

# Project X-Factor



Door:

Geron van den Ham

GMD1A

# Inleiding:

Best lezer, voor het 2<sup>e</sup> project van de Game opleiding te Deltion Zwolle, was het de opdracht dat ik samen met klasgenoten een bedrijf opzette. Voor dit bedrijf moesten ik en mijn klasgenoten enkele opdrachten doen voor alle individuele vakken. Ik neem jullie in dit procesverslag mee door al deze opdrachten. Ik heb deze periode als een leerzame periode ervaren en heb veel opgestoken en veel vooruitgang gemaakt bij vakken als development.

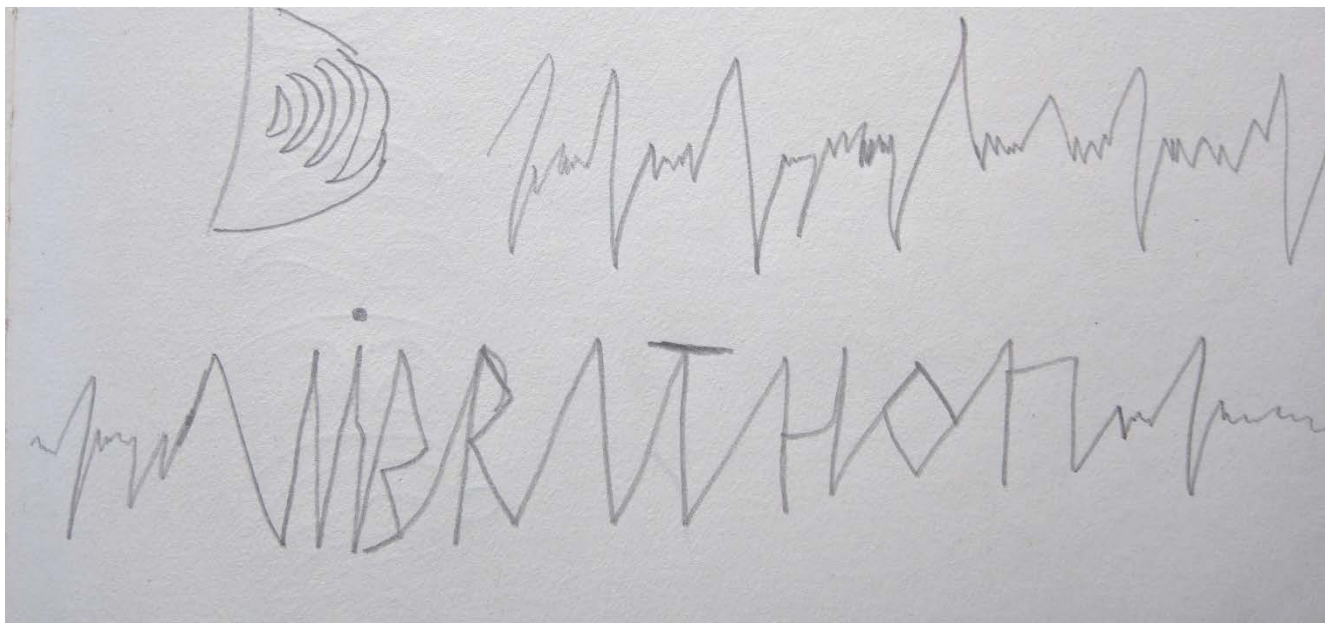
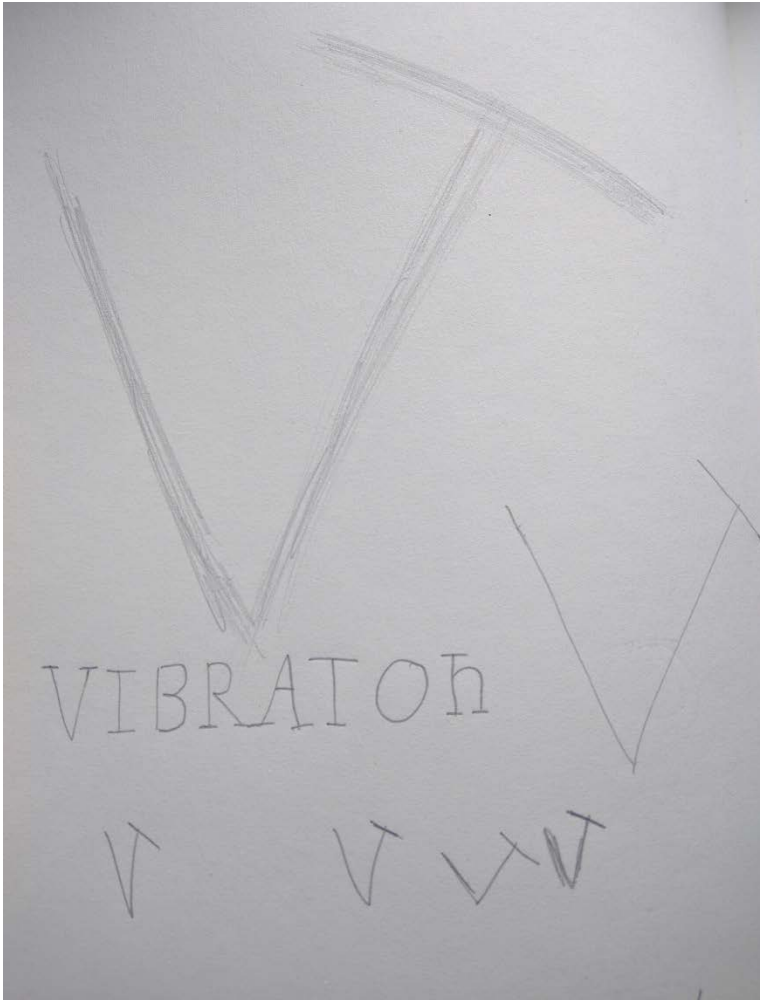
# Inhoud:

1. Logo
2. Development
3. Kantoor
4. Digital arts
5. Unity
6. Beursstand
7. Project
8. Papierwerk
9. Keuzevak
10. Evaluatie
11. Bijlagen

# 1. Logo

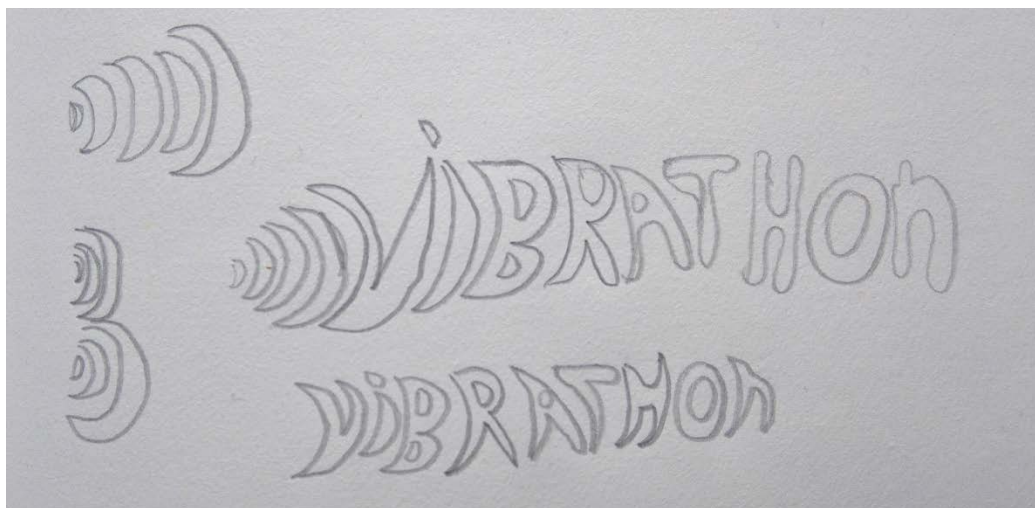
Het ontwerp van het logo is meerder stappen ondergaan, ik heb hier aan gewerkt bij meerder vakken. Zo heb ik bij beeldende vorming een schets gemaakt van het logo en bij adobe 1 het logo digitaal uitgewerkt. Ik heb gekozen te werken met een variatie op de naam van ons bedrijf.

## Beeldende Vorming:





Eerste schets van wat uiteindelijk mijn logo zou worden.



Meer variaties, uitproberen was hier het idee



Schets van uiteindelijke logo



Uitgewerkte versie van mijn logo



## Adobe 1:

Voor adobe 1 moesten we het logo maken met een vector-programma genaamd Adobe Illustrator. Dit programma zorgt ervoor dat je een logo hebt gemaakt van vectoren, hierdoor kan je je logo zo groot maken of zo klein maken als je wilt, en zal het nooit zijn kwaliteit verliezen, het berekent na iedere aanpassing namelijk opnieuw hoe de lijnen moeten staan. Lijnen zijn niet opgebouwd uit pixels, maar uit wiskundige berekeningen.



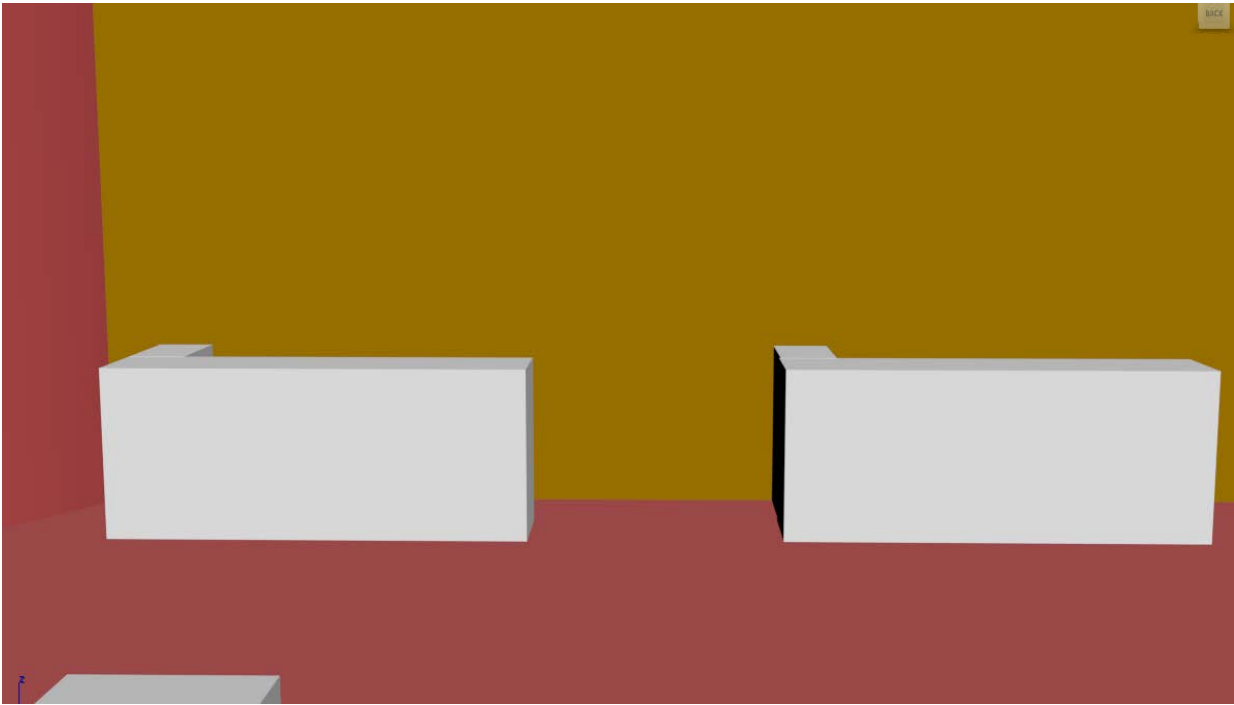
Hierboven is mijn uiteindelijke logo te zien, gemaakt met Adobe Illustrator

## 2. Development

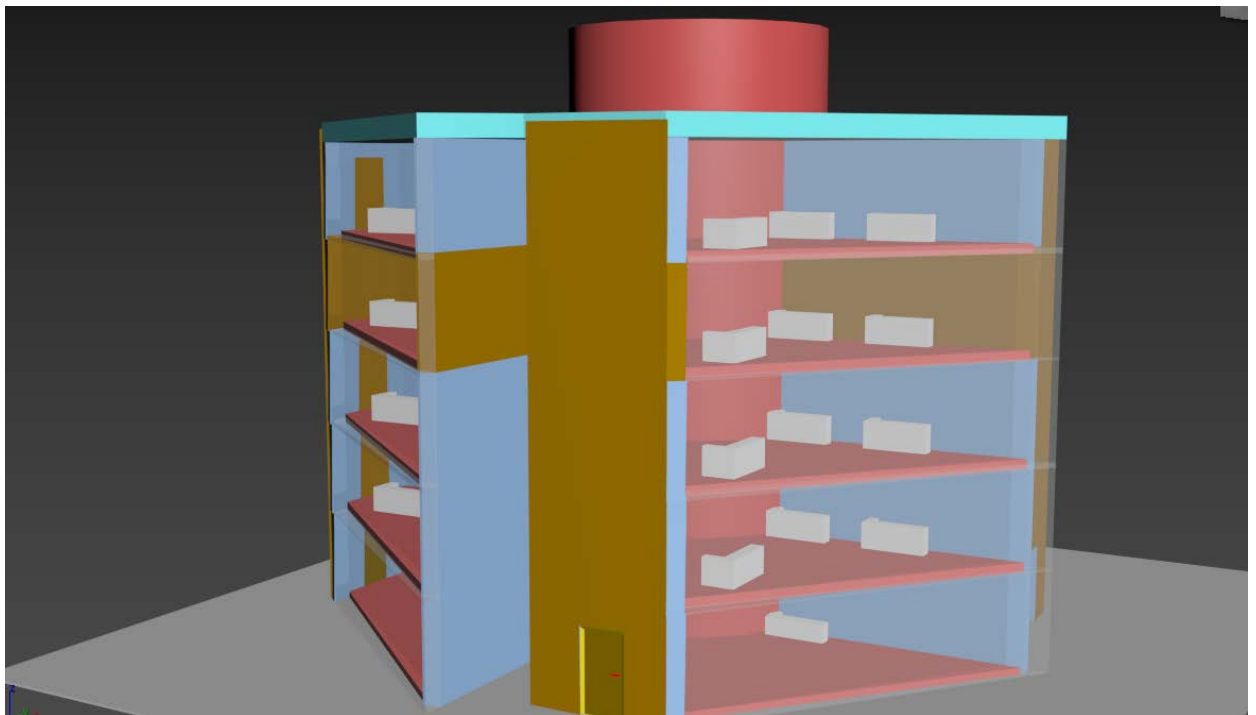
Voor development moesten deze periode meerdere dingen gebeuren. Halverwege de projectfase zijn we van docent gewisseld wat zorgde voor een verandering in het tempo van de lessen. Dit had het positieve gevolg dat ik meer dingen geleerd heb, daarentegen moest ik wel wennen aan het feit dat het tempo hoger lag. In het begin ben ik vooral bezig geweest met een script voor movement van de player. Daarna heb ik nog enkele dingen geprobeerd om een wapen te laten werken door middel van raycast. Uiteindelijk was de opdracht om een gamemanager te maken met een list variable in het script. Dit is gelukt en was toe te passen bij het oppakken van de tablets, welke zorgen voor progressie in de game.

### 3.Kantoor

Voor adobe 2 moesten we een kantoor maken, dit konden we doen met het programma SketchUp of alternatief met een ander programma waarmee je 3D objecten kan maken. Het voor ons game-studenten bekendere programma 3DS-Max sprak mij daarom aan omdat dit programma niet een van mijn beste kanten van de opleiding was en zo kon ik tegelijkertijd meer leren over het programma.



interieur



Exterieur

## 4. Digital Arts

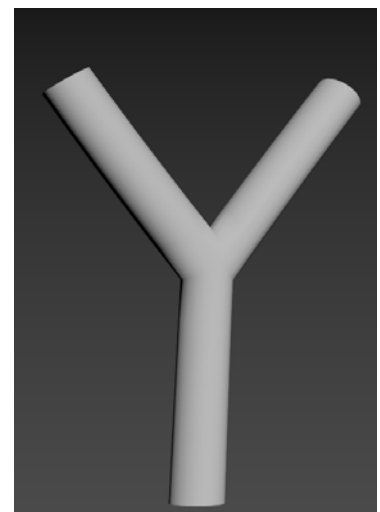
Voor Digital Arts moesten we deze periode een wapen maken. Ik bedacht dat ik wel een wapen wou wat iets kon afvuren. Aangezien ze hier in de tijd van het oude Egypte nog niet veel opties voor hadden, dacht ik aan een stripverhaal wat ik ooit eens heb gelezen van Asterix in Egypte. Asterix maakt altijd gebruik van een slingshot. Zo kwam ik op het idee een slingshot te maken. De focus dit project lag op de unwrap van dit wapen en de texture die je vervolgens aan je wapen gaf. Ik heb mijn wapen op een simpele manier ge-unwrapped. De texture is gemaakt met photoshop en heeft meerdere versies gehad. We hebben geleerd dat textures in Unity meerdere lagen hebben welke bijvoorbeeld diepte moeten suggereren of de glans van metaal moeten aangeven. Dit doe je door meerdere lagen te maken van je texture. Deze lagen werken allemaal op speciale manieren. Op het laatste moment besloot ik nog een touw toe te voegen aan mijn slingshot omdat dit het wapen afmaakte, dit besloot ik op het laatste moment te doen vanwege eerdere problemen welke ik beschrijf in het volgende hoofdstuk.



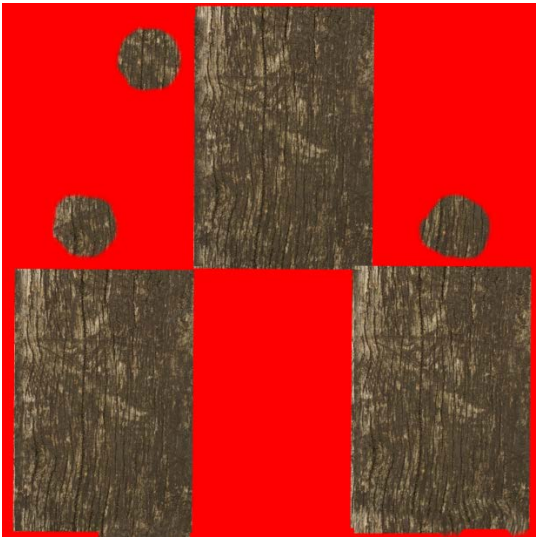
Uiteindelijke wapen



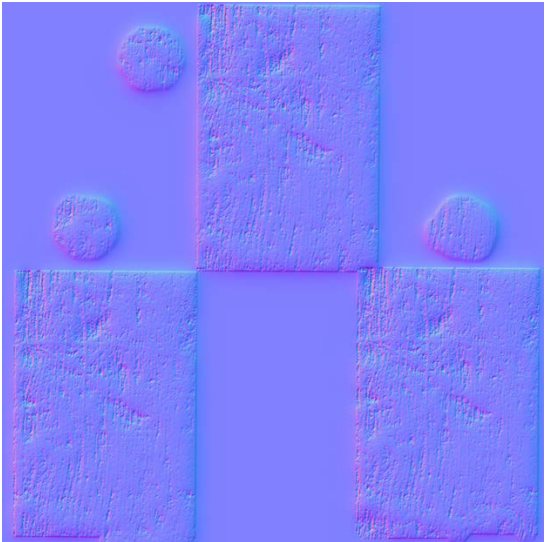
Rope toegevoegd(zonder texture)



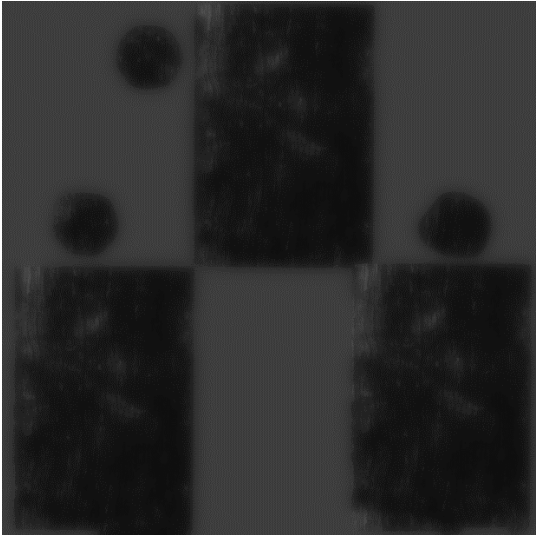
Wapen voor dat de texture was toegevoegd



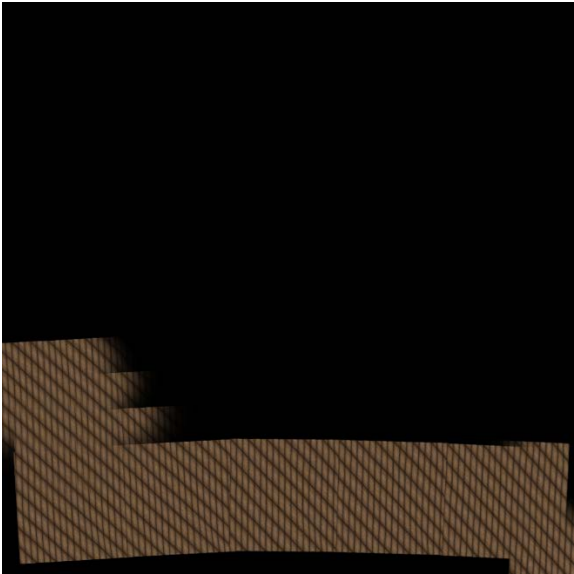
Slingshot texture



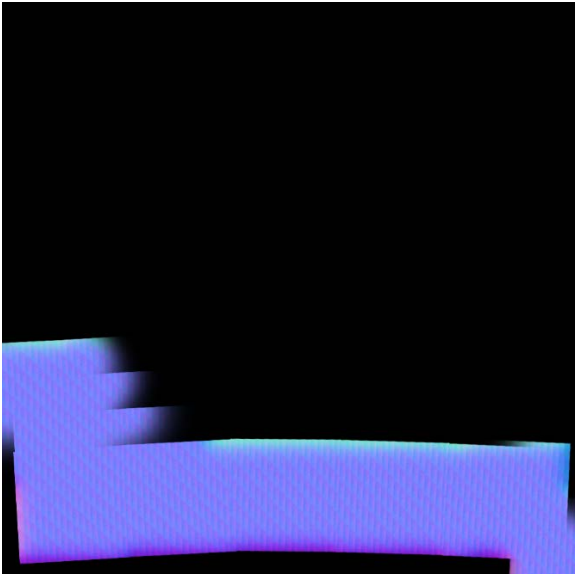
Slingshot normal map



Slingshot bump map



Rope texture

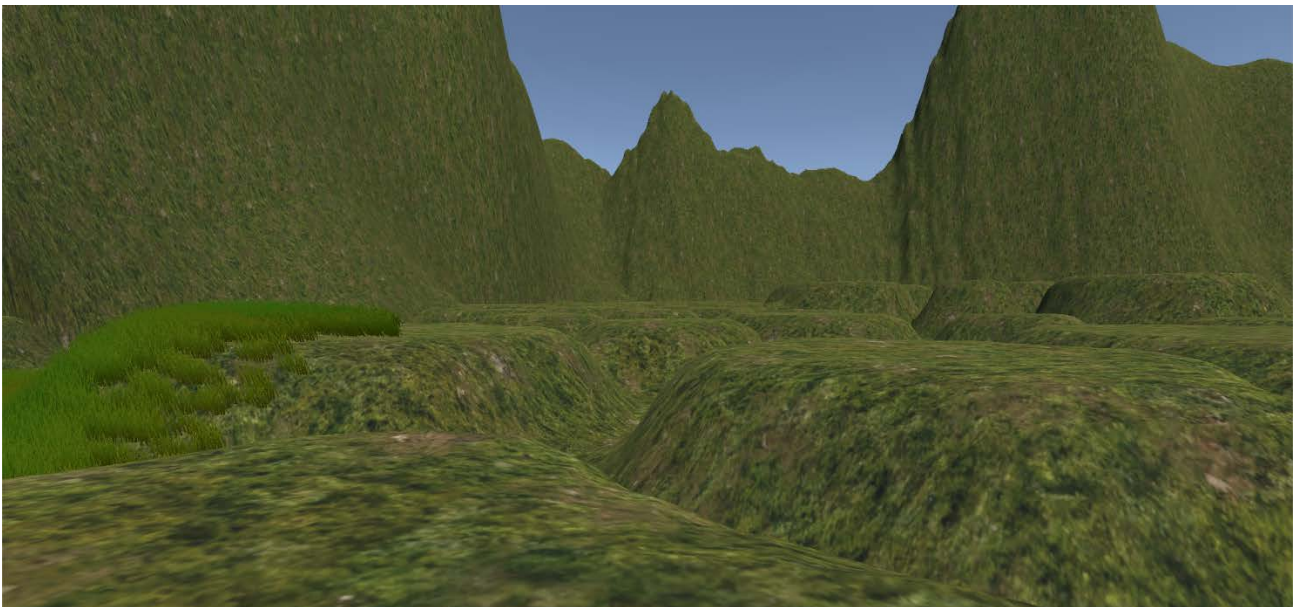


Rope normal map



## 5. Unity

Voor Unity moeten we dit project een scene maken, hierin moest je wapen betrokken zijn en voor development moesten hier 2 interactieve dingen in zitten. Als eerste heb ik er voor gezorgd dat een capsule kon lopen, daarna ben ik het terrein gaan aanpassen. Het idee is dat de capsule van eiland naar eiland kon springen. Het terrein kreeg daarna een texture welke paste bij het dessert thema. Uiteindelijk besloot ik een puzzel te maken welke er voor zorgte dat water zakt iedere keer als je een puzzelstuk oppakt. Hier kon ik mijn list functie intergreren voor het vak Development. Ik heb toen mijn idee aangepast naar een zout blokje wat niet in het water mag vallen en daarom van eiland naar eiland springt. Het wapen zou te unlocken zijn als de puzzel compleet is. Als laatste besloot ik een rope toe te voegen aan mijn wapen om hem realistischer te laten lijken. Dit heb ik meerdere manieren geprobeert, bijvoorbeeld met hinge-joints, ik heb dit uiteindelijk gedaan door de rope "cloth physics" te geven. Dit gaf naar mijn idee niet het perfect gewenste effect, maar de rope reageerd op bewegingen en het zag er beter uit dan een static rope.

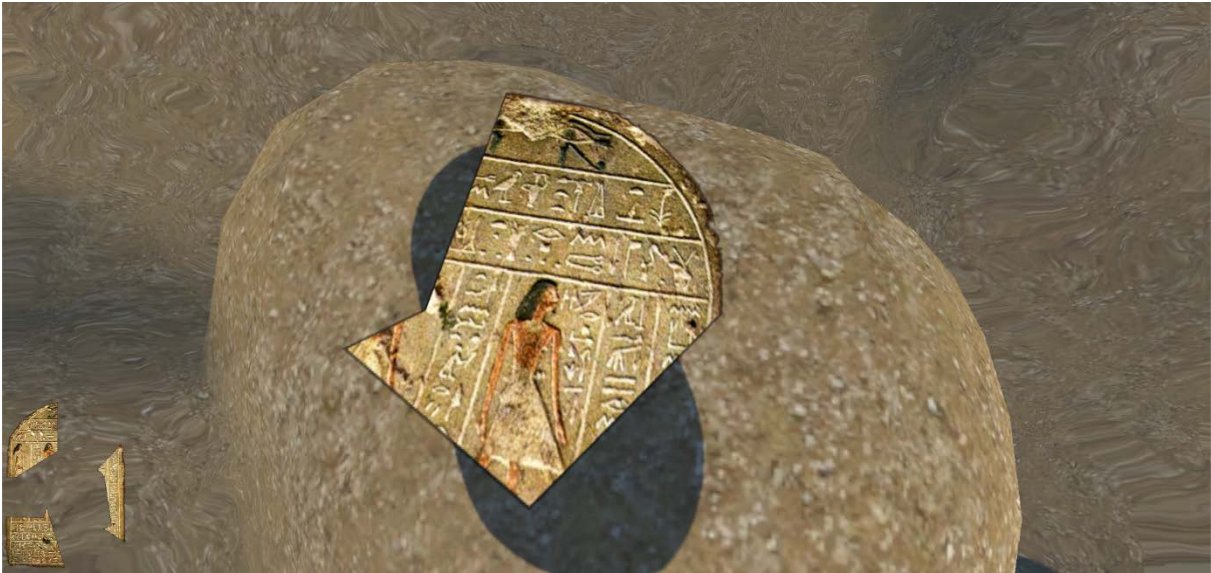


Eerste versie van het terrein



Terrein met een sand texture om bij het egypte thema te passen, ook is het wapen toegevoegd aan de scene





Puzzelstukken toegevoegd



Water toegevoegd, wapen op tijdelijke locatie



Rope toegevoegd. Barrels zorgen voor extra platvormen. Licht en POV(point of view) aangepast



## 6. Beursstand

voor Beeldende Vorming moesten we deze periode een beursstand maken. Hierbij hebben we ons projectlogo gebruikt en onze individuele games laten zien. Op de piramide die in het midden van de beursstand staat kan je let's plays zien van onze games. Aan de achterste kant kan je op 3 computers onze games spelen. Aan de voorste kant staan mensen voor vragen of om producten te verkopen.



work in progress



onze games staan op de piramide in het midden



computerschermen waar onze games op te spelen zijn

## 7. Project

Het project hete deze periode X-Factor. De opdracht was dat je met je bedrijf je kernwaarden en unique selling points duidelijk maakte. Deze hebben we samen met ons werk gepresenteerd in een presentatie aan het eind van de periode. De powerpoint is samen met het hele groepje gemaakt

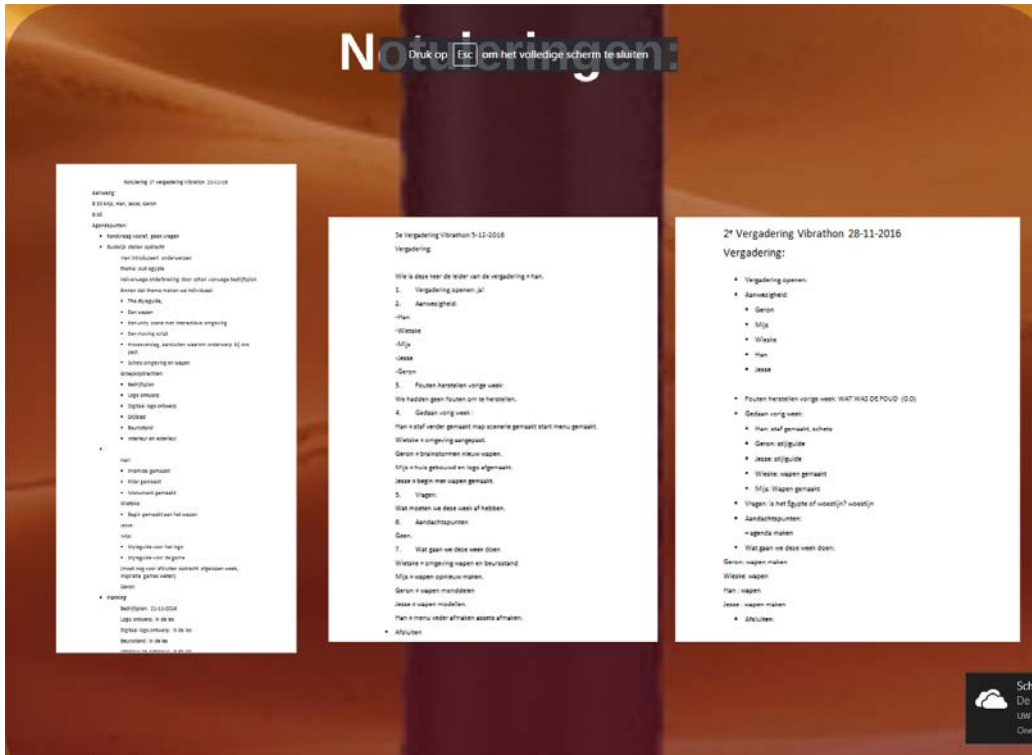


Ons bedrijfsplan, zoals gepresenteerd in de presentatie. Deze bevat onze USP's en kernwaarden



# 8. Papierwerk

Voor het project moesten we met ons groepje iedere week vergaderen. Dit is bijgehouden in noteringen, iedere week moest iemand anders de notulen maken. Op deze manier hebben we dit afgewisseld. Verder moesten we een bedrijfsplan maken. Voor het project heb ik een styleguide gemaakt(dit was gelijk mijn brainstorm sessie, om die reden heb ik geen moodboard). Mijn notulen en de styleguide zijn te vinden in de bijlage van dit procesverslag.



De notulen zoals deze in de presentatie werden weergegeven.

# 9. Keuzevak

Deze periode had ik voor keuzevak webdesign gekozen. Het resultaat van dit keuzevak is terug te vinden op:

<http://geronvandenham.byethost14.com/>

ik ben erg trots op dit project en het eindresultaat van mijn keuzevak.



# 10. Evaluatie

1 Welke producten heb je gemaakt?

*Een game met een wapen en interactieve omgeving, een logo, een bedrijfspand, een beursstand, een bedrijf met kernwaarden en USP's.*

2 Wat vond je leuke onderdelen om te maken en te doen en wat minder leuke?

*Ik vond dat het project deze periode niet goed aansloot op de studie Game Development. Daarom waren vele lessen niet leuk. Bijvoorbeeld het logo maken of het project zelf, waarin je een bedrijf moest opzetten.*

3 Wat vond je van het eindresultaat? Wat vond je geslaagd en wat minder geslaagd?

*Ik vind dat mijn game goed gelukt is. Ik heb veel vooruitgang gemaakt, om deze reden ben ik trots op het eindresultaat van mijn game. Ik vond mijn gebouw minder geslaagd omdat ik daar niet voldoende tijd in heb gestoken.*

4 Hoe verliep de samenwerking? Wat ging goed en wat minder goed? Wat zou je volgende keer anders doen?

*De samenwerking liep naar mijn idee heel goed, op een enkele uitzondering na (een groepslid gaf laat aan dat ze stopte met de opleiding waardoor we vlak voor de presentatie nog enkele dingen moesten doen op het laatste moment). Naar mijn idee hoeft er niet veel veranderd te worden voor een volgende keer, aangezien alles voor het grootste gedeelte goed liep. Misschien kunnen deadlines eerder gezet worden. Dit was nu echter niet mogelijk omdat enkele vakken heel laat kwamen met een duidelijke opdracht.*

5 Wat heb je geleerd van dit project? Waar ben je goed in en waar minder goed in?

*Ik heb veel geleerd bij development. Ook heb ik veel opgestoken van het vak Digital Arts over unwraps. Ik ben nog steeds minder goed in Digital Arts en het programma 3DS-Max, hier is echter wel vooruitgang in.*

6 Wat heb je geleerd van het beroep grafisch vormgever? Is je duidelijk geworden waarvoor je opgeleid wordt?

*Het is duidelijk dat je nooit alleen bezig zult zijn met grafisch vormgeven. Dat er altijd een aspect van het bedrijfsleven aan vast hangt.*

7 Wat zijn je verwachtingen van het volgende project? Wat wil je leren?

*Ik hoop dat we in lessen als adobe 1 meer tijd gaan besteden aan project die handig kunnen zijn voor gaming in plaats van project zoals een logo ontwerpen. Verder hoop ik meer op te steken van Development en nog beter mijn best te doen bij Digital Arts om beter te worden in dat vak.*

# 11. Bijlagen

## Notulering 1<sup>e</sup> vergadering

Notulering 1<sup>e</sup> vergadering Vibration 21-11-16

Aanwezig:

8:30 Mijs, Han, Jesse, Geron

8:45

Agendapunten:

2. Rondvraag vooraf, geen vragen

3. Duidelijk stellen opdracht

Han introduceert onderwerpen

thema: oud egypte

Halverwege onderbreking door Johan vanwege bedrijfsplan

Binnen dat thema maken we individueel:

- The styleguide,
- Een wapen
- Een unity scene met interactieve omgeving
- Een moving script
- Procesverslag, aansluiten waarom onderwerp bij ons past.
- Schets omgeving en wapen

Groepsopdrachten:

- Bedrijfsplan
- Logo ontwerp
- Digitaal logo ontwerp
- Stijlblad
- Beursstand
- Interieur en exterieur

4.

Han:

- Piramide gemaakt
- Pillar gemaakt
- Monument gemaakt

Wietske:

- Begin gemaakt aan het wapen

Jesse:

Mijs:

- Styleguide voor het logo
- Styleguide voor de game

(moet nog voor afsluiten opdracht afgelopen week, inspiratie games weten)

Geron:

5. Planning

Bedrijfsplan: 21-11-2016

Logo ontwerp: in de les

Digitaal logo ontwerp: in de les

Beursstand: in de les

Interieur en exterieur: in de les

Stijlblad voor logo: in de les

6. Gezamenlijke planning afwerken deze week  
Eventueel werken aan scene of wapen

## Notulering 5<sup>e</sup> vergadering

Vergadering Vibrathon 19-12-16

Agendapunten:

1. Opening vergadering
2. Aanwezigheid
3. Rondvraag vooraf
4. Uitgevoerde opdrachten afgelopen week
5. Planning
6. Komende week
7. Rondvraag achteraf
8. Afsluiten vergadering

Notulering vergadering Vibration 19-12-16

Aanwezig:

1. Vergadering
2. Aanwezig: Wietske, Mijs, Han, Geron, Jesse (saskia extra)
3. Rondvraag vooraf: beslissing maken over LOGO  
Logo: 9 januari logo's af. Kiezen uiteindelijke logo
4. Uitgevoerde opdrachten afgelopen week:  
Mijs: niet veel  
Han: staf getextured, ui getweaked  
Wietske: goeie vraag  
Jesse: invironment begonnen, unwrap  
Geron: texture voor wapen
5. Mijs heeft logboek op orde  
Han heeft logboek op orde  
Wietske is logboek kwijt  
Geron is bezig met logboek  
Jesse logboek niet op orde  
Word deze week nagekeken!
6. Mijs: zo ver mogelijk komen. Dan in de vakantie 1 week niks doen. En dan keihard strijden om t nog af te krijgen  
Han solo: 3 weken lang keihard werken  
Wietske: procesverslag maken  
Jesse: alles  
Geron: alles
7. Rondvraag achteraf:  
Mijs is toe aan vakantie  
Geron: dont we all
8. Vergadering afgesloten. doi

# Notulering 6<sup>e</sup> vergadering

Vergadering Vibrathon 19-12-16

Agendapunten:

9. Opening vergadering
10. Aanwezigheid
11. Komende week
12. Afsluiten vergadering

Notulering vergadering Vibration 19-12-16

Aanwezig:

9. Vergadering
10. Aanwezig: Wietske, Mijs, Han, Geron, Jesse
11. Zaterdag presentatie maken op discord  
Verder individueel project afmaken
12. Vergadering afgesloten. doi

# styleguide

