



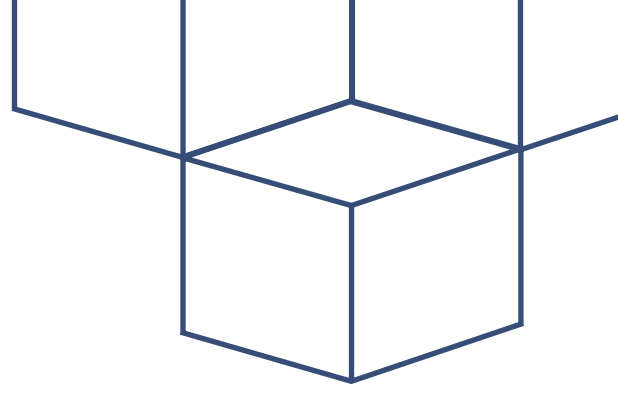
Portfolio 2026

Diverse projecten en opdrachten om mijn vaardigheden en ervaringen te delen.

Mustafa Dogu

Inhoudsopgave

Portfolio 2026



4. Visitekaartjes

5. Grafisch

6. Logo Design

7. Game project

8. Infographic & Hybride animatie

9. Animaties

10. Blender

11. Sculpten

12. AudioVisual

13. Webdesign





Mustafa Dogu

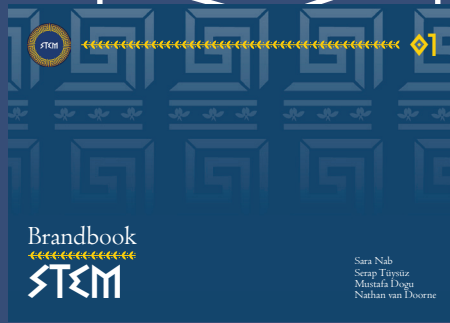
Mijn naam is Mustafa Dogu, geboren op 7 juni 2000. Ik ben een student mediavormgever op het Rijn IJssel. Ik ben gedreven om te blijven creëren en nieuwe ervaringen op te doen. Mijn passies liggen bij blender en digitale animaties. In de komende tijd zou ik me willen verdiepen in webdesign.





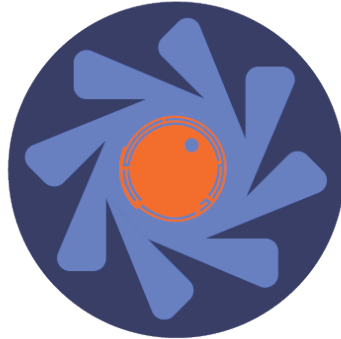
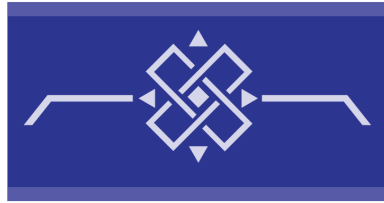
Visitekaartjes

Binnen een school opdracht voor het vak grafisch greep ik de kans om mijn eigen visitekaartjes te maken. Ik heb veel geleerd tijdens het ontwerpen ervan. Met eenvoudigen vormen werken en huisstijlen toepassen zijn daar een paar van. Ik heb daarnaast ook aan andere visitekaartjes en huisstijlen gewerkt.



