#### MODELOWANIE OBIEKTÓW TRÓJWYMIAROWYCH

ROK AKADEMICKI 2024/25, SEMESTR 6

# TWORZENIE MODELU POSTACI W PROGRAMIE BLENDER

SPRAWOZDANIE Z LABORATORIUM

## **Wojciech Latos**

Grupa nr 4

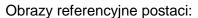


#### I. Tematyka projektu i obrazy referencyjne postaci

W rozdziale I dodaj krótki opis postaci (2-3 zdania) – co to za postać, skąd wziął się pomysł, jak zostanie ucharakteryzowana. Dodaj obrazy referencyjne lub własne szkice.

Postać przedstawia czarodzieja w płaszczu. Oprócz ubrania z kapturem zostanie dodany pasek, opaski na rękach oraz pierścienie na palcach. Dodatkowym akcesorium, które zostanie zamodelowane będzie czarodziejska laska. W tym przypadku, obrazy referencyjne będą jedynie inspiracją, nie będą stanowiły głównego szkicu (modelu docelowego). Mimo to, zostały dodane poniżej celu wizualizacji ogólnego kierunku wykonawczego.

Pomysł wziął się po wpisaniu frazy "blender fantasy character" i ujrzeniu postaci maga. Następnie na stronach pinterest oraz google przeglądałem obrazy z już zawężonej tematyki wspomnianej postaci czarodzieja. Pomysł wydaje mi się adekwatnie dostosowany pod względem szczegółowości do mojego poziomu umiejętności modelowania.









Obrazy referencyjne laski czarodziejskiej:

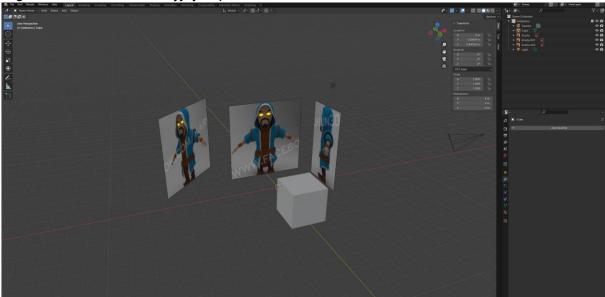




## II. Etapy modelowania siatki

W rozdziale II dodawaj zrzuty ekranu (całe okno Blender) i opisuj w krótkich zdaniach kolejne etapy modelowania siatki uwzględniając użyte narzędzia.

1. Wgranie obrazów referencyjnych postaci



2. Dodanie podstawowego modyfikatora, który będzie towarzyszyć przez cały proces modelowania – mirrow dla osi X.

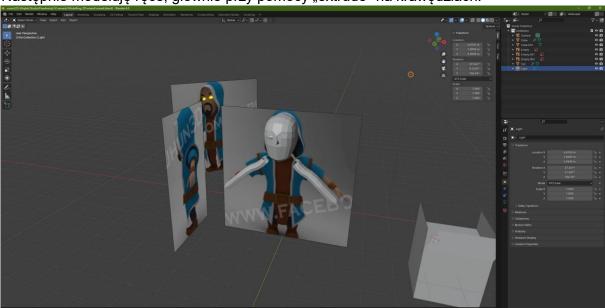




4. Modelowanie zaczynam od głowy.



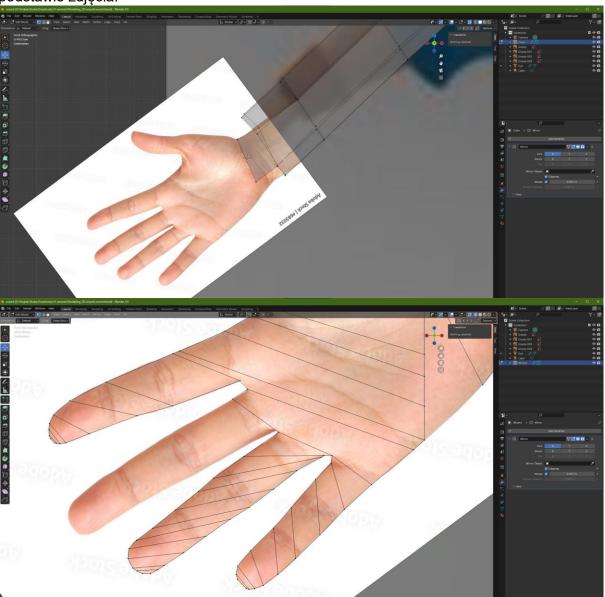
5. Następnie modeluję ręce, głównie przy pomocy "extrude" na krawędziach.

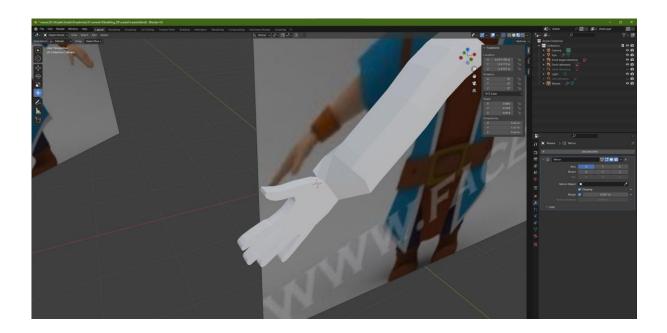


6. Podczas modelowania dłoni dodałem obraz referencyjny do pomocy

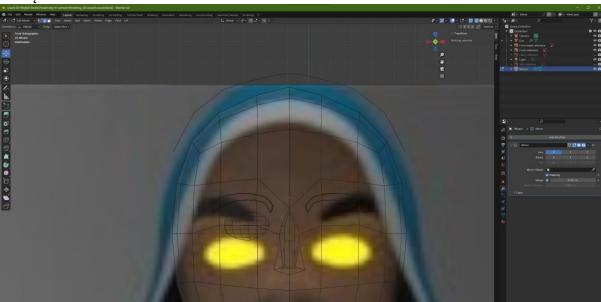


7. Używam widoku typu "X-Ray" dla łatwiejszego wglądu w proces modelowania na podstawie zdjęcia.

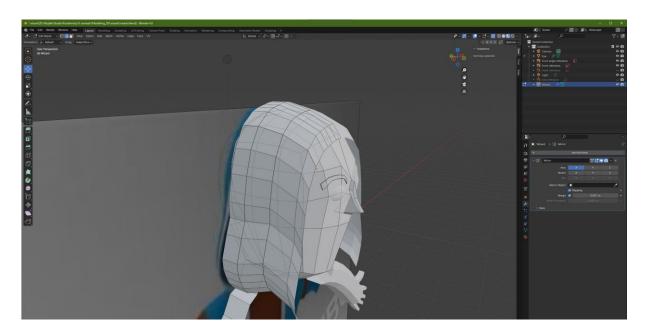




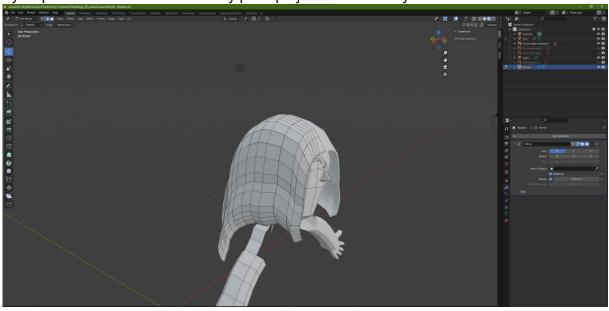
8. Następnie zaczynam modelować kaputr, również przy pomocy extrude na krawędziach.



Wojciech Latos, grupa 4.

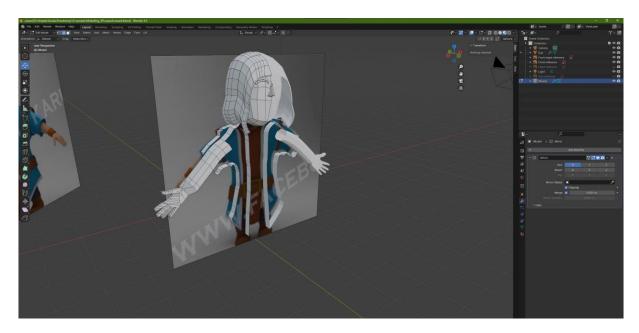


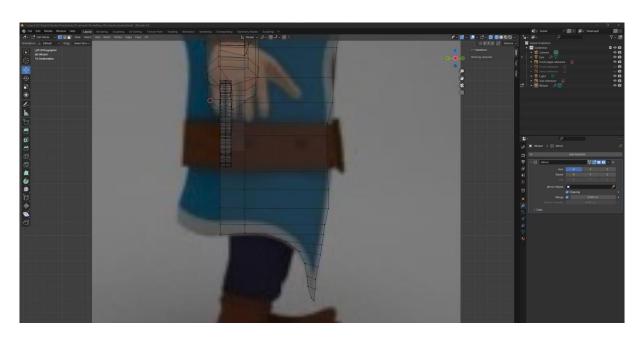
Tył kaptura zostanie zamodelowany po zaprojektowaniu reszty tułowia.



9. Zaczynam modelowanie tułowia







Do połączenia krawędzi między kapturem a tułowiem używam narzędzia "Fill"



## III. Ustawienia materiałów i teksturowanie

W rozdziale III wskaż ustawienia materiałów i dodaj zrzuty ekranu z zakładki Shading (Shader Editor). Dodaj obrazy tekstur. Krótko opisz sposób teksturowania i dodaj zrzuty ekranu z zakładki UV Editing (UV Editor).

## IV. Animowanie postaci

W rozdziale IV dodaj zrzuty ekranu i opisz sposób animowania postaci.

## V. Uzupełnienie sceny o kamerę, światło i dodatkowe obiekty

W rozdziale V dodaj informacje dotyczące ustawień kamery, oświetlenia oraz dodatkowych obiektów umieszczonych w scenie (np. teren, budynki, rośliny, pojazdy, itp.). W przypadku dodatkowych obiektów można wykorzystać gotowe modele – warunkiem jest podanie źródła (link do strony).

## VI. Rendering i obrazy wynikowe

W rozdziale VI wskaż podstawowe ustawienia renderingu i dodaj obrazy wyrenderowanej sceny.