Mijn proces verslag

De flipperkast

Mijn flipperkast heeft neon futuristic als thema. Ik kwam op dit idee toen ik bezig was met mijn eerste ingeving en dat was space invaders als thema. Al snel had ik besloten een ander thema te kiezen maar wist nog niet precies wat, dus ben ik maar gewoon wat gaan maken. Nadat ik het een en het ander gemaakt had kwam ik op het idee om het thema neon futuristic te kiezen en heb ik de rest van mijn models hier op gebaseerd.

Onderzoek naar mijn thema

Toen ik space invaders nog als thema had heb ik in google gezocht naar plaatjes van space invaders en verschillende soorten flipper kasten om een idee te krijgen van hoe ik mijn flipperkast moest maken. Toen ik over switchten naar het thema neon futuristic heb ik naar plaatjes gezocht om te kijken of mijn idee van neon futuristic een beetje overeen kwam met het thema.

Mijn ideeën

Tijdens het project heb ik verschillende ideeën gehad voor mijn flipperkast. Ik heb het idee gehad om een minigame in mijn flipperkast te doen voor space invaders waarin je voor een aantal seconden space invaders kon spelen om extra punten te krijgen al je in een bepaald gat ging in de flipperkast ( Je komt in dit gat terecht en er verschijnt een space invaders minigame waarin je punten kunt verdienen die aan het einde van de minigame verdubbeld worden). Een van mijn andere ideeën was om het atari breakout spel in mijn flipperkast te verwerken. De bedoeling van die idee was dat je langwerpige bumpers in een bepaald patroon hebt staan en je met de flipper de bal tegen die bumpers aan moest schieten. Elke bumper moet 3 keer geraakt worden voordat hij stuk gaat, en elke keer dat hij geraakt word krijgen je een aantal punten. Nadat het hele patroon weg is verschijnt hij opnieuw maar dan hebben de bumper meer hit points nodig om stuk te gaan. Als je een leven kwijt rijkt reset het patroon zich en verlies je al de punten die je vanaf het moment dat hij opnieuw verscheen kwijt. Ik heb deze ideeën uiteindelijk niet gebruikt omdat ik er nog te weinig kennis voor had.

De planning

Week 1:

Deze week heb ik een schets gemaakt voor de flipperkast. Ook heb ik op google naar wat plaatjes gezocht van flipperkasten om een idee te krijgen van hoe een flipperkast er uit ziet en wat voor verschillen soorten flipperkasten er zijn. Deze week zijn we ook begonnen aan het maken van een flipper.

Week 2:

Deze week ben ik verdere informatie gaan zoeken voor mijn flipperkast. Tijdens Digital Art zijn we verder gegaan aan de flipper.

Week 3:

Deze week besloot ik het thema space invaders te schrappen en ben toen bezig gegaan met het bedenken wat ik dan wilde. Tijdens Digital Art hebben we de flipper af gemaakt.

Week 4:

Deze week ben ik een beetje begonnen aan het maken van een bumper tijdens project uren. Tijdens Digital Art zijn we bezig geweest met smooth maken van de flippers.

Week 5:

Deze week ben ik verder aan mijn bumpers gegaan en ben ik alvast bezig gegaan met het maken van de kast waar de bumpers en de flippers uiteindelijk in komen te staan. Tijdens Digital Art zijn we bezig geweest met het maken van een bumper met behulp van scematics.

Week 6:

Deze week heb ik een nieuwe kast gemaakt omdat mijn vorige kast niet goed was. Ik heb mijn bumpers af gemaakt en ben bezig gegaan aan mijn power bumpers.

Week 7:

Deze week heb ik weer een nieuwe kast gemaakt en dit werd de flipperkast die ik uiteindelijk ook gebruikt heb voor mijn flipperkast. Ik ben in Unity bezig geweest met de werking van de flippers en de bumpers.

Week 8:

Ik ben bezig gegaan met het texturen van de kast en de power bumpers via Substance painter. Daarna heb ik de kast en de rest van de objecten in Unity gezet en ben bezig gegaan met het functioneel maken van het geheel.

Week 9:

Deze week ben ik bezig geweest met het verbeteren van mijn flipperkast.