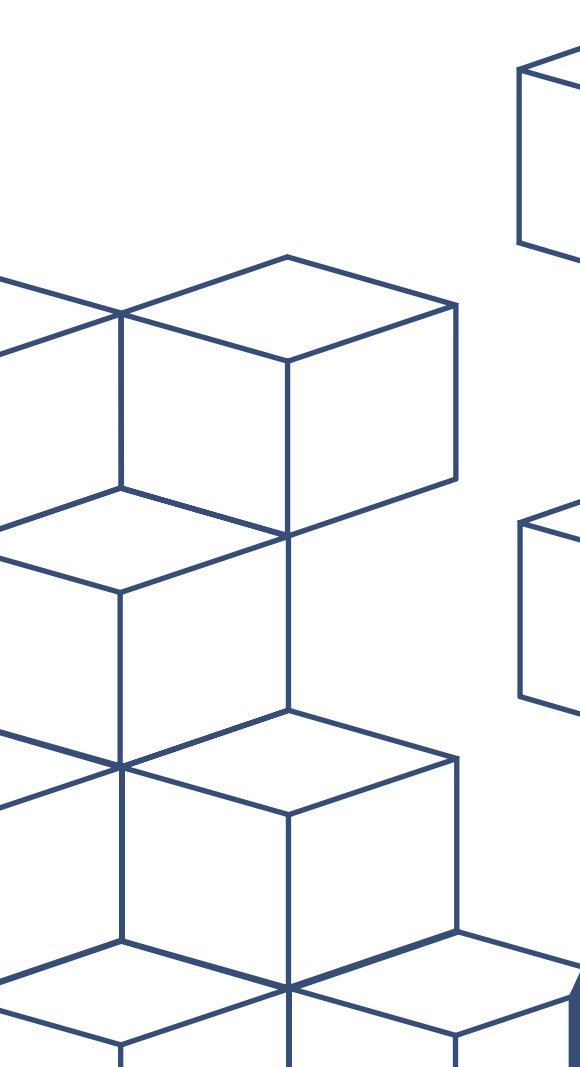
Grafisch

Ik heb veel geleerd van school, stages en andere opdrachten. Ik ben bezig geweest met posters en covers, daarnaast heb ik geleerd om product foto's te maken en deze in Photoshop na te bewerken. Ik heb veel logo's gededigned, waaronder het logo "STEM" wat hierboven te zien is. Dit is een logo voor een boekproject, in een inspirerende stijl voor studenten. Onze groep ging voor een 'oud Grieksé stijl', waar een vorm van democratie begon. Daarnaast is het logo ook een schild, waar men vroeger hun vlag op vertoonde. Ik ben trots op het stijlboek wat ik voor het project heb gemaakt. Dit stijlboek vertelt niet alleen hoe de huisstijl eruit moet zien in woorden, maar ook visueel.



Logo Design

In mijn vrije tijd ben ik bezig met eigen projecten, hiervoor maak ik diverse uitingen, die hierboven zichtbaar zijn. Hierbij wat logo's voor fictieve bedrijven, passend bij bepaalde fictieve landen.

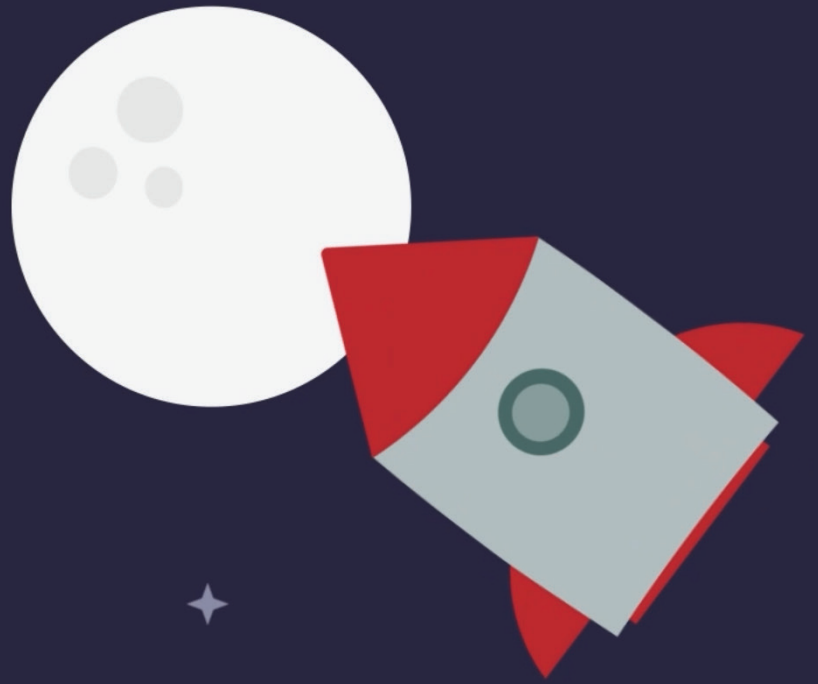




Game project

Tijdens een van mijn vakanties ben ik met twee andere vrienden een game gaan maken. Ik was veel bezig met de design van het verhaal en van de art. Na wat brainstorming heb ik alle ideeën dat we hadden samengevoegd en een wereld en art direction gemaakt en ben daarna aan het werk gegaan ermee. We hebben uiteindelijk een demo gemaakt en hebben besloten om de game later af te maken.



