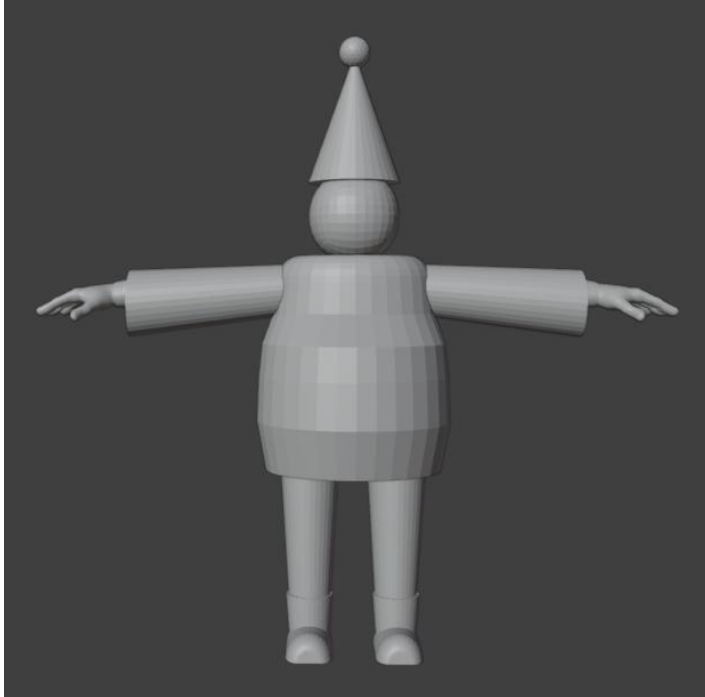


# Dokumentacija

Bartol Hrg

## Djed Mraz



Djed mraz je napravljen od dijelova s poligonalnim modeliranjem. Napravljeni su loop-cutovi i skaliranje tih rezova na pojedinim mjestima da se dobije zadebljanje.

Ruke su uzete od modela ninje iz materijala predmeta.

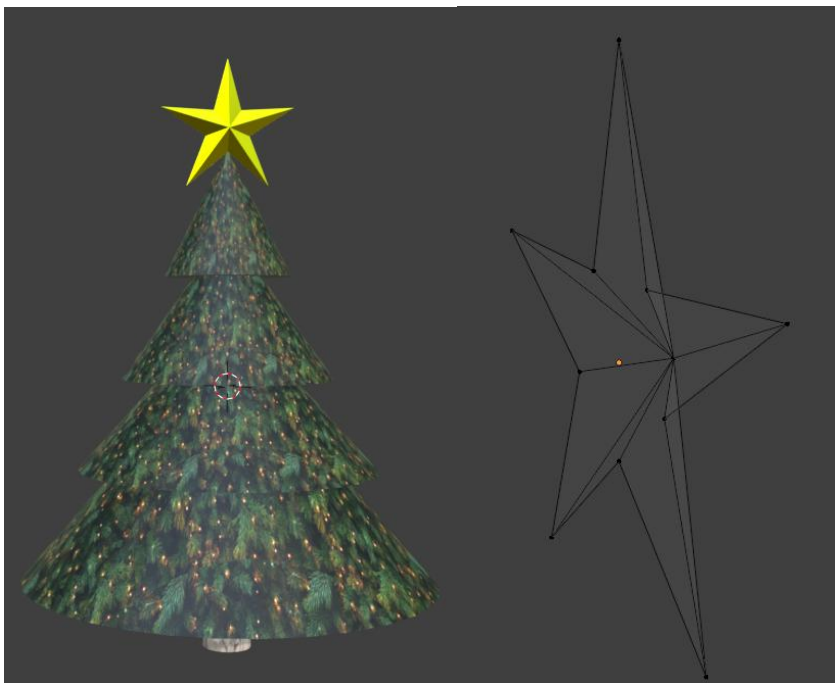
Dijelovi su spojeni bool operacijama.

## Namještaj



Razni namještaj je napravljen poligonalnim modeliranjem. Postavljene su razne teksture za drvo i metal.

## Drvce



Drvce je napravljen od 3 dijela: cilindar za bazu, spoj konusa za grane i zvijezda.

Zvijezda je napravljena na način da se dodao krug sa 10 vertexa. Svaki drugi je odabran i skalirani su prema sredini. Dodan je vertex u sredini i spojen sa svim ostalima. Na kraju je taj vertex pomaknut van. Zatim je zrcaljeno po x osi.

## Snijeg



Snijeg je napravljen izvan sobe preko sustava čestica, ali se baš i ne vidi. Iz pravokutnika se emitiraju čestice u obliku ikosaedra (sa plavkastom sjajnom teksturom).

## Bonus: grad

Grad nije u finalnoj verziji projekta, ali plan je bio da se napravi grad, a rezultatna soba stavi u jednu od kuća. (terrain\_with\_roofs – Copy.blend)



Preuzeta je mapa sa google mapsa (grad Hafjell).



Zanimljivo je kako su napravljeni krovovi na kućama. U edit modeu je odabran jedan krov, odabrani su onda svi koji isto gledaju prema gore (Select→Select Similar→Normals) i odvojene su u zaseban objekt. Upotrebljena je skripta u Pythonu koja prolazi po svim pravokutnim face-ovima, nalazi dvije kraće stranice i po njihovoj polovici stvara vrh krova.