

Wojciech Lidwin 221A lw46577

Wybór projektu w Blenderze:

Moim modelem będzie odtworzenie postaci Gwen z animowanego serialu Total Drama (pol. Totalna Porażka) w wersji trójwymiarowej.







[https://youtu.be/7nSqFrKB5\\_8](https://youtu.be/7nSqFrKB5_8)

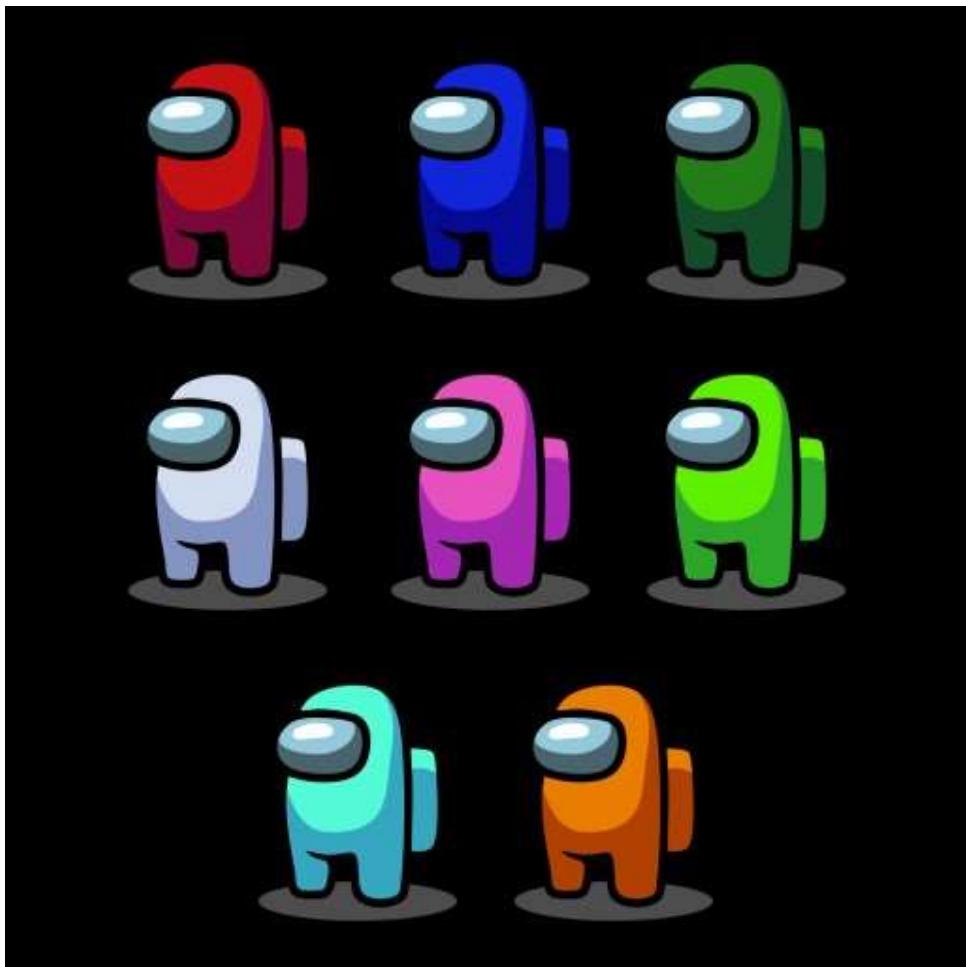
## Lab1

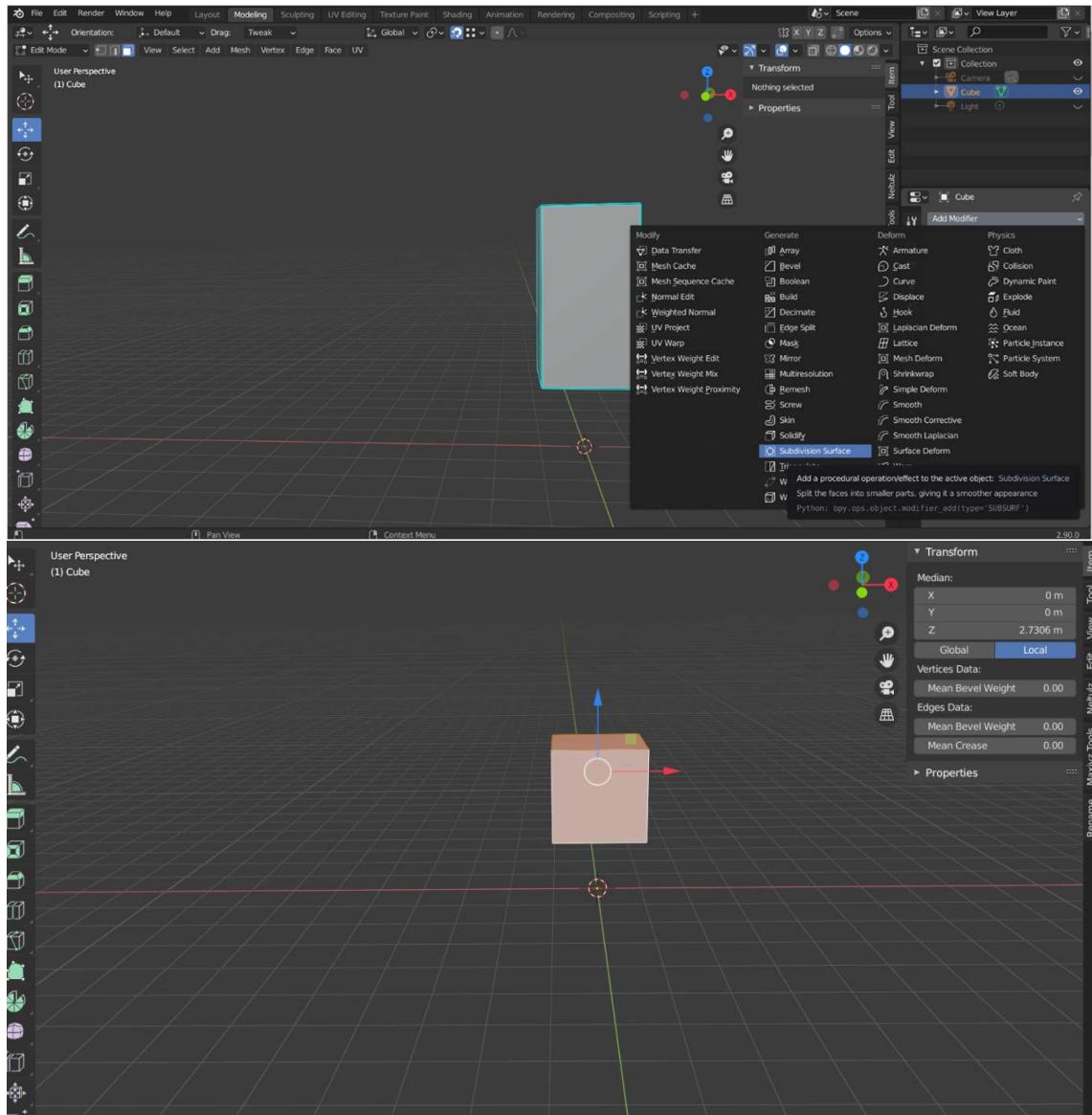
Używałem:

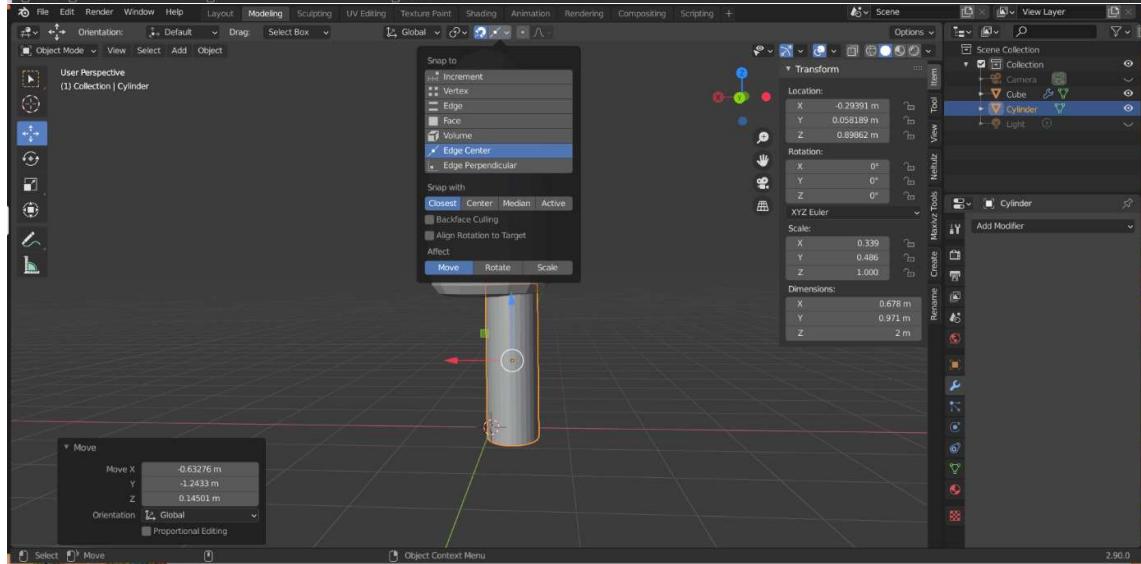
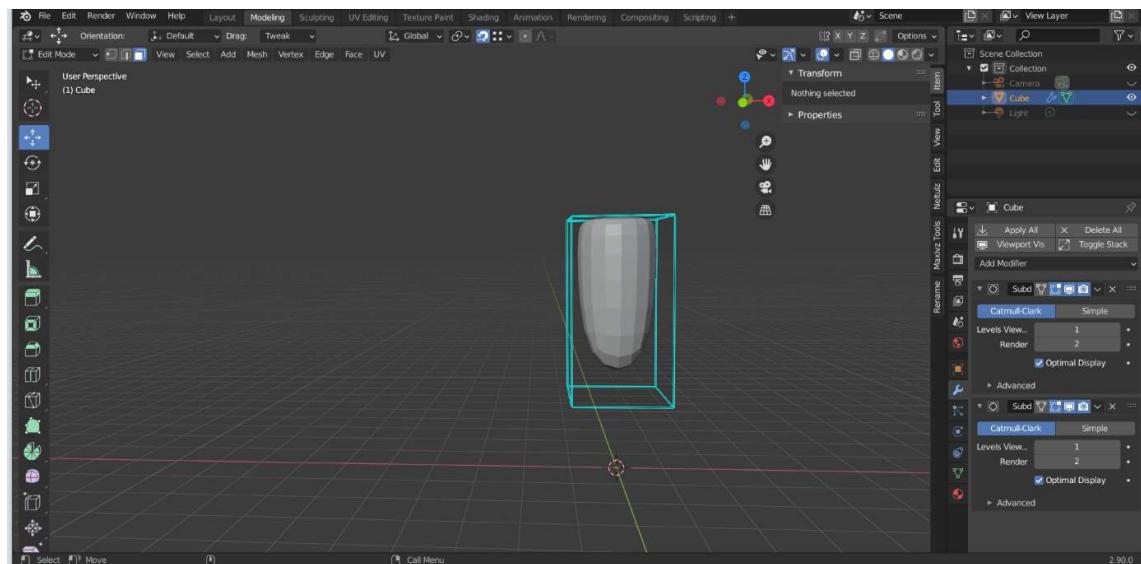
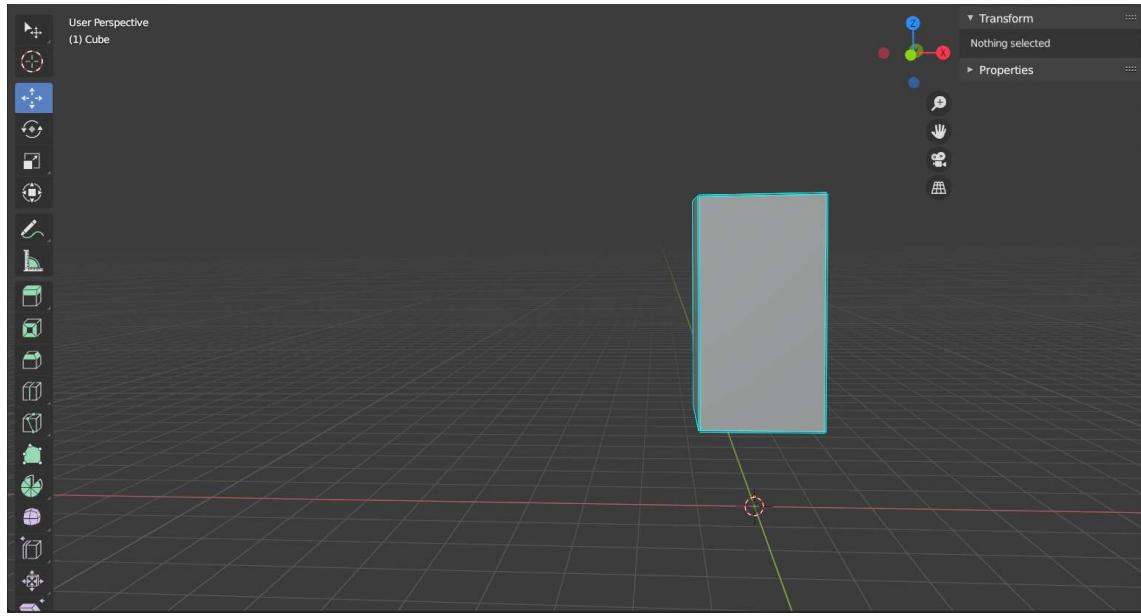
- przesuwania obiektów
- skalowania obiektów
- zaznaczanie paru ścian na raz
- przekształcenie części obiektu
- kolorowanie obiektów
- przyciąganie
- Subdivision Surface
- duplikowanie obiektu

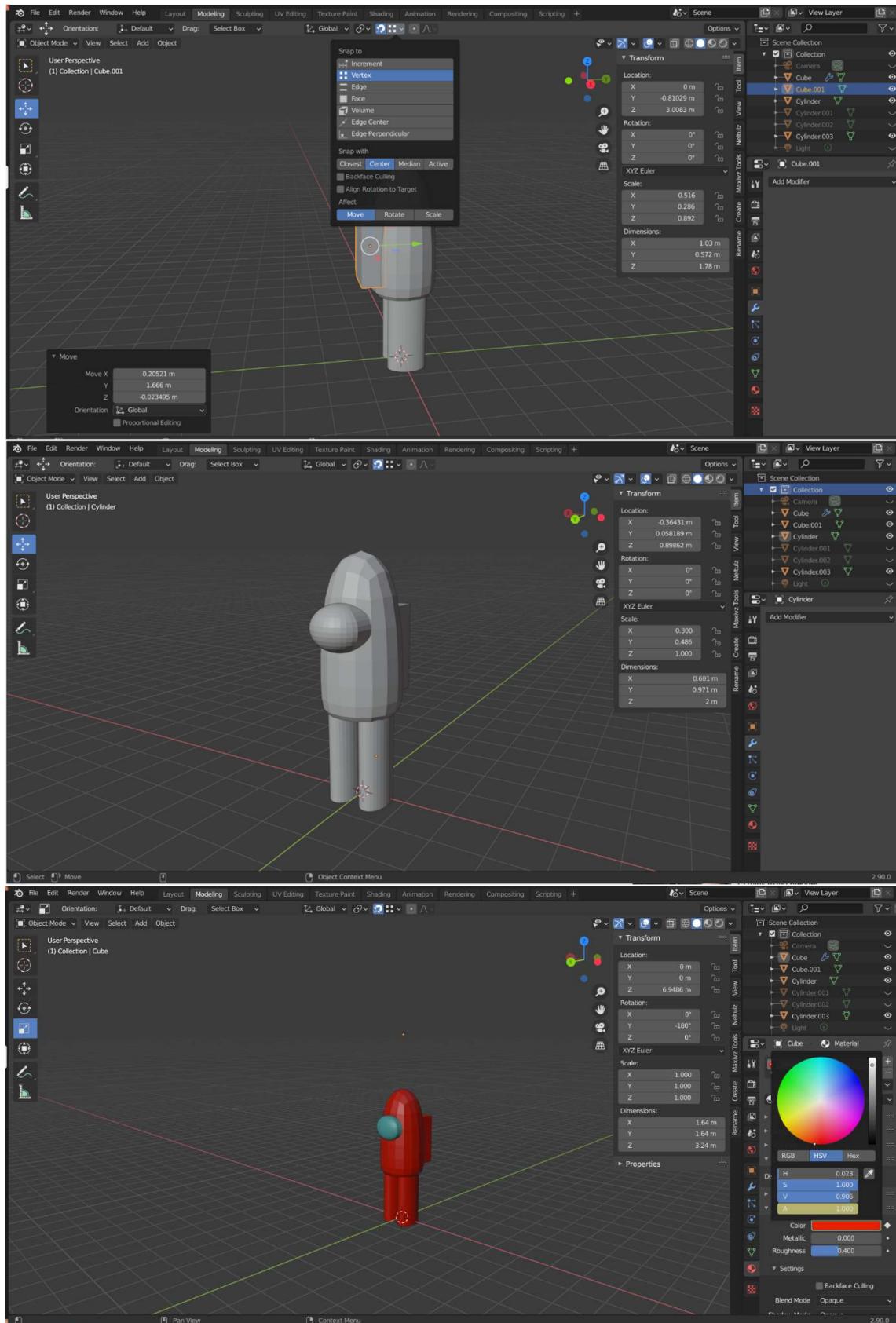


Inspiracja/co chciałem wykonać:







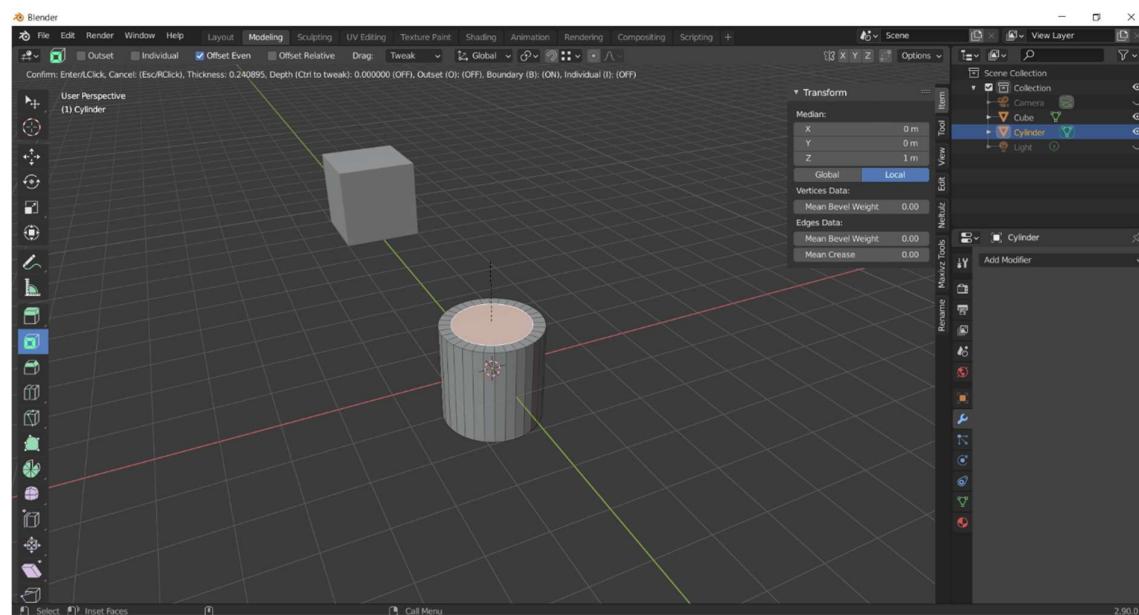


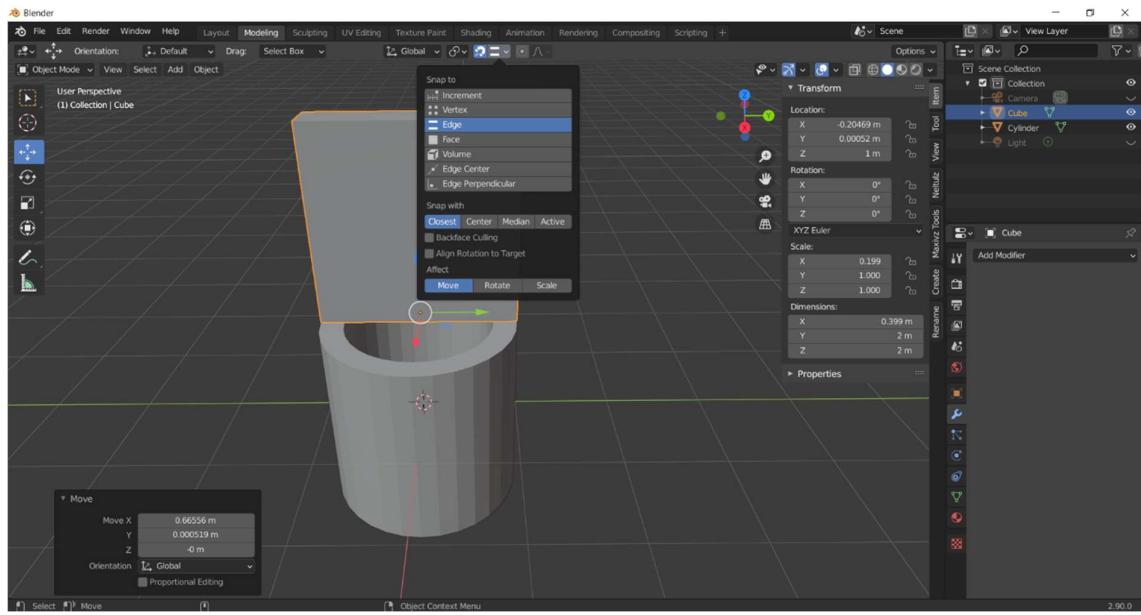
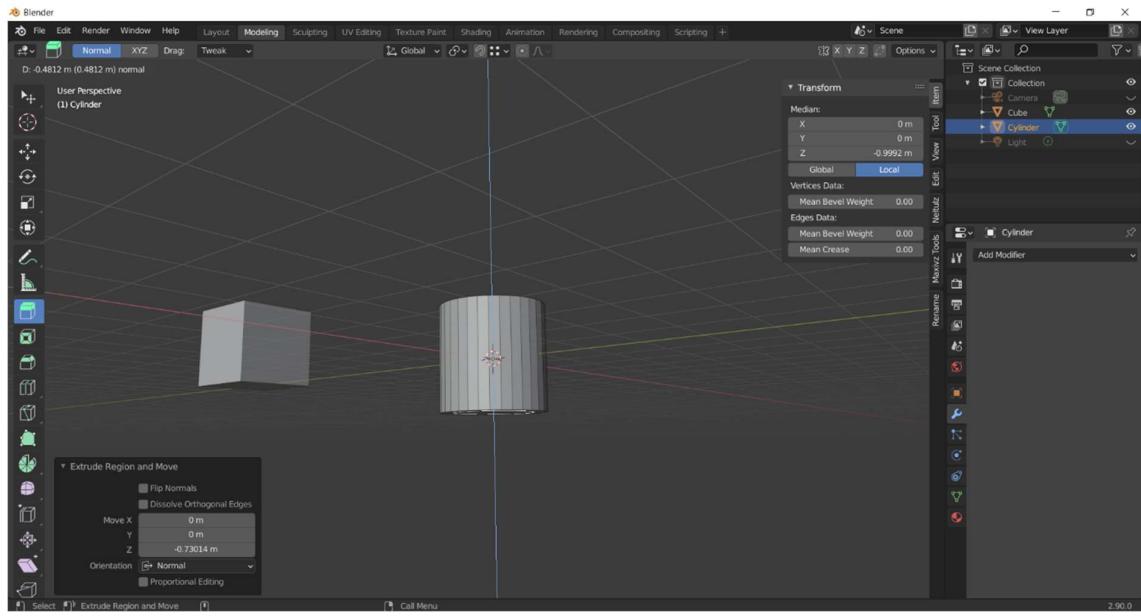
## Lab 3

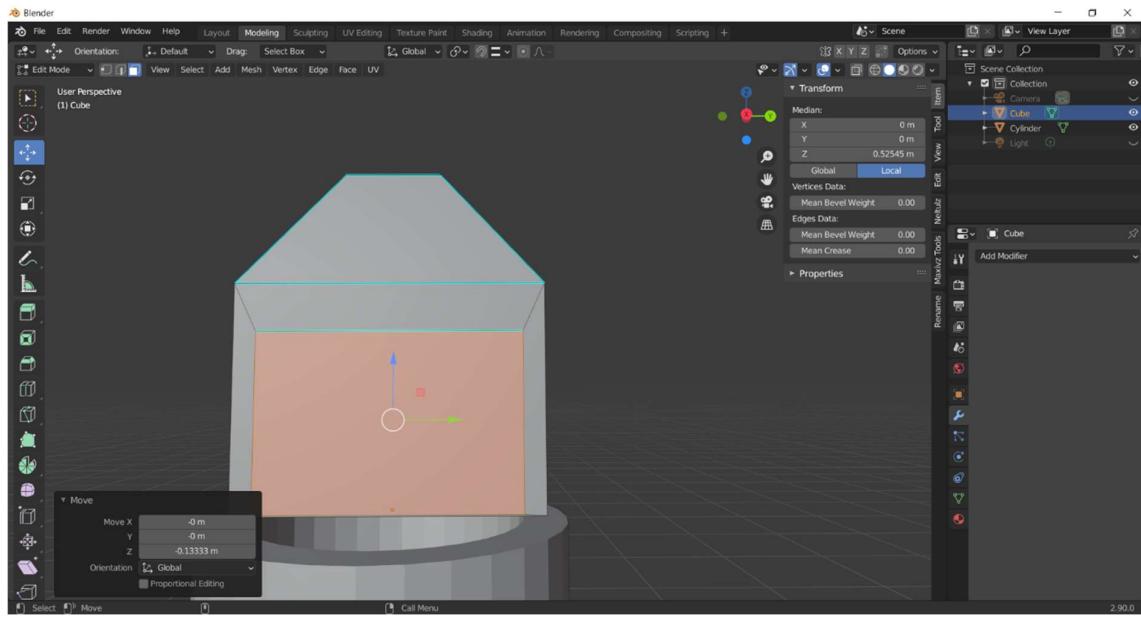
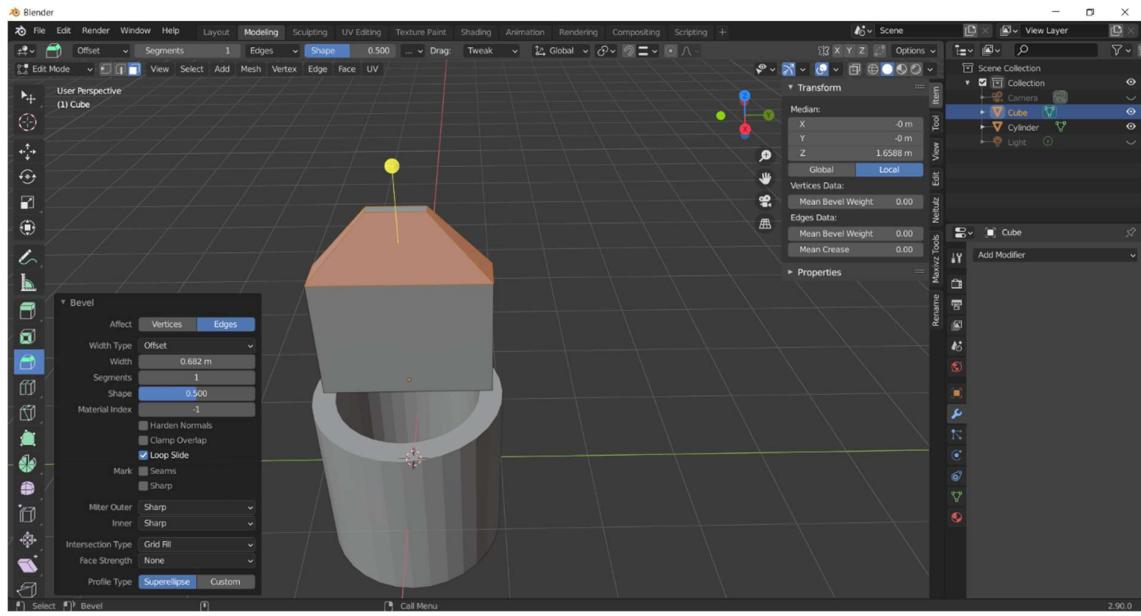
Używałem:

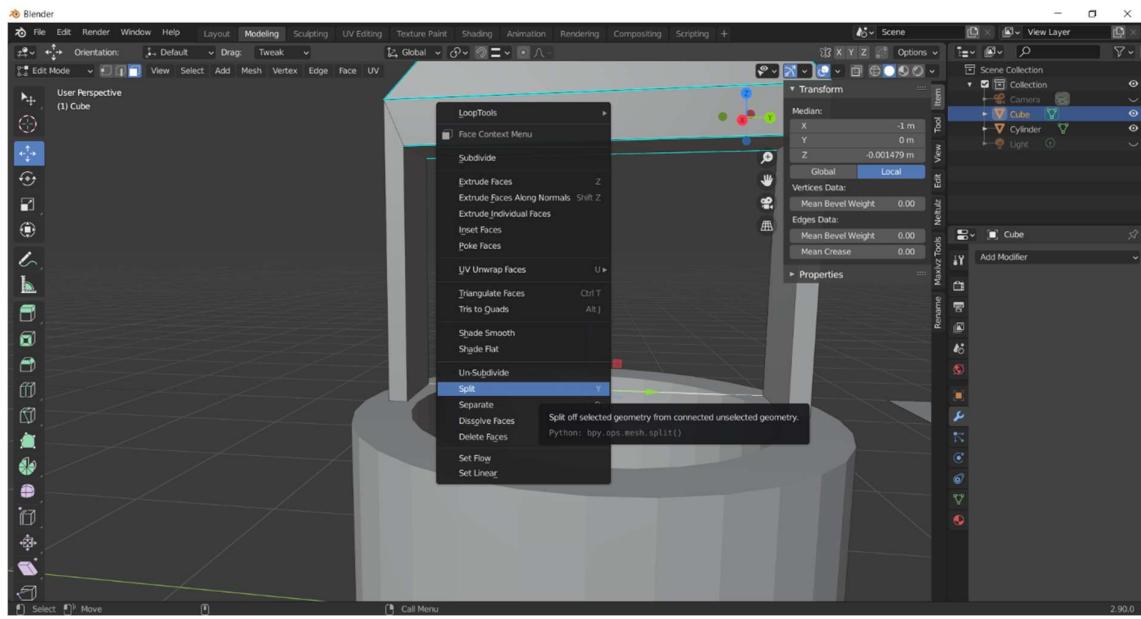
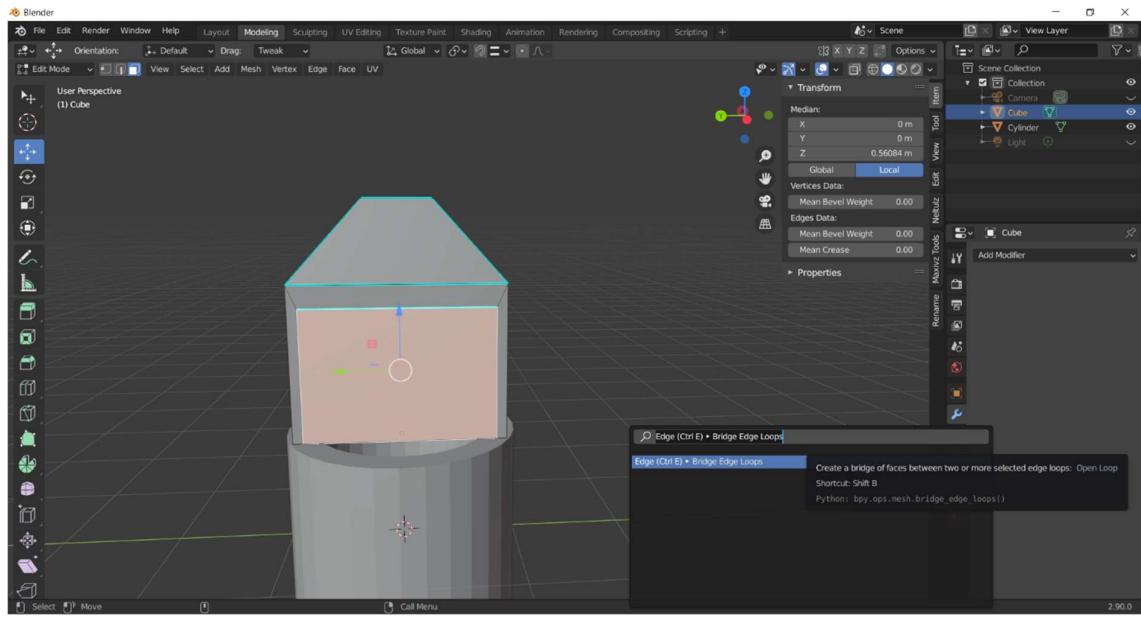
- przesuwania obiektów
- skalowania obiektów
- zaznaczanie paru ścian na raz
- przekształcenie części obiektu
- kolorowanie obiektów
- przyciąganie
- duplikowanie obiektu
- Inset
- Bevel
- Extrude
- Bridge Edge Loops
- Split

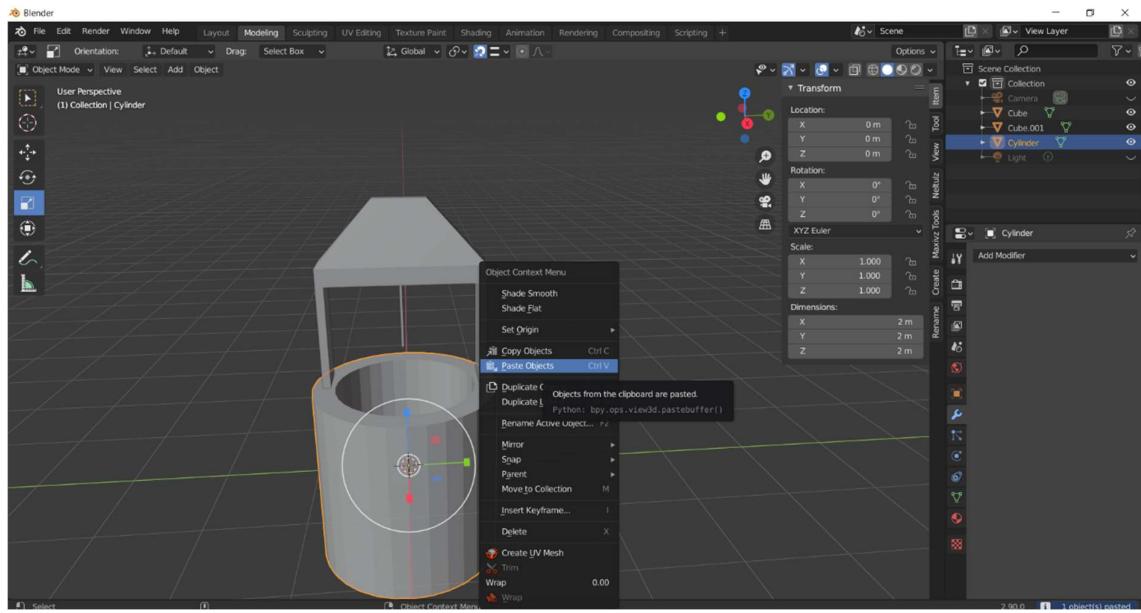
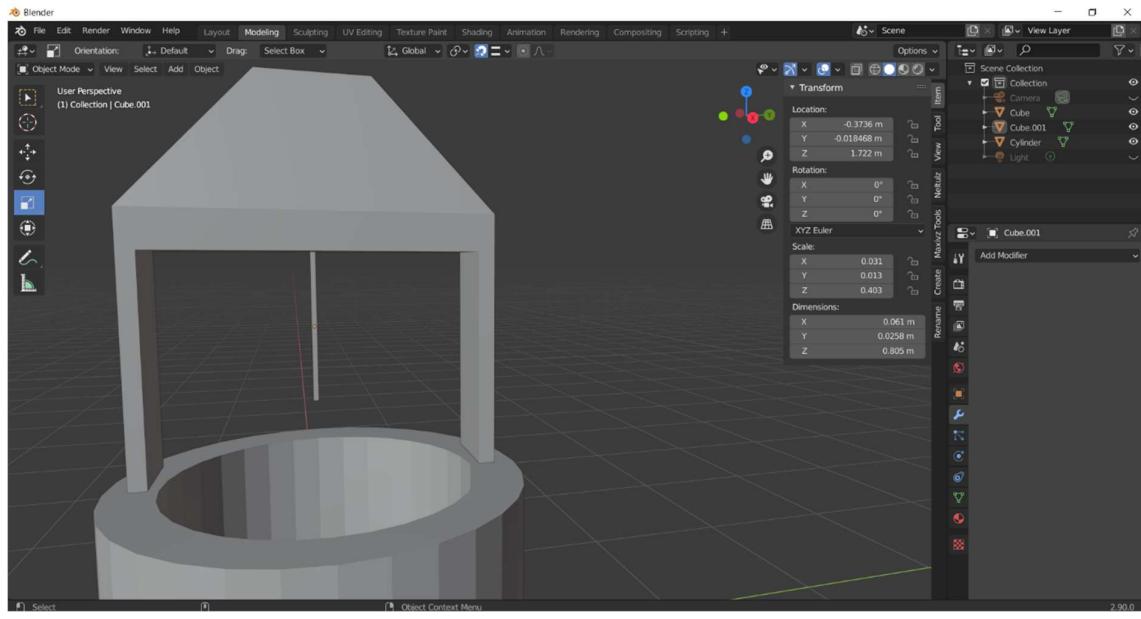
Inspiracja/co chciałbym wykonać: Studnia

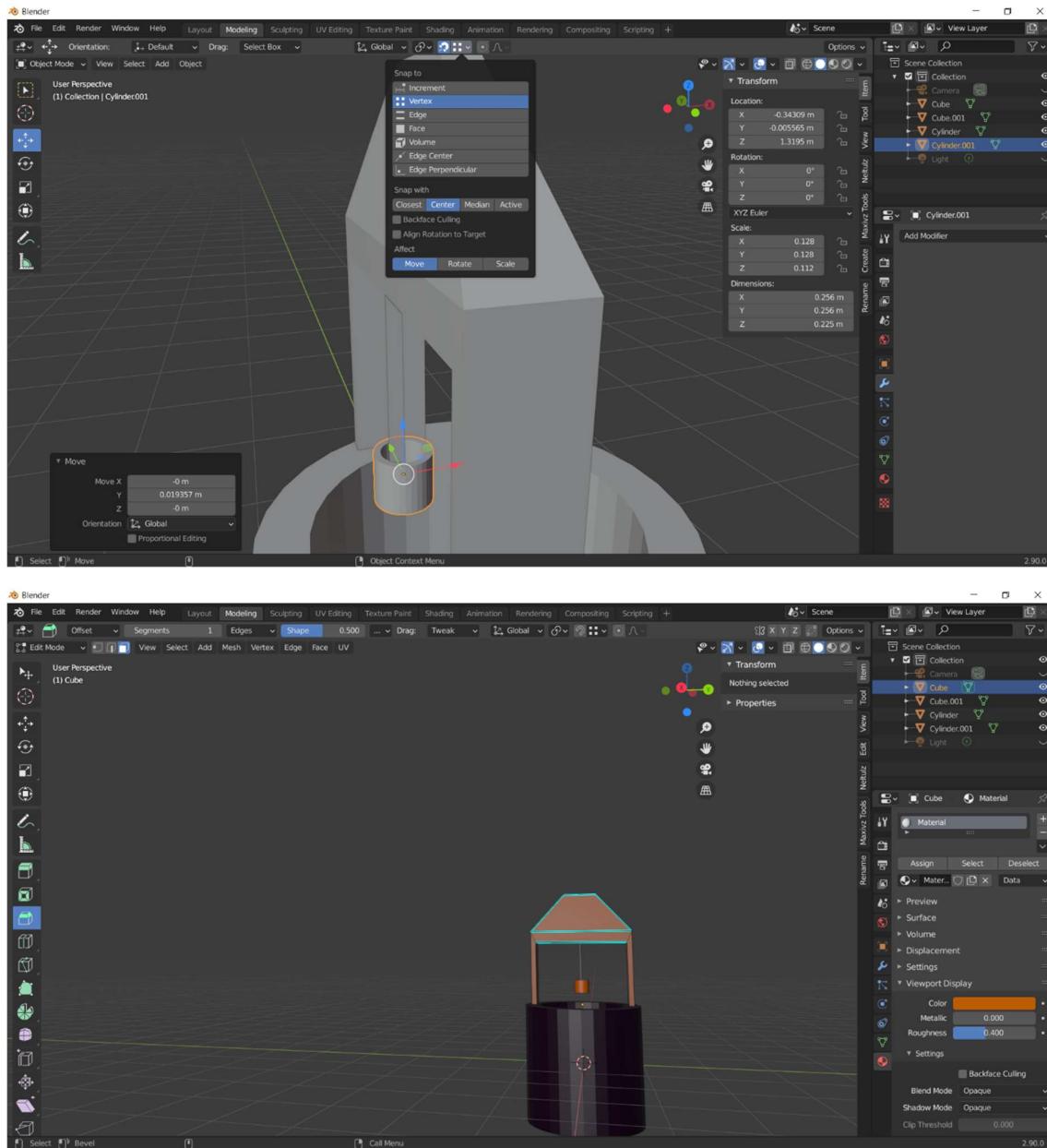












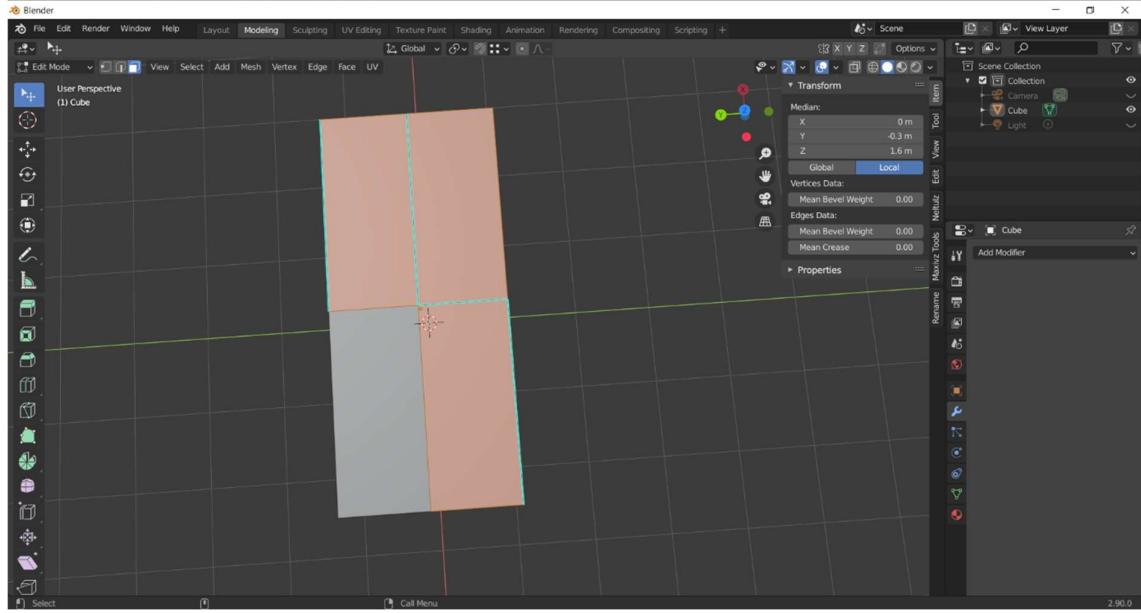
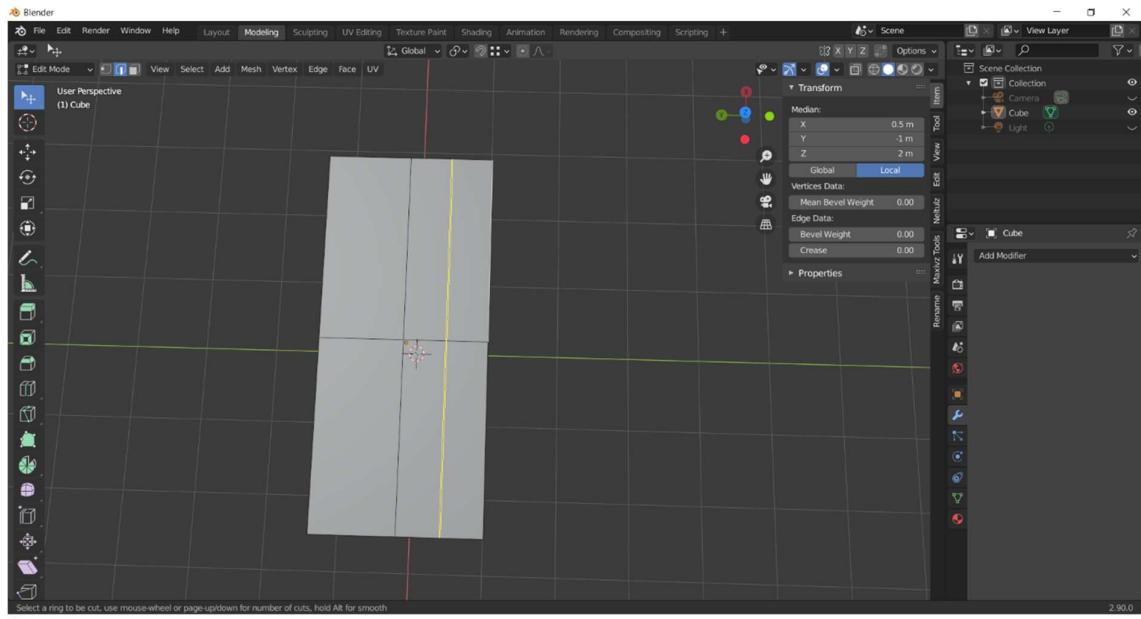
## Lab4

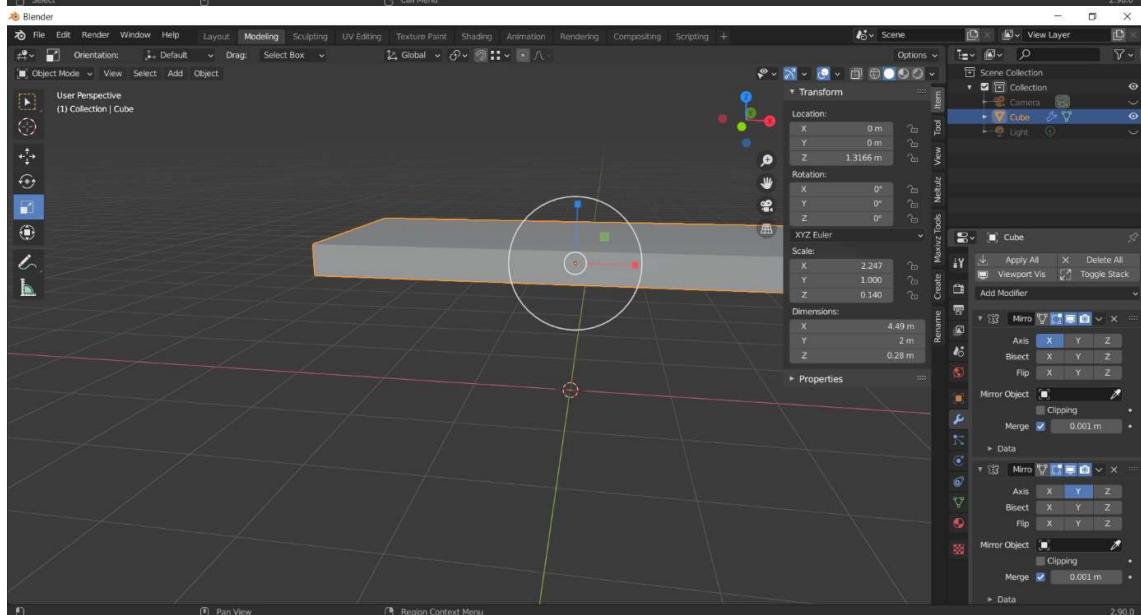
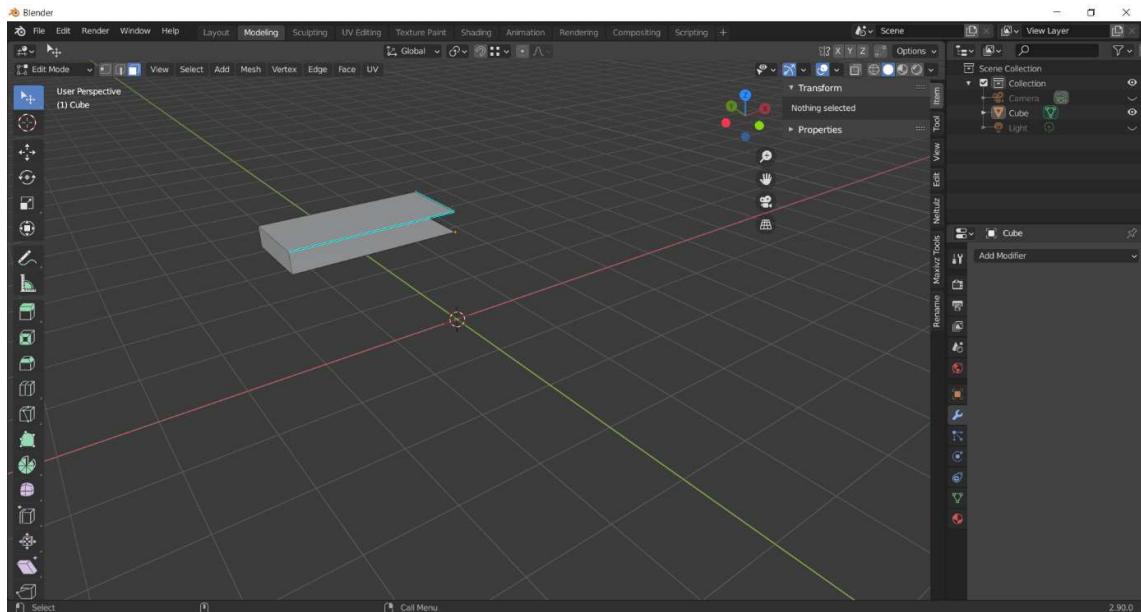
Używałem:

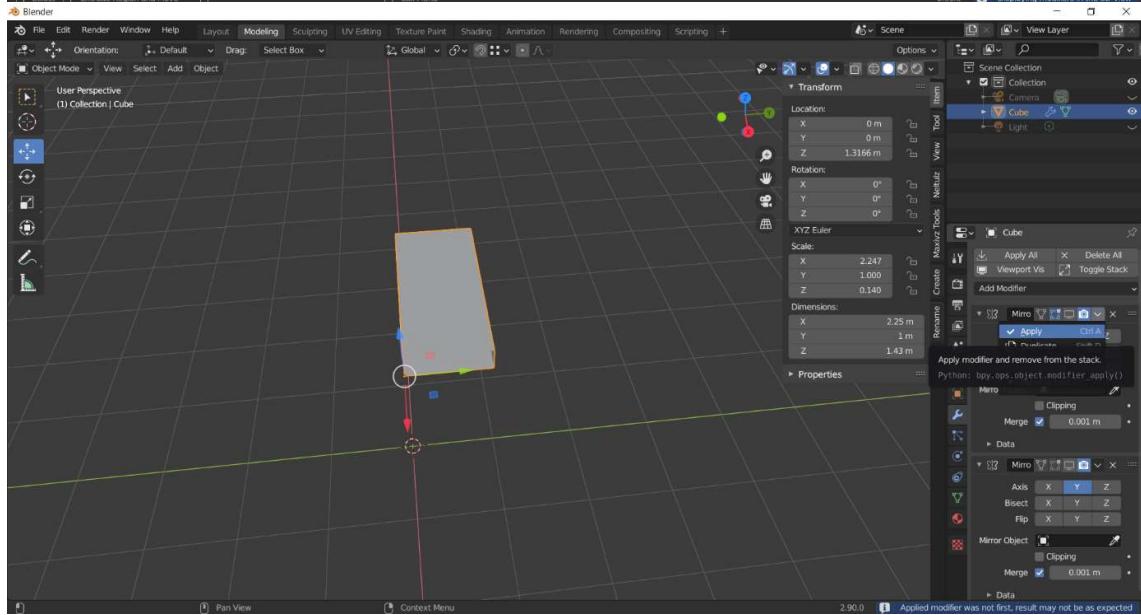
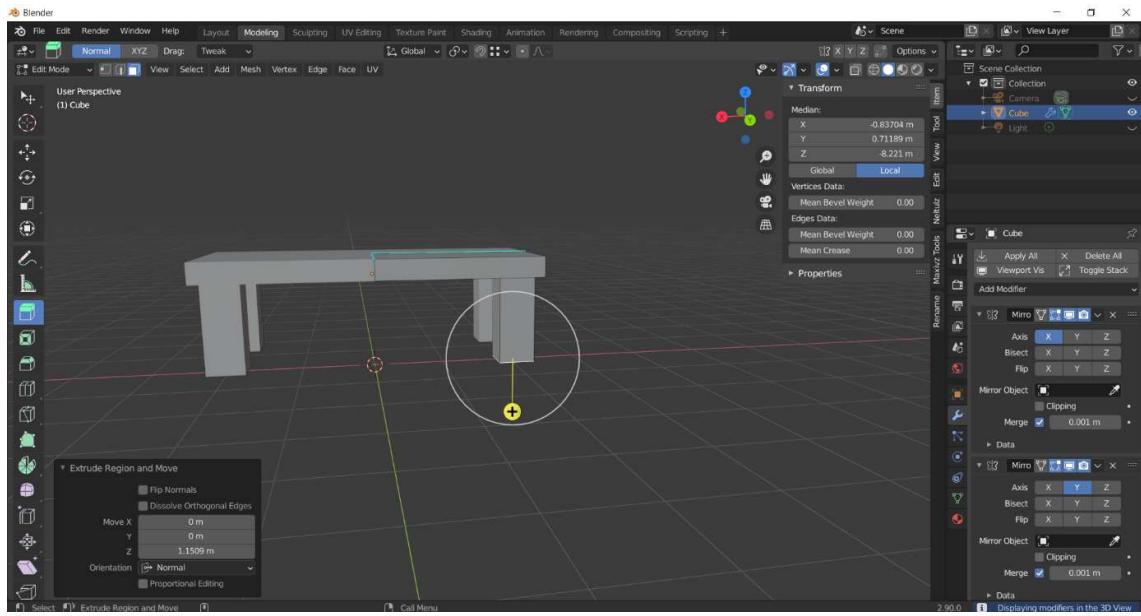
- przesuwania obiektów
- skalowania obiektów
- zaznaczanie paru ścian na raz
- przekształcenie części obiektu
- przyciąganie
- duplicowanie obiektu
- inset

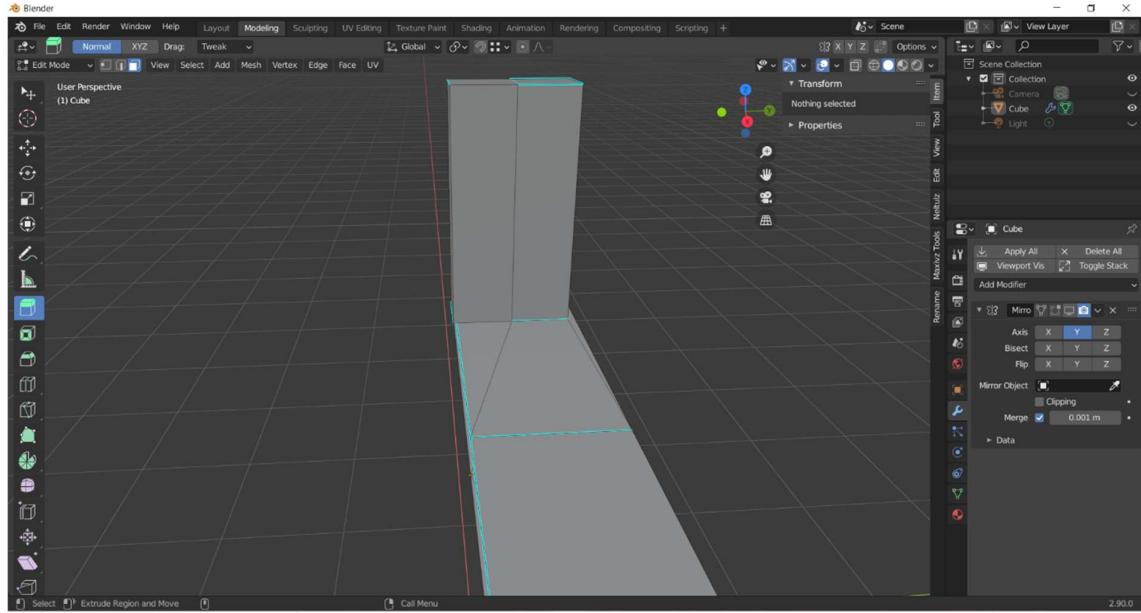
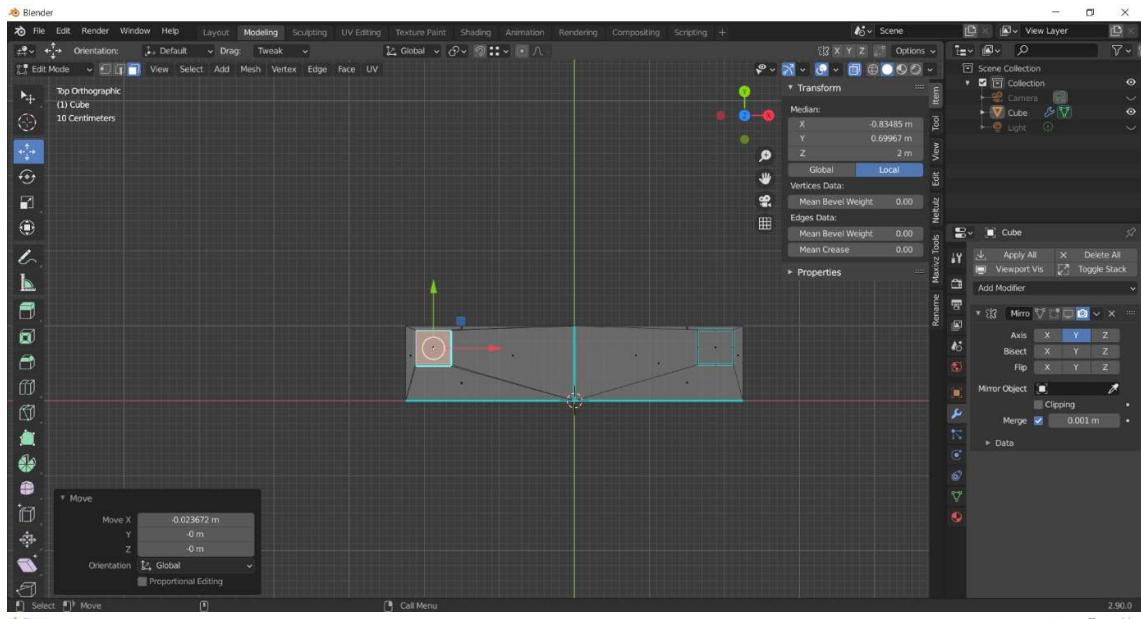
- smooth
- extrude
- bridge edge loops
- split
- spin
- loop cut
- mirror modifier
- subdivision surface

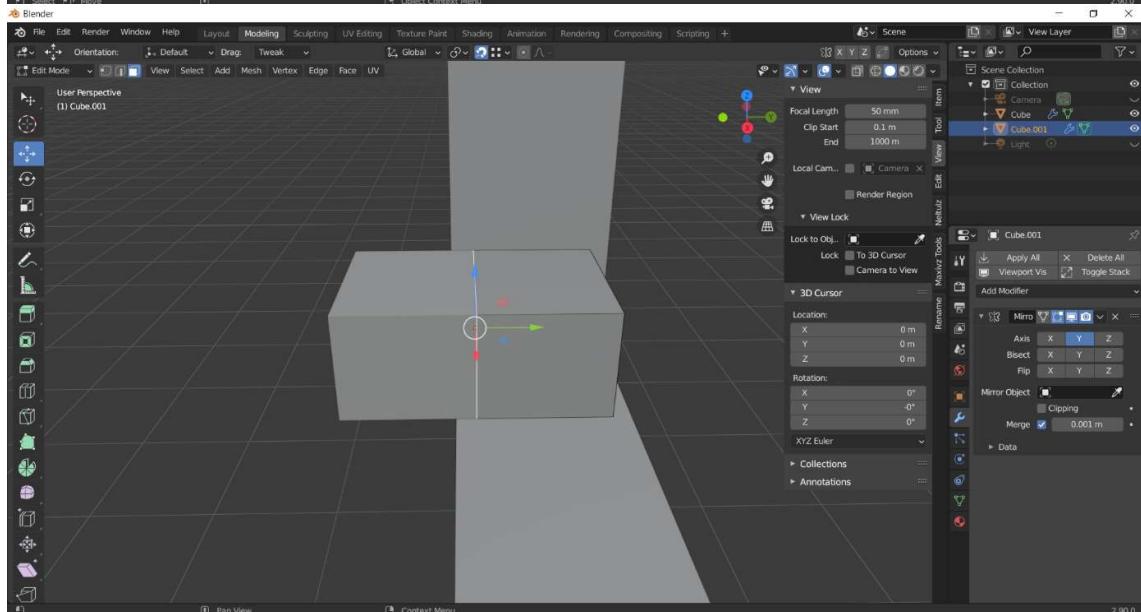
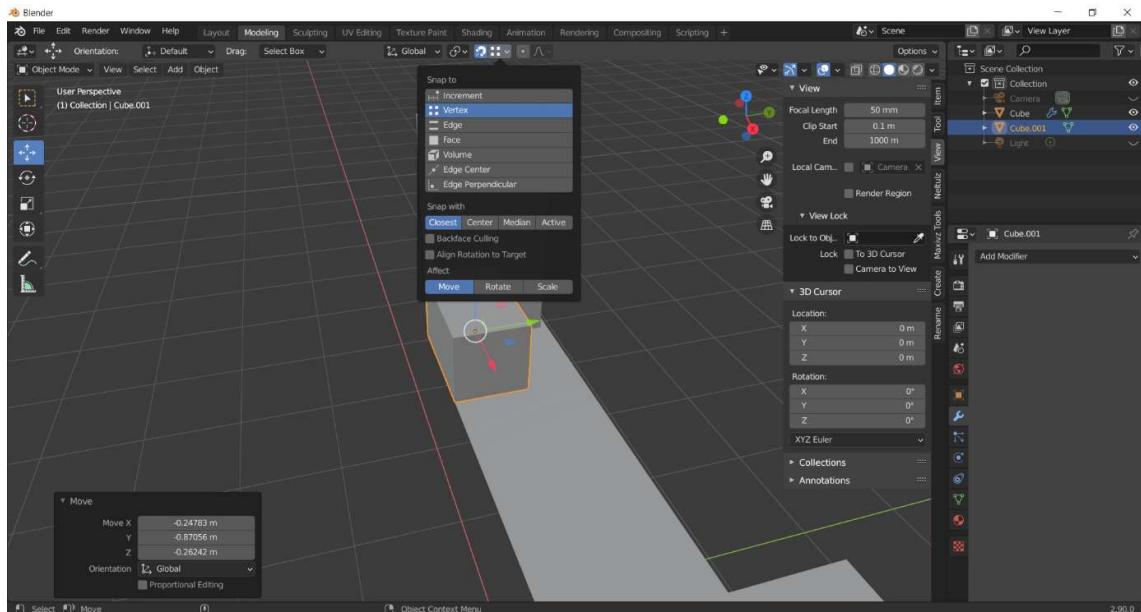
Inspiracja/co chciałem wykonać: Łóżko

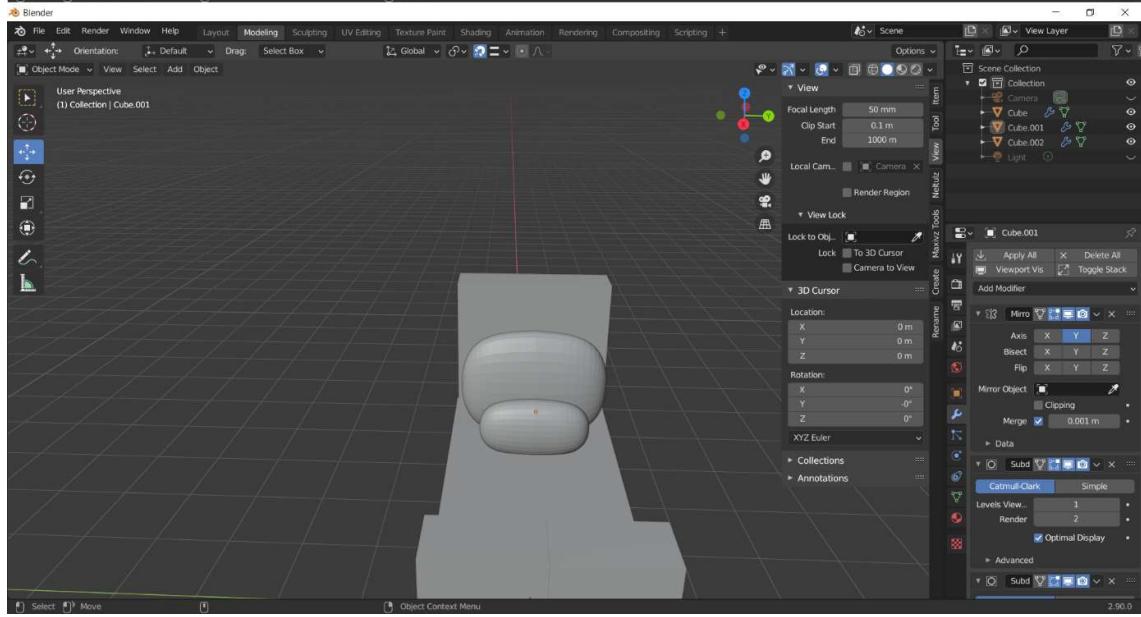
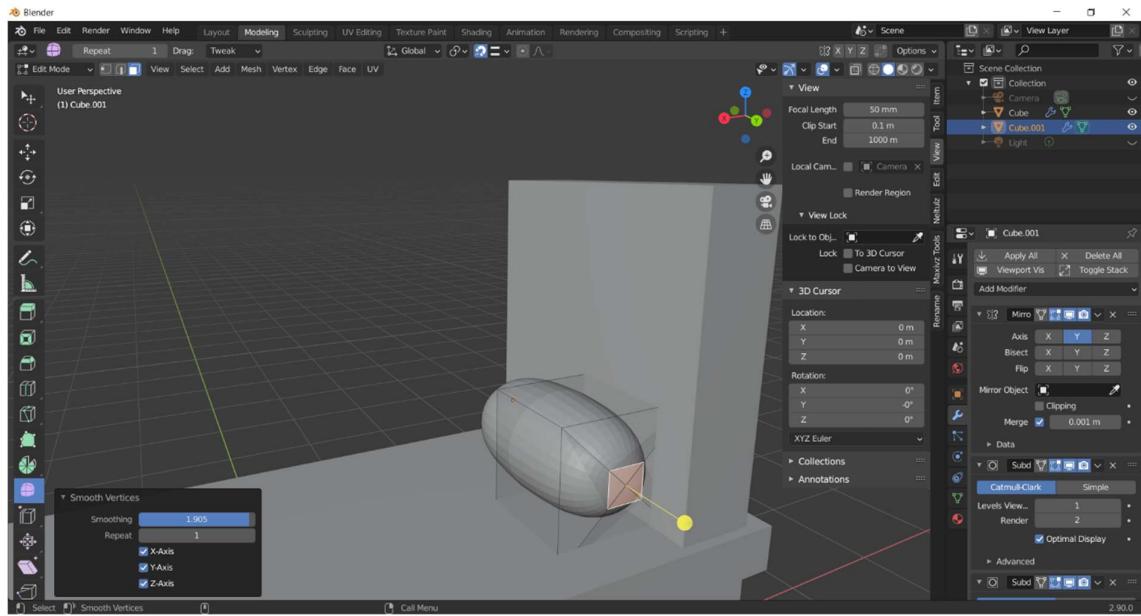


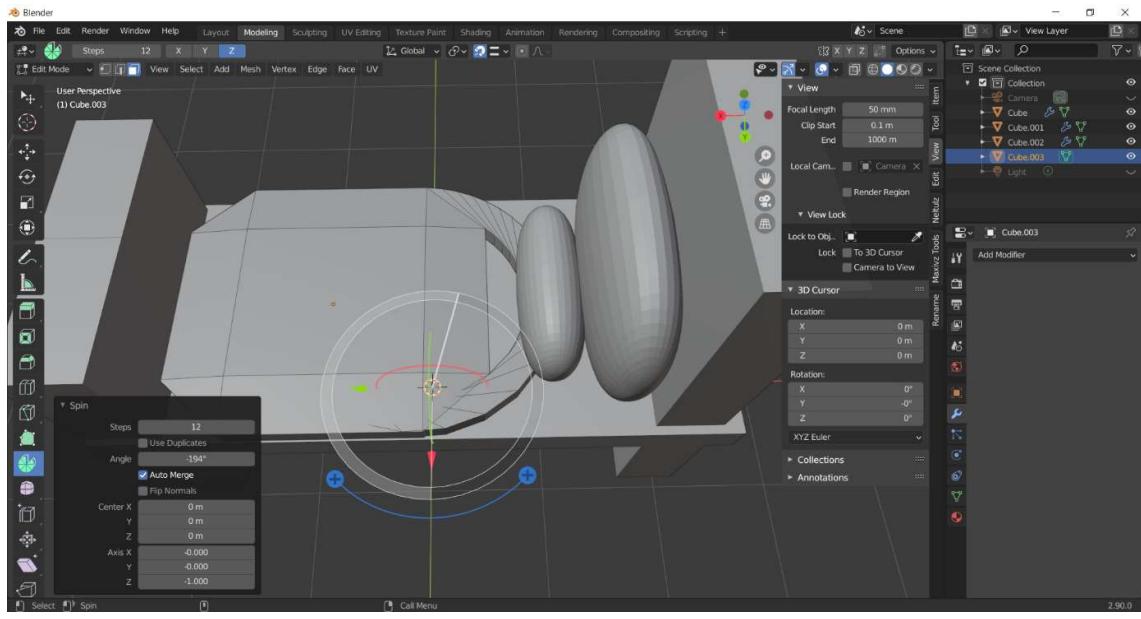


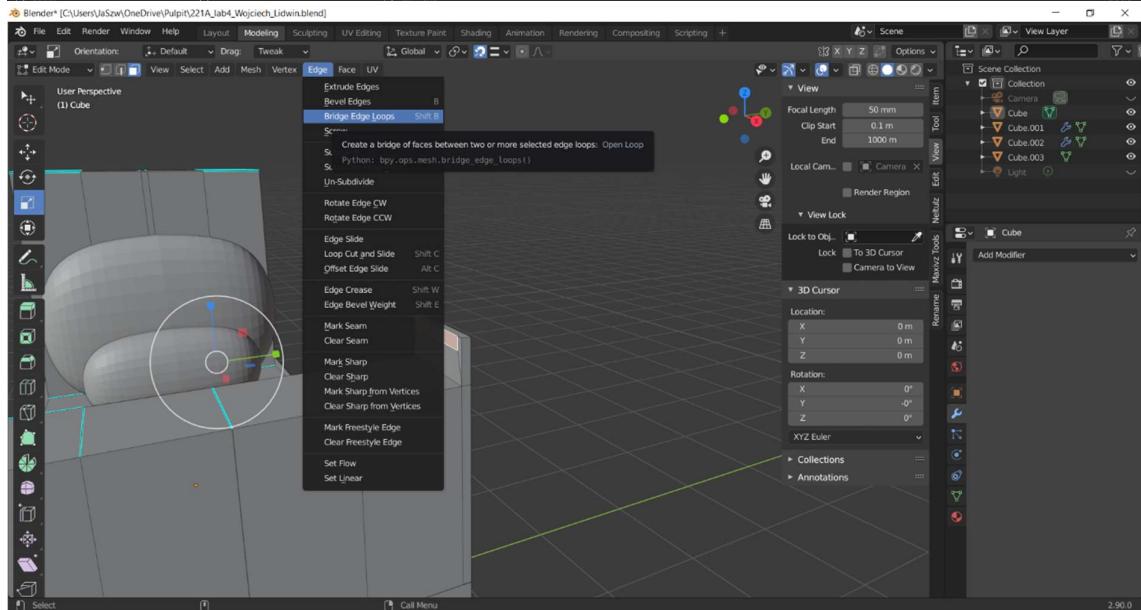
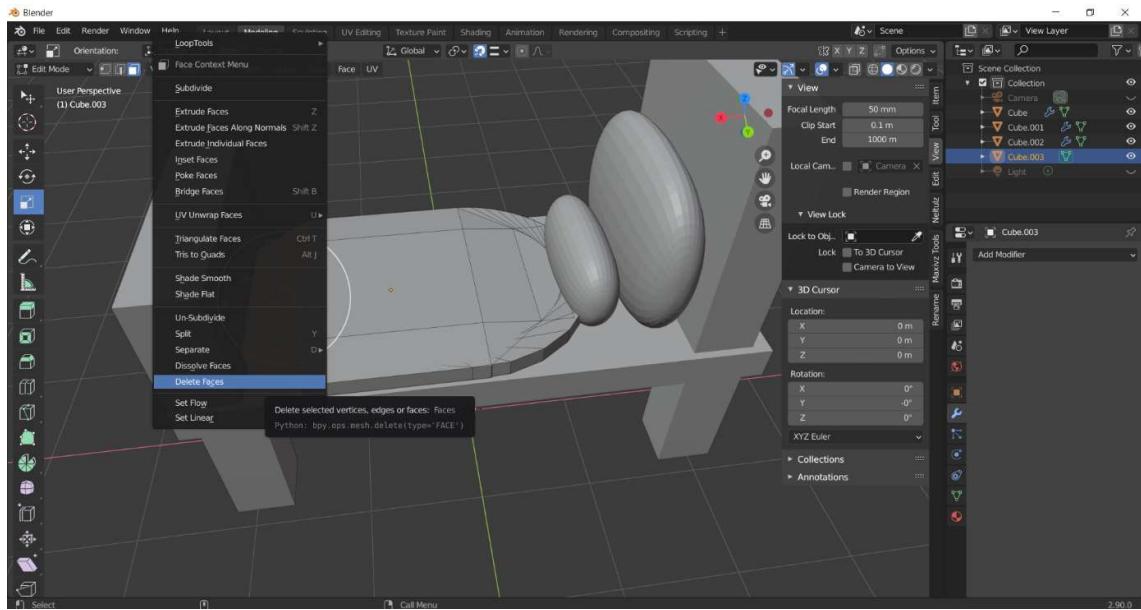


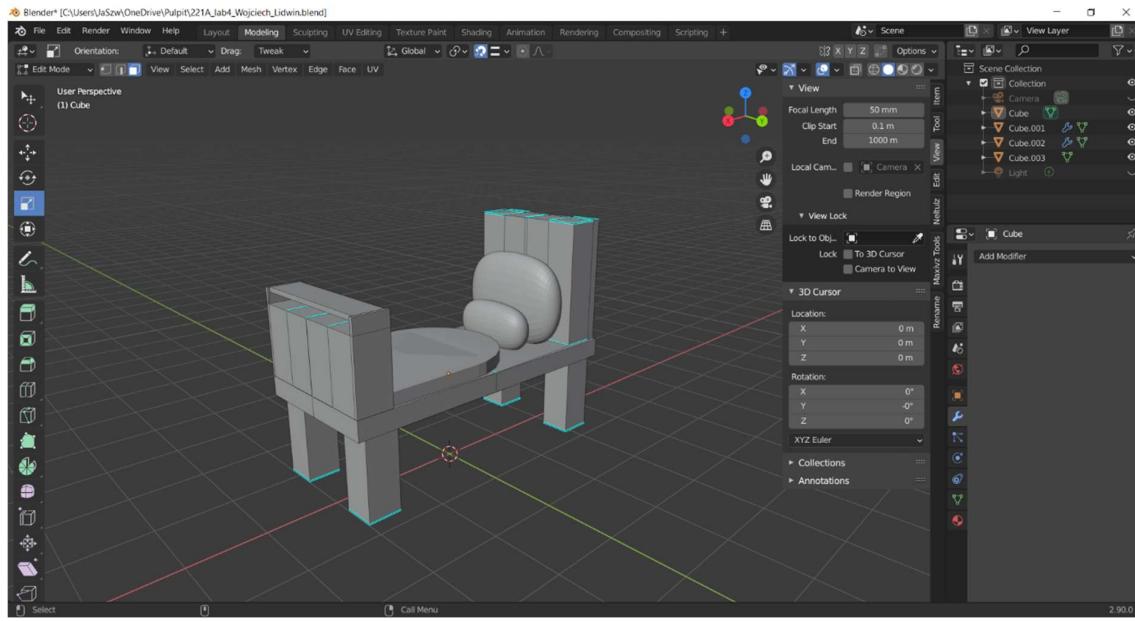












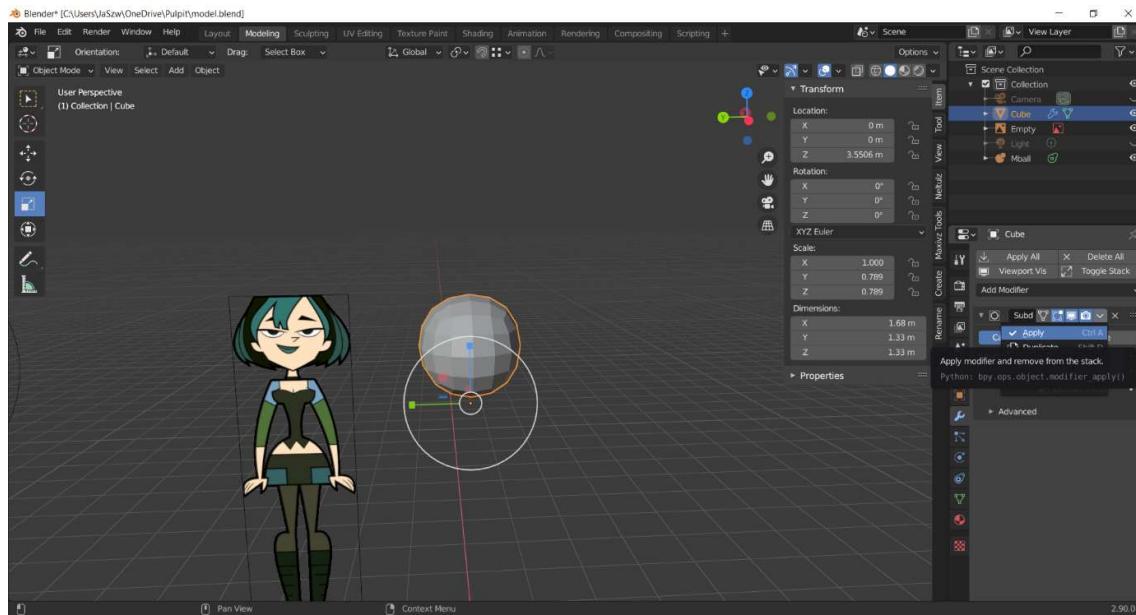
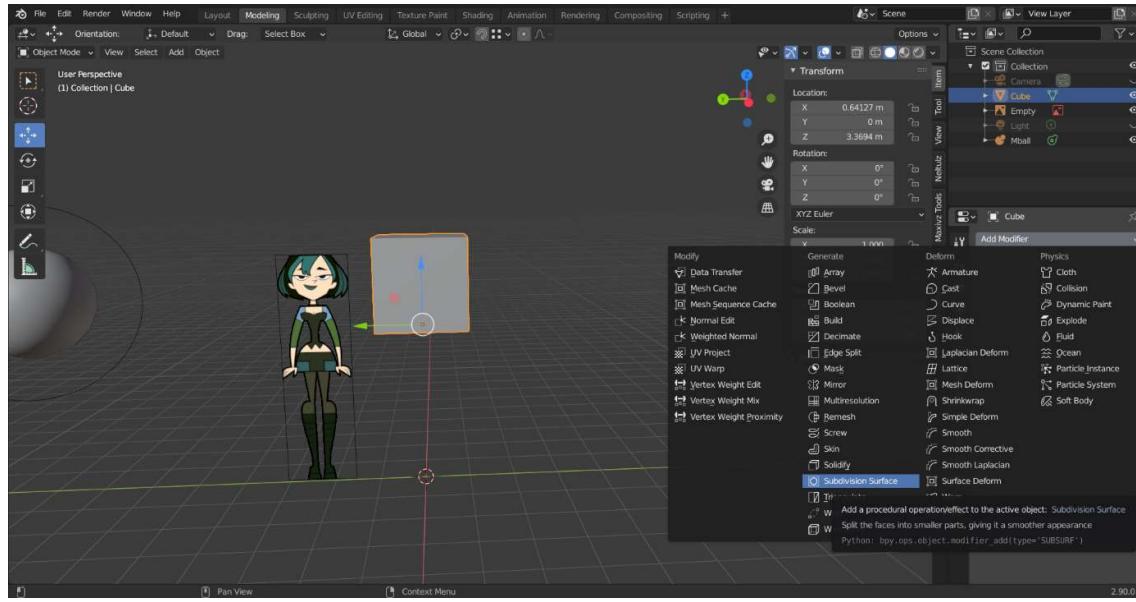
### Tworzenie modelu:

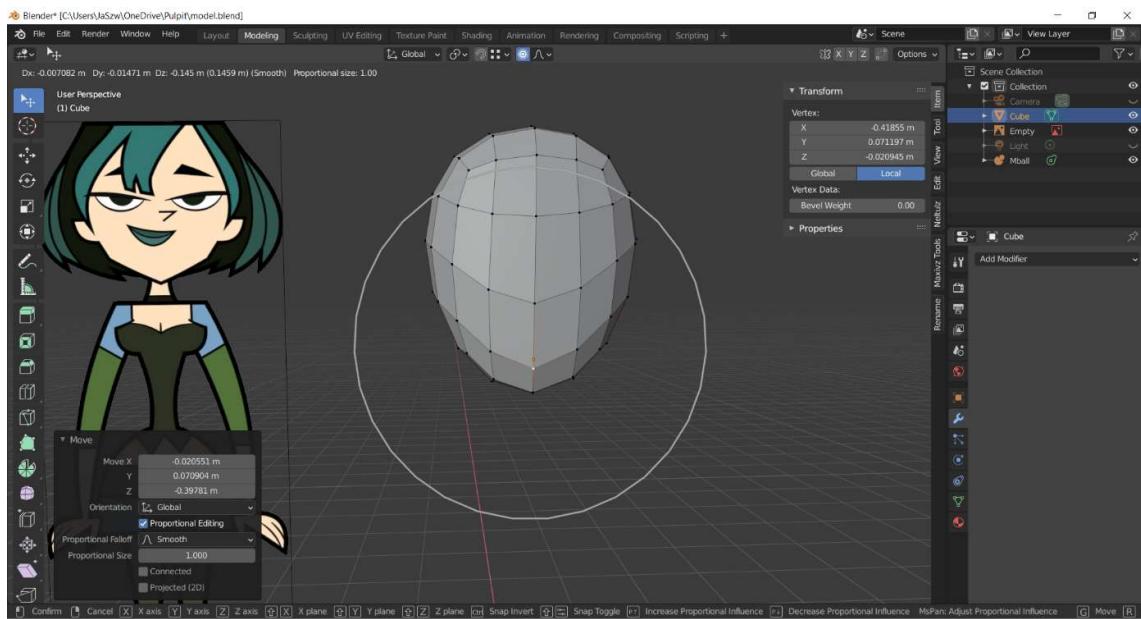
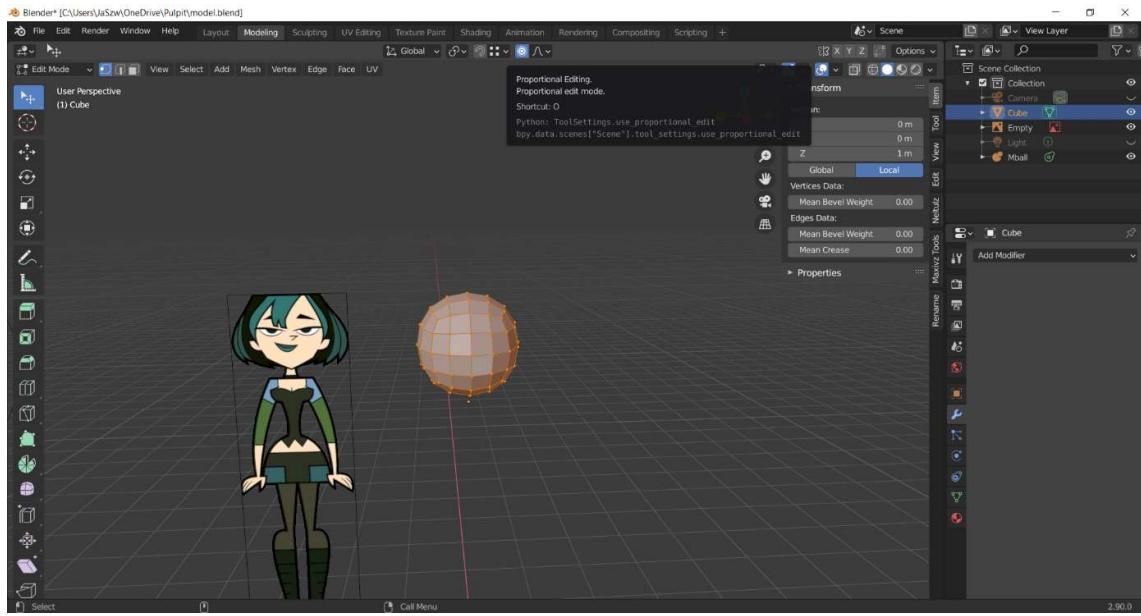
Celem zadania było stworzenie modelu postaci z serialu animowanego „Wyspa Totalnej Porażki”, a mianowicie Gwen, przy próbie balansu „realizmu” modelu 3D, a z jednoczesnym zachowaniem proporcji oryginału(np. głowa wielkości połowy ciała). Na początku nie było nic, więc swoje prace rozpoczęłem od głowy, bezcennego kapitela ciała, następnie dodałem drugi obiekt, z którego powstało owo ciało i nogi, rzekłbym optymistyczne, trochę przykrótkie, trzecim elementem prac były buty/stopy, by w nich spoczywała stałość, a także utworzenie dość usztywnionych dłoni, czwartym dalsze modyfikacje ciała, wyglądającego na tym etapie jak zżarte trądem, jako piąty krok zostały utrefione włosy na arkanie, a także poprawa hiperborejskiego umiejscowienia głowy na szyi, by lepiej rzadzić nią mogła, jako szoste i ostatnie, założywszy trwałość ówczesnego modelu dokonane zostało jego powściągliwe wygładzenie. Mam nadzieję, że jak na pierwsze tworzenie tego typu modelu efekt jest w miarę dobry.

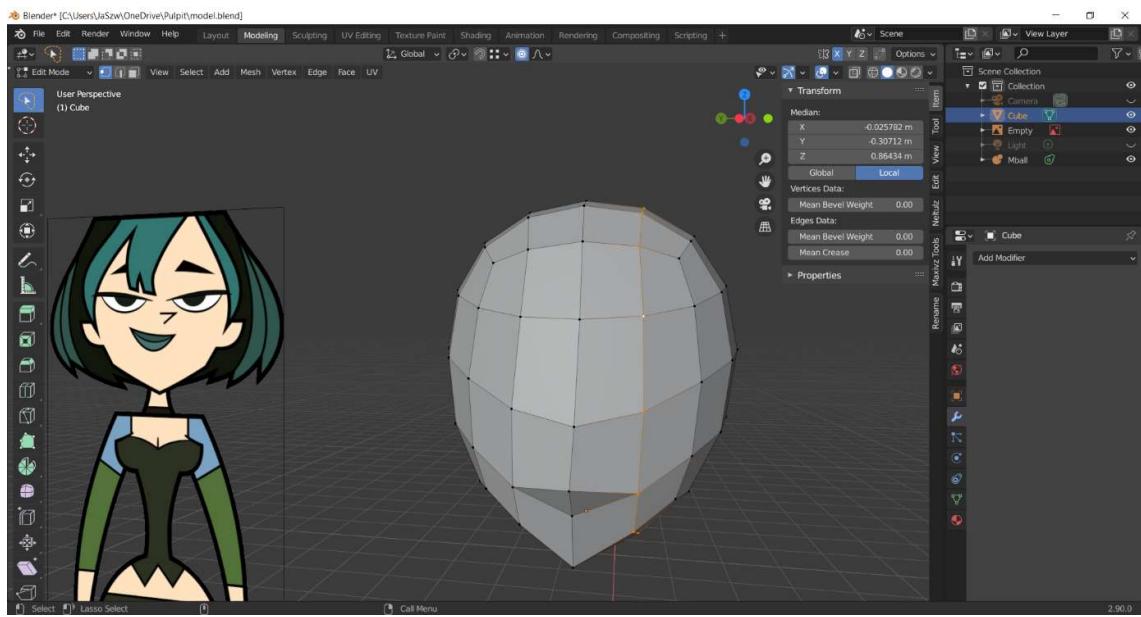
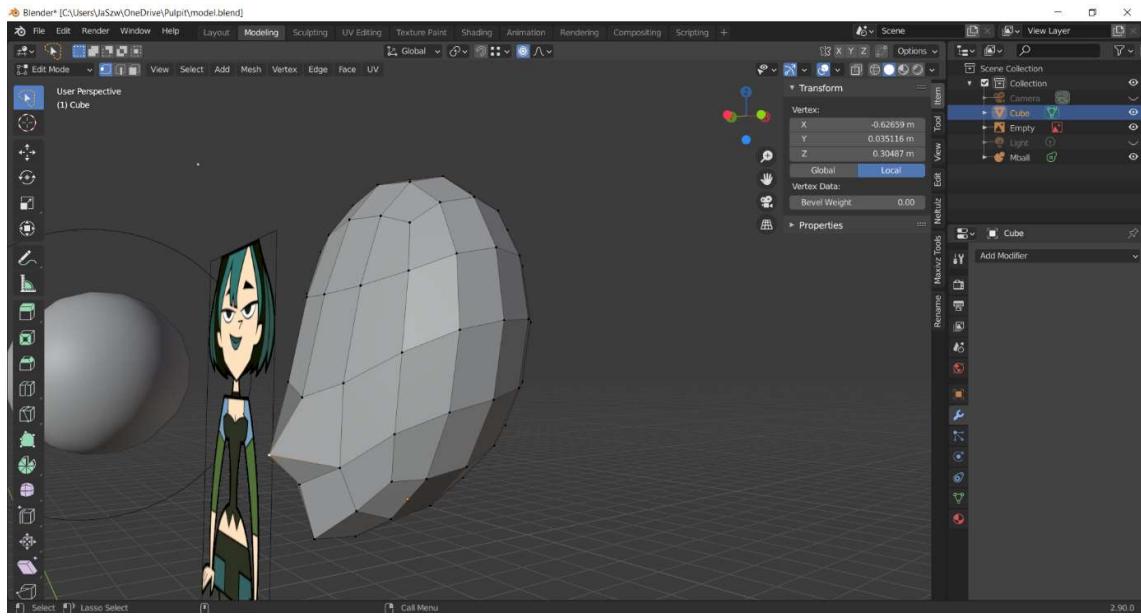
### Używałem:

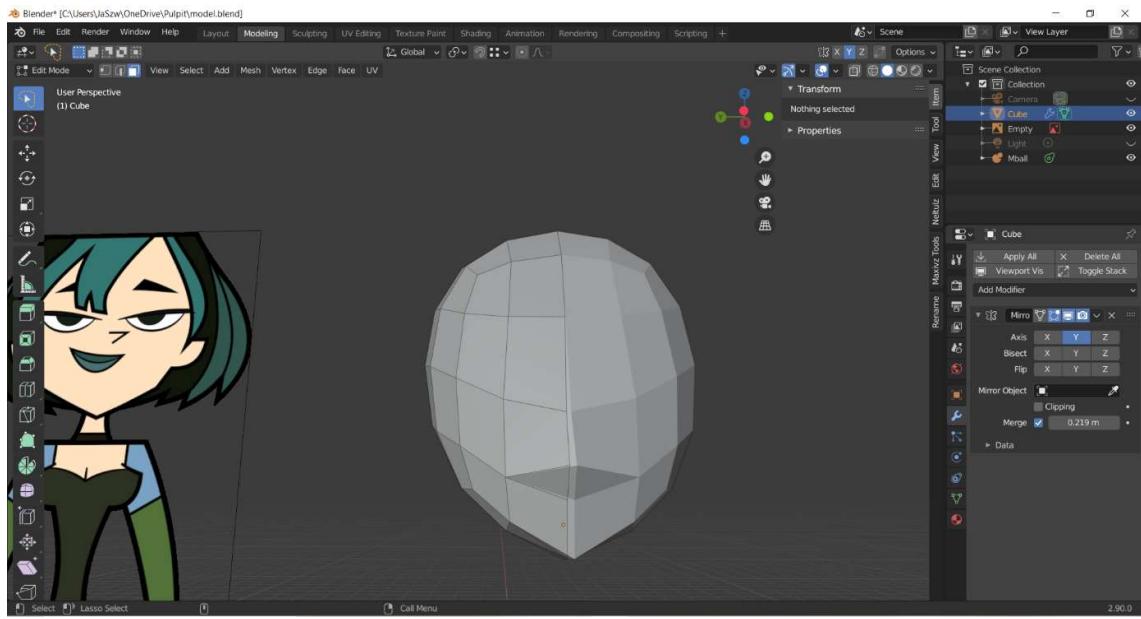
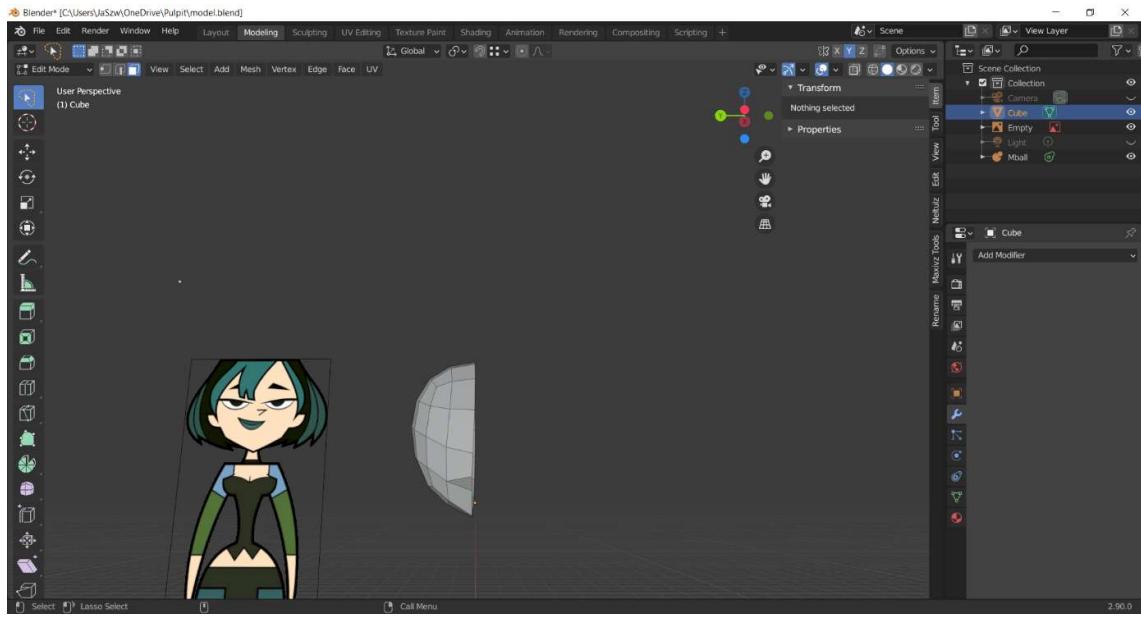
- przesuwania obiektów
- skalowania obiektów
- zaznaczanie paru ścian na raz(najczęściej lasso)
- przekształcenie części obiektu
- przyciąganie
- usuwanie ścian
- rotacja
- loop cut
- mirror modifier
- extrude

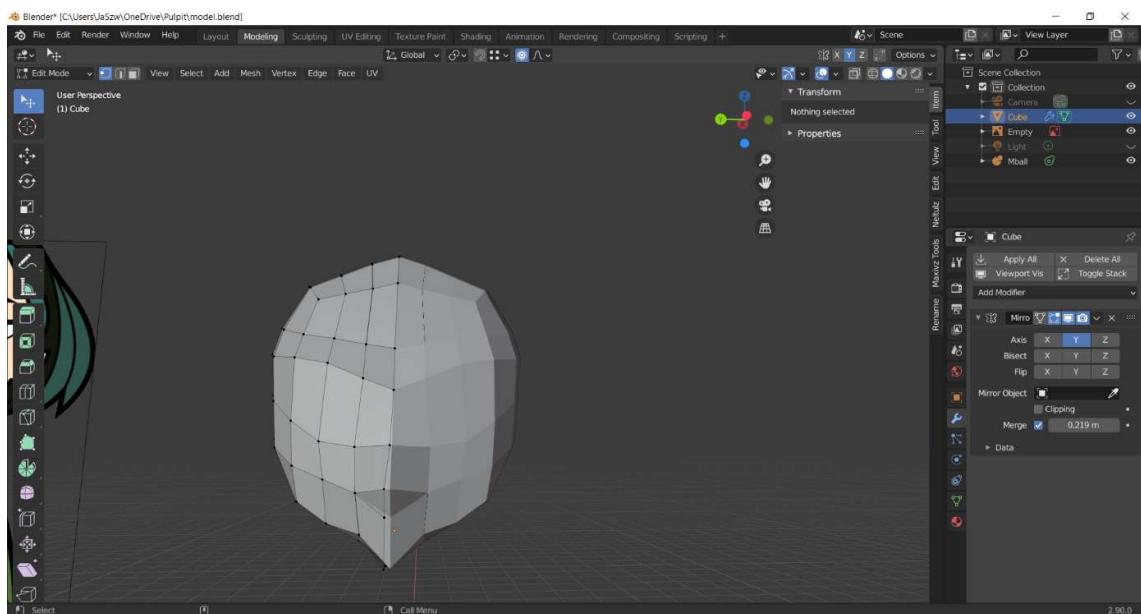
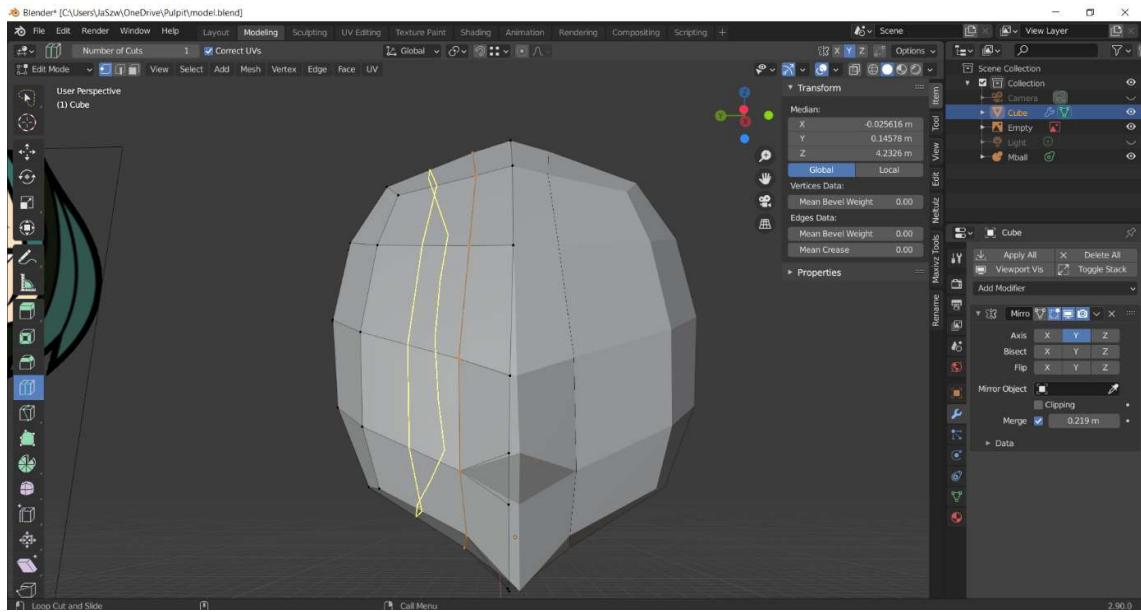
- inset
- smooth
- shade smooth
- subdivision Surface
- edge slide
- alt+v

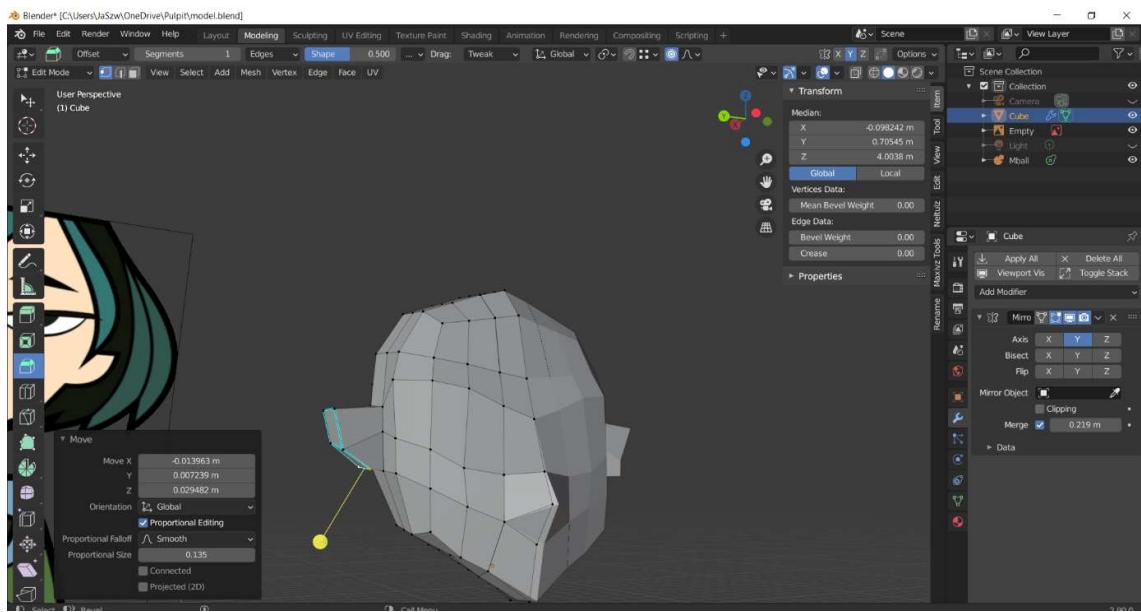
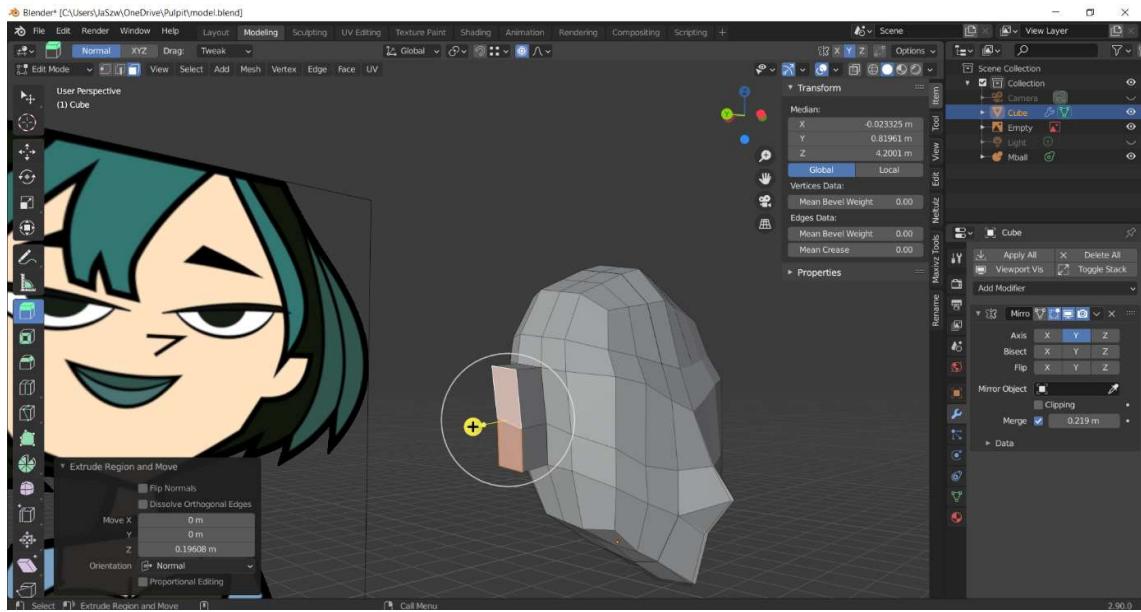


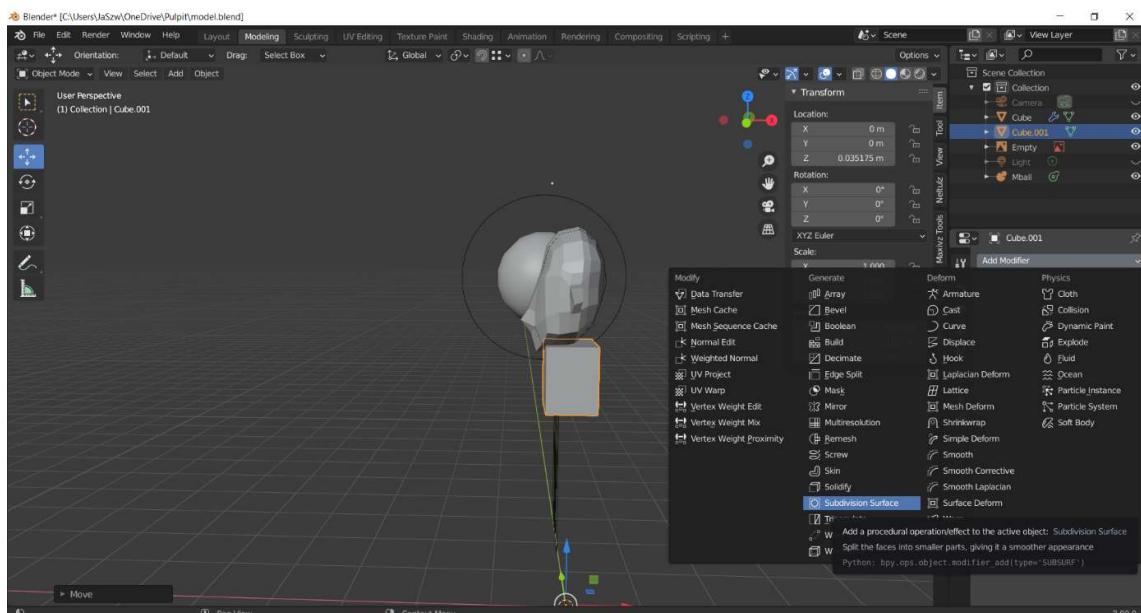
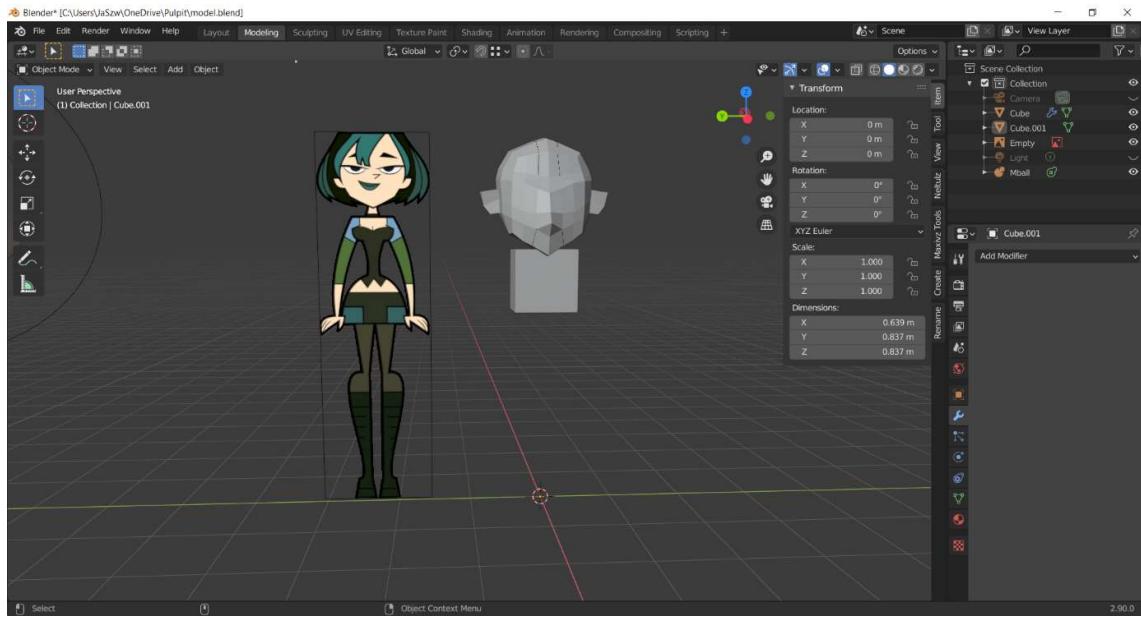


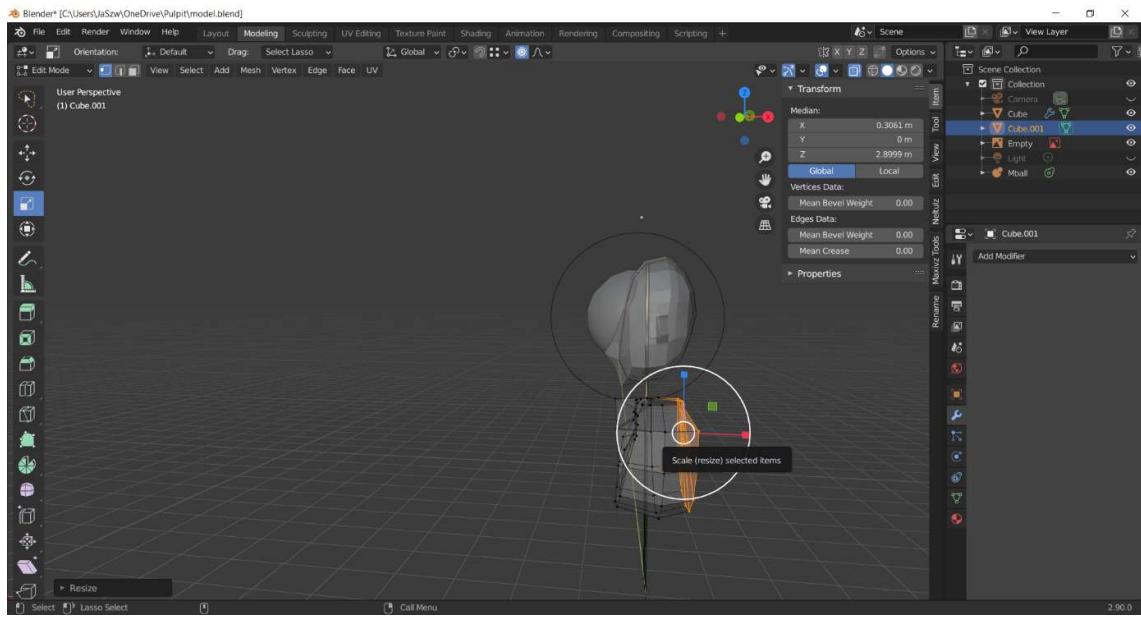
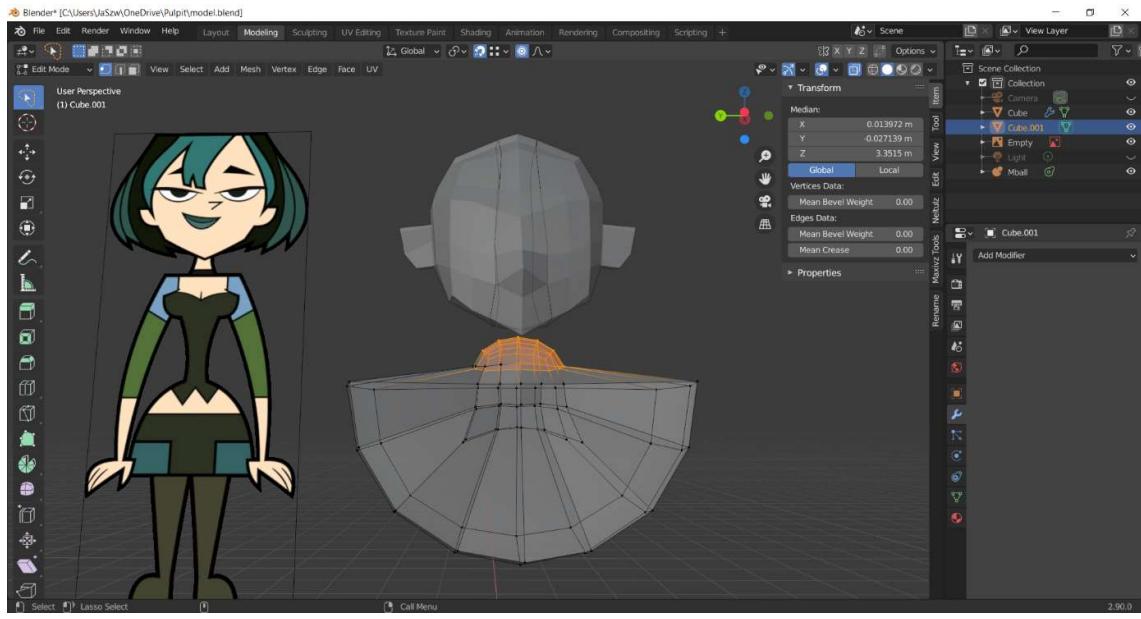