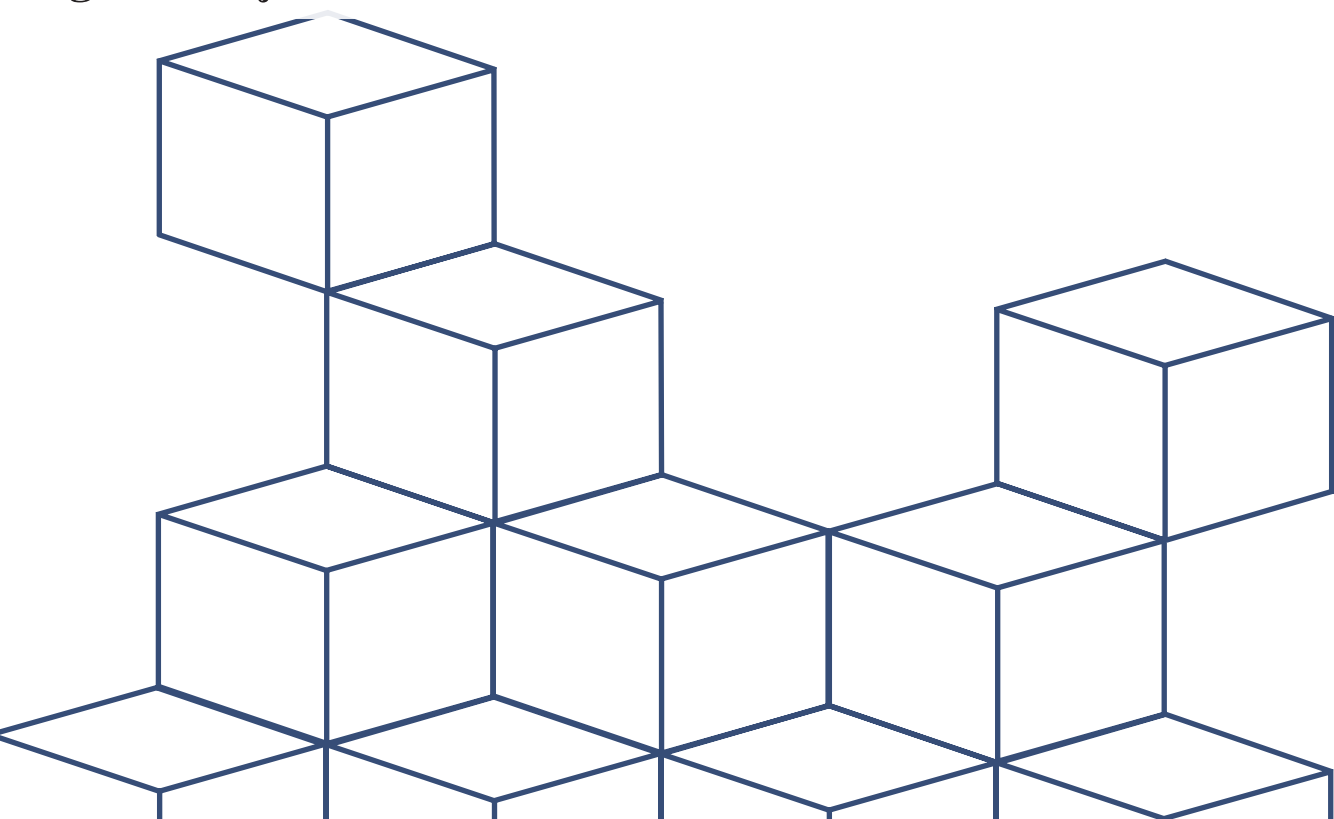


Infographic & Hybride animatie

<https://youtu.be/l-zChzqEog4>

<https://youtu.be/MSaai5XfvrY>

Tijdens animatie ben ik gaan kijken naar flat designs en wat ik daarmee kon doen. Ik heb twee animaties gemaakt die beide focussen op andere punten. Mijn infographic animatie focust op fluide bewegingen, ik wou proberen een animatie te maken die lekker voelt om te kijken. Met mijn hybride animatie wou ik 3d en 2d mengen, zodat de achtergrond echt ver zou lijken en slomer zou bewegen. Ik heb redelijk veel geleerd tijdens het maken van de twee animaties.



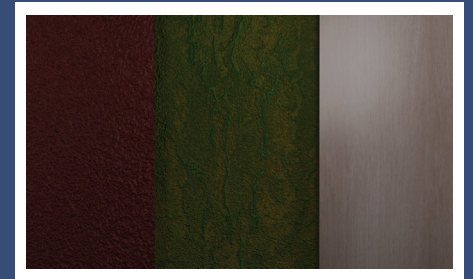
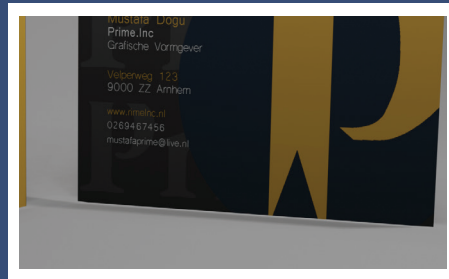
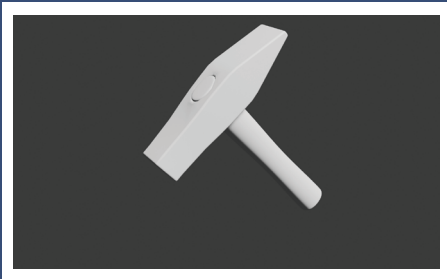
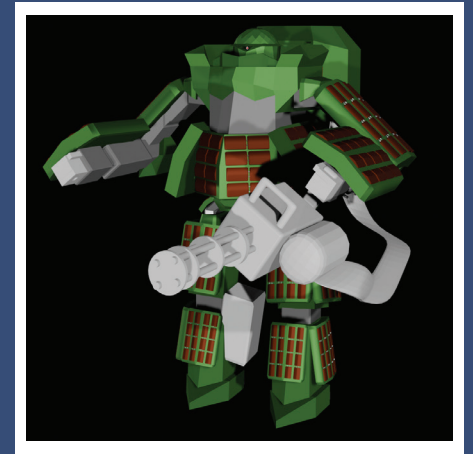
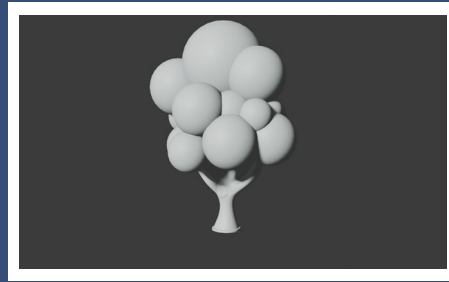


Animaties

<https://youtu.be/nY8LeD1E6N4>
Voor mijn animatie keuzedeel kreeg ik de kans om met blender dobbelstenen te maken en deze in een animatie te veranderen. Zelf vond ik het leuk om een ander soort glas effect toe te voegen, dit heb ik via de shader editor in blender gedaan, zodat het meer lijkt op echt glas.

<https://youtu.be/cFJsyK1wykY>
<https://youtu.be/SK2ybdkviGo>
Tijdens het oefenen met mijn animatie lessen heb ik geleerd hoe ik objecten automatisch kan vast zetten op bepaalde delen of objecten. Met deze oefening heb ik dus de bal aan mijn vinger en daarna mijn hand vast gezet. Ook heb ik mogen werken aan een animatie voor de Nijmeegse Strijkersgilde.

<https://youtu.be/G9cRv6UCc98>
Tijdens animatie kreeg ik de kans om te werken met rotoscoping en kreeg een geweldig idee. Ik wilde iets wilds hebben in het wilde westen en dat is best goed gelukt vind ik. Het haar is wild en beweegt ruig rond, de kleuren lijken zandachtig. Het duurde enorm lang om de opdracht af te krijgen. De scene komt uit Silverado.



Blender

Tijdens het keuzedeel voor animatie kreeg ik de kans om beter bekend te worden met Blender. Ik heb meerdere voorwerpen en texturen gemaakt, dit heeft mij snel de basis geleerd van Blender. Daarna ben ik gaan kijken hoe ik mezelf verder kon uitdagen en heb ik een animatie gemaakt.

https://youtu.be/6_zJJXoU628

Ik heb gewerkt met licht, glas, diverse vormen en een andere manier van texturen. ik vond de mogelijkheden erg leuk en interessant.



Sculpten

Tijdens het profieldeel heb ik geleerd om te sculpten in Blender. Ik heb naast de basis ook geleerd om te werken met uv editing. Ik heb voor mijn opdrachten de Knight van het spel Hollow Knight en Simon van de anime Gurren Lagann. Deze twee maken was ontzettend leuk en ik heb er ook veel van geleerd. In mijn eigen tijd ben ik nog steeds bezig met sculpten en heb er ook veel plezier mee.



AudioVisual

<https://youtu.be/npCqjS0Yl34>

Voor mijn short movie opdracht werkte ik in een groep. We kregen het idee om zo min mogelijk woorden te gebruiken. Het was onze eerste keer met de camera, dus het was veel uitvogelen. Toch kwam er iets best leuks uit.

<https://youtu.be/VuExbPB7IFg>

Tijdens Audiovisual kreeg ik de opdracht om onze eigen soundeffects toe te voegen aan een scene. Het leek mij erg cool om een vecht scene te doen. Er komt veel meekijken met een vecht scene, dus ik moest ook wel wat leren. Veel van de geluid effecten zijn gelayered en niet

alle geluiden komen overeen met wat ze eigenlijk zijn, zoals voor punches heb ik gun shots en voor explosies heb ik een extra shotgun shot. Ik vind het echt leuk om met audio te werken.



Webdesign

Tijdens IAV had ik de kans om te leren hoe websites worden gemaakt. Ik heb geleerd hoe je een site van de grond op bouwt, van wireframe, naar schets en dan naar geheel site. Naast de basis heb ik ook gewerkt met HTML & CSS en zou me graag hier verder in willen verdiepen.