

10 mei:

We hebben een onderwerp gekozen: hatupatu. Er is ook al een idee bedacht dat we een soort van slender man game gaan maken. We hebben ook een Trello en Github gemaakt.

11mei:

Mockup gemaakt voor de game



12mei:

Ik heb met artist geproefd over wat voor art style we gaan kiezen we zitten te denken half life 1 soort style te doen.

17mei: we hebben wat placeholder objecten gemaakt voor de game

18mei: heb vandaag niet aan het project gewerkt

19mei:

Heb blockout handen gemaakt voor de 1 person view

20mei: heb niet gewerkt aan mythe

21mei: we hebben onze eerste sprint review gekregen en er werd gezegd dat we ons meer moeten focussen op de trello board.

22mei: verder gewerkt aan de rig van de first person handen

23mei: ik een beteren HDRI gemaakt voor de game

24mei: heb niet gewerkt aan mythe

25mei: deed wat kleine aanpassing in het model

26mei: kon niet werken aan mythe omdat ik werkte aan de Vrijpaleis kettingreactie.

27mei: kon niet werken aan mythe omdat ik werkte aan de Vrijpaleis kettingreactie.

28mei: kon niet werken aan mythe omdat ik werkte aan de Vrijpaleis kettingreactie.

29mei: ben begonnen om een groteren map te maken voor de game

30mei: heb een groteren speelbare map gemaakt met de terrain tool in Unity

31mei: textures gemaakt voor de placeholder handjes

1jun: begonnen met het modelleren van een auto

2jun: was verdergegaan met het modeleren van de auto

3jun: heb samen met de developers de grote map geïmplementeerd in de game.

4jun: hadden we onze tweede sprint review en er werd gezegd dat de art wat beter moest worden

5jun: heb de auto af gemaakt

6jun: beteren model gemaakt voor de handen

7jun: heb de handen geanimeerd en in de game gezet

8jun: maakte de folder constructie wat duidelijker voor de art

9jun: verschillende bos paaltjes assets gemaakt

10jun: lamp assets gemaakt

11jun: post processing aan de game toegevoegd

12jun: heb de lichten aangepast in het level en de grond platter gemaakt

13jun: een beginnetje gemaakt aan de pier

14jun: heb de pier textures gemaakt en als prefab in unity gezet

15jun: heb de assets toegevoegd aan de scene

16jun: heb animation controllers gemaakt voor de devs

17jun: samen met de devs de animatie geïmplementeerd

18jun: hebben de derde sprintreview en werd gezegd dat we minder op eigen eilandjes moet werken en meer samen moeten werken en meer aan de trello doen.