

# 3ma - tehnička dokumentacija

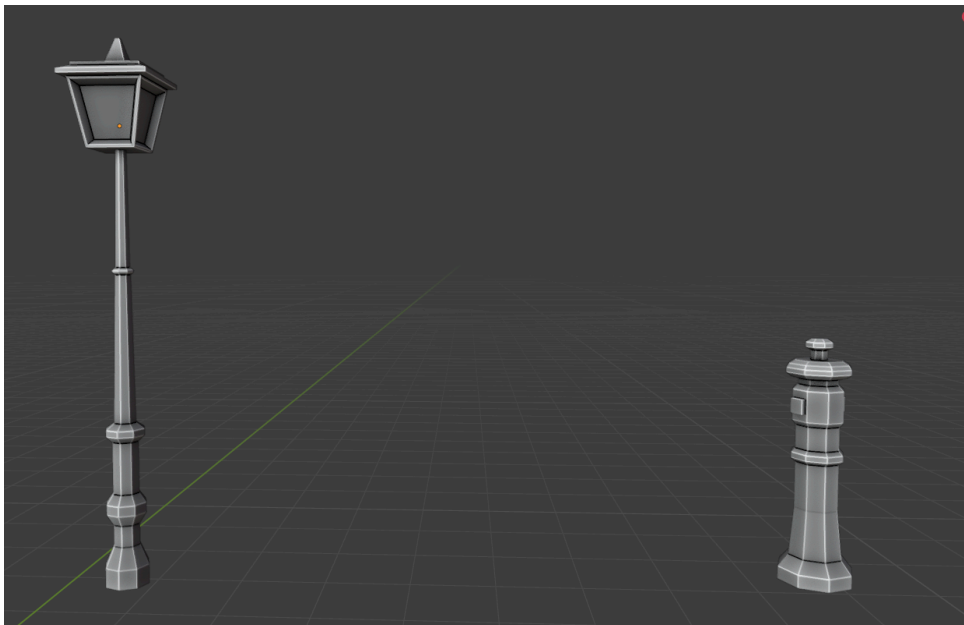
Neven Lukić

Izrađena scena je prikazana na Slika 1. Izmodelirana je klupa pod lampom ispred kuće. Za izradu modela korišteno je poligonalno modeliranje.



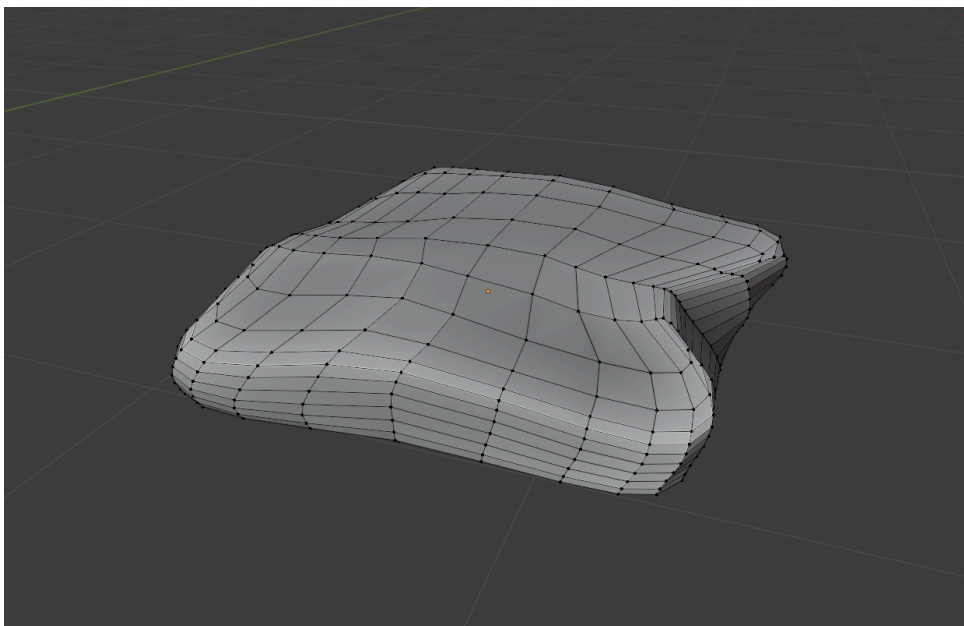
Slika 1: Scena

Za modeliranje lampe i hidranta prikazanih na Slika 2 korištena je tehnika modeliranja sa puno akcija ekstrudiranja rotacija i skaliranja.



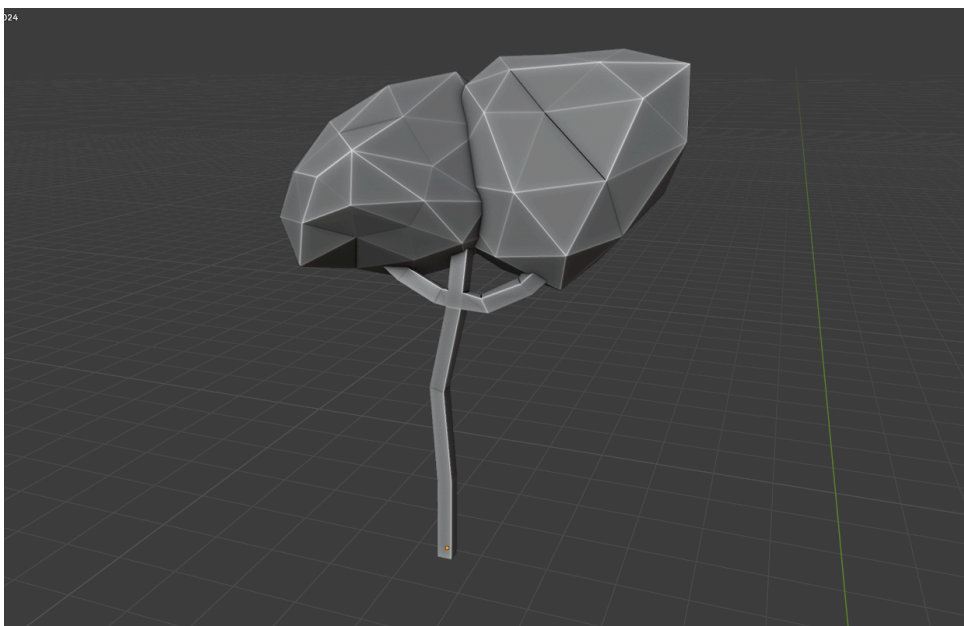
Slika 2: Lampa i hidrant

Kamen na Slika 3 je izrađen kao kocka sa puno subdivision-a te je s proporcionalnim editiranjem promijenjen tako da izgleda prirodno erodiran.



Slika 3: Kamen

Stablo na Slika 4 je modelirano na isti način kao lampa i hidrant. Krošnja na isti način kao i kamen.



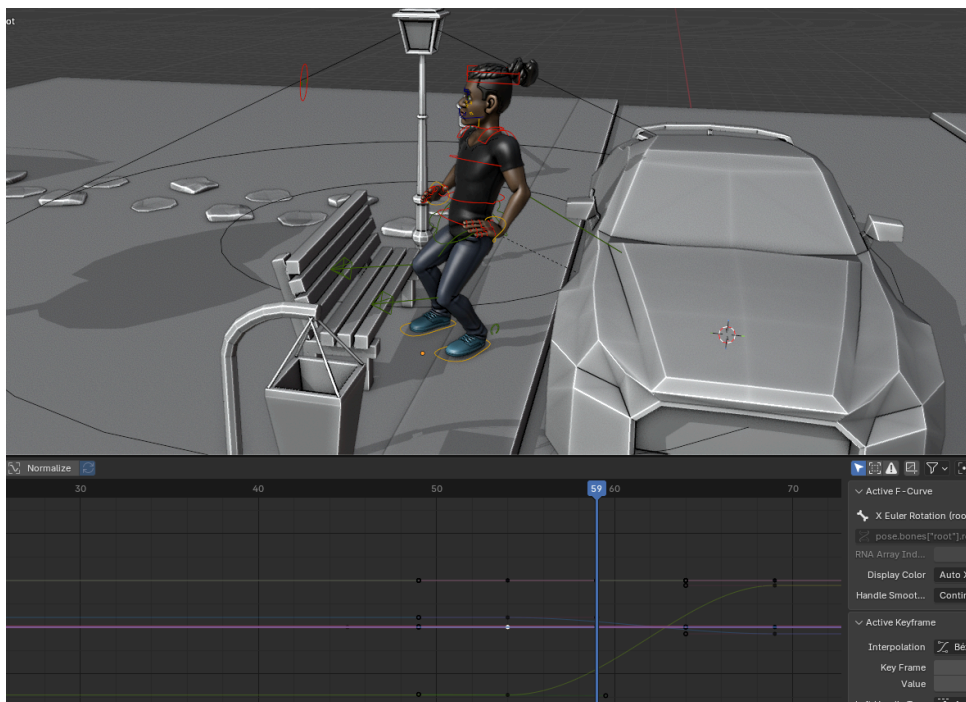
Slika 4: Stablo i krošnja

Kuća na Slika 5 je modlirana poligonalnim modeliranjem. Prozori i vrata su dodani kao zasebni objekti.



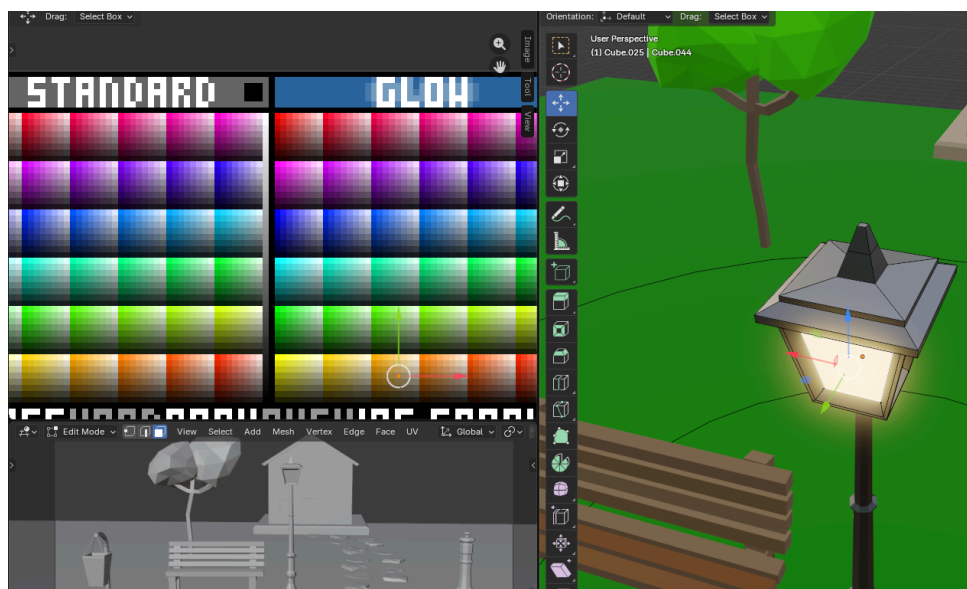
Slika 5: Kuća

Prikaz skeleta uvezenog lika i grafa animacija na Slika 6. Sve animacije su odrađene pomoću key frame-ova.



Slika 6: Graf animacija

Na Slika 7 je vidljiv način pridruživanja tekstura. Ovdje se zapravo radi o odličnoj metodi od YouTubera po imenu Imphenzia (<https://imphenzia.com>). On je kreirao teksturu koja sadrži sve osnovne boje i njihove brojne varijante. Uz obične boje tu su i emisivni i reflektirajući materijali koji nam omogućuju da odaberemo lica nekog poligona, uv texture skaliramo na 0, efektivno ih grupiramo u jednu beskonačno malu točku. Tada, postavljanjem te točke u neku od lokacija na teksturi možemo dobiti traženi efekt. Tako je na Slika 7 korištena emisivna svijetlo narančasta boja.



Slika 7: Postavljanje materijala