishers	2012	9789063692230
The Adventures of Johnny Bunko	Daniel H. Pink	Penguin Books Ltd	2008	9781594482915
The Art of Game Design	Jesse Schell	Morgan Kaufmann Publishers	2008	9780123694966
Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (3 edition)	Tracy Fullerton	A K Peters/CRC Press	2014	9781482217162
Fundamentals of Game Design (3rd Edition)	Ernest Adams	New Riders	2013	9780321929679
The Design of Everyday Things	Don Norman	INGRAM PUBLISHER SERVICES US	2013	9780465050659
The Pragmatic Programmer	Andrew Hunt & David Thomas	-	2019	9780135957059
Beginning Math and Physics for Game Programmers	Wendy Stahler	New Ridersr	2004	9780735713901
Exploring Arduino	Jeremy Blum	Wiley	2013	978-1118549360
The Advanced Game Narrative Toolbox	Tobias Heussner	CRC Press	2019	978-1138499645
100 Things Every Designer Needs to Know About People	Susan Weinschenk	-	2018	978-1729226001

1.4 Elektronica

In het eerste jaar heb je een basiskit elektronica nodig. Meer informatie over de gewenste inhoud van deze kit volgt in december. Reserveer hiervoor alvast € 80,- aan kosten.

1.5 Tekengerei

Voor de lessen tekenen heb je de volgende spullen nodig:

- Een dummy
- Een schetsboek A3 formaat
- Tekenpapier, grote vellen minimaal 50x60 cm. (geen printerpapier)
- Tekenmap of tekenrol om tekeningen mee te nemen
- Potloden 2B
- Kroontjespen
- Oostindische inkt
- Gum
- Willow Houtskool
- Gekleurde stiften (minimaal 12 stuks)
- Penseel (synthetisch) dikte nr. 7 of meer + brede kwast
- Bus fixeerspray

1.6 Studiereis

In april vindt de jaarlijkse studiereis plaats. Deelname aan de reis is onderdeel van het curriculum. De kosten voor de reis bedragen ongeveer € 250, - voor reis, verblijf en excursies, exclusief eten/drinken.

Dit bedrag moet vooraf betaald worden, een deel in jan/feb en een deel in maart.

1.7 Overige kosten

Naast bovenstaande artikelen zul je regelmatig nog kosten maken voor materialen voor projecten (oa. 3D printen). Deze kosten verschillen erg per student, afhankelijk van je eigen ideeën en ontwerpen.