# Het proces

In dit procesverslag beschrijf ik het proces dat heeft plaatsgevonden bij het maken van de X-factory en de scene met de wapens. Ik zal het proces in grote lijnen vertellen en daar waar het voor mij belangrijk is, dieper op ingaan.

Al vanaf de eerste week legden mijn projectgroep en ik vooral de focus op het proces. We zorgden ervoor dat al onze handelingen zorgvuldig werden uitgevoerd en dat we niet direct resultaat nodig hadden om ons handelen te kunnen verantwoorden. Zo begonnen we met het maken van de planning, mindmaps en een opzet voor de notulen. Door hier veel aandacht aan te besteden, werd duidelijk wat we deze periode moesten verrichten. Stap voor stap voerden we de onderdelen uit en ieder resultaat behaalde we met een hoge kwaliteit.

## X-Factory

Voor het project moesten we een mediabedrijf opstarten. Na twee weken en veel zwoegen, kwamen we tot het besluit om ons mediabedrijf NG-ON te noemen met als doel om achievements een interessantere rol te laten spelen in de game wereld.

Hieronder wordt verteld welke opdrachten mijn projectgroep en ik deze periode hebben gedaan om ons X-Factory project te voltooien.

* **De mindmap**

De eerste week zijn we bezig geweest met het brainstormen over het mediabedrijf. Hierbij besteedde we aandacht aan de opdrachten van de verschillende vakken. Algauw hadden we een goed overzicht van wat er moest gebeuren deze periode.

* **Het ondernemingsplan**

Toen we eenmaal het concept van ons bedrijf hadden, besloten we om één iemand het ondernemingsplan te laten maken. Aangezien ik al wat ervaring had met dit soort verslagen en het me wel een uitdaging leek, besloten we dat ik het ondernemingsplan zou maken.

* **Het logo**

Het logo was nog een hele uitdaging. Met zoveel designs was het moeilijk om een definitieve keuze te maken. Daarnaast hebben we minder aandacht besteed aan het logo, omdat deze minder tijd in beslag nam in vergelijking met andere onderdelen.

* **Het stijlblad**

Over het stijlblad was tot de laatste les veel onduidelijkheid. Er was onduidelijkheid over het feit of de stijlblad over het bedrijf of alleen het logo moest gaan en over of er schetsen in moesten of niet. Dit leverde binnen ons projectgroep frustratie op, waardoor we besloten om het van ons af te schuiven.

* **Interieur & exterieur**

Het was top dat we voor het interieur & exterieur met 3ds max konden werken. Dit maakte het een stuk makkelijker om het te maken. We hadden een schets van het bedrijf gemaakt en dit onder elkaar verdeeld. Uiteindelijk heeft Robert deze in één 3DS Max bestand gevoegd en getextured.

* **Beursstand**

Net als het stijlblad was de beursstand een rommelige opdracht. Vanaf week 1 was het niet duidelijk wanneer we met de opdracht aan de slag gingen en wat we er precies voor moesten doen. Het resultaat was uiteindelijk ook belabberd. Het meest frustrerende aan deze opdracht was, was dat het bij de presentatie moest worden laten zien. We konden amper iets laten zien en dat was best spijtig.

## Scene met de wapens

Ook voor het bepalen van het thema waren we twee weken bezig. Toen dat eenmaal bepaald was, begon het echte werk. Hieronder vertel ik wat we allemaal hebben gedaan voor het maken van de scene met de wapens.

* **De mindmap**

Naast het maken van een mindmap over het mediabedrijf, hebben we de eerste week ook een mindmap over de wapens gemaakt. Hierin gingen we vooral in op wat we allemaal rondom de wapens moesten doen, zoals de scène.

* **Art styles**

Voor de scène en de wapens zijn er aparte art styles gemaakt. In groepsverband hebben we allemaal refenties gezocht voor onze eigen wapens en de scène. Uiteindelijk heeft Aart deze referenties bij elkaar gevoegd in de twee verschillende art styles.

* **Wapenmodel**

Mijn wapenmodel was nog een hele klus. Eerst wou ik een zwaard maken, maar halverwege de periode werd het me duidelijk dat mijn concept niet aansloot op het thema en de ideeën van mijn groepsgenoten. Uiteindelijk besloot ik een bijl te maken, waarbij een engel gehurkt op een staf zit met twee hakbijlen als armen. Ik ondervond veel moeite met het maken van het gezicht en de vleugels. Uiteindelijk heeft dit best goed uitgepakt.

* **Scene models**

Voor in de scène heeft ieder groepslid verschillende objecten gemaakt. Dit zorgde ervoor dat we veel variatie hadden in de scène.

* **Code**

Qua code heb ik niet zo veel te vertellen, behalve dat het me niet is gelukt om me hierin te verdiepen. Hierom heb ik me deze periode niet ingezet voor development.

Helaas liep het vanaf het begin niet soepel. Om het soort bedrijf te kiezen en het thema voor onze wapens, moesten we een gezamenlijke concessie sluiten. Dit kon de eerste twee weken niet, omdat een groepsgenoot niet aanwezig was.

Toen we eenmaal de beslissing hadden genomen om het mediabedrijf NG-ON en ons thema van de wapens Hope & Despair te noemen, stuitten we alweer op een nieuw probleem: hoe moesten we onze idealen om zetten naar resultaten? Ik wist dat ik hier vaak de fout in ga. Zo ben ik altijd te ambitieus en wil ik te veel verantwoordelijkheid op me nemen. Tot mijn verbazing zorgden Aart en Robert ervoor dat ik een stapje terugnam, om ook hun de ruimte en tijd te geven om hun ding te kunnen doen.

De prettige samenwerking met de twee jongens zorgde ervoor dat ik dit project zo volledig mogelijk heb willen afmaken. Daar ben ik erg blij mee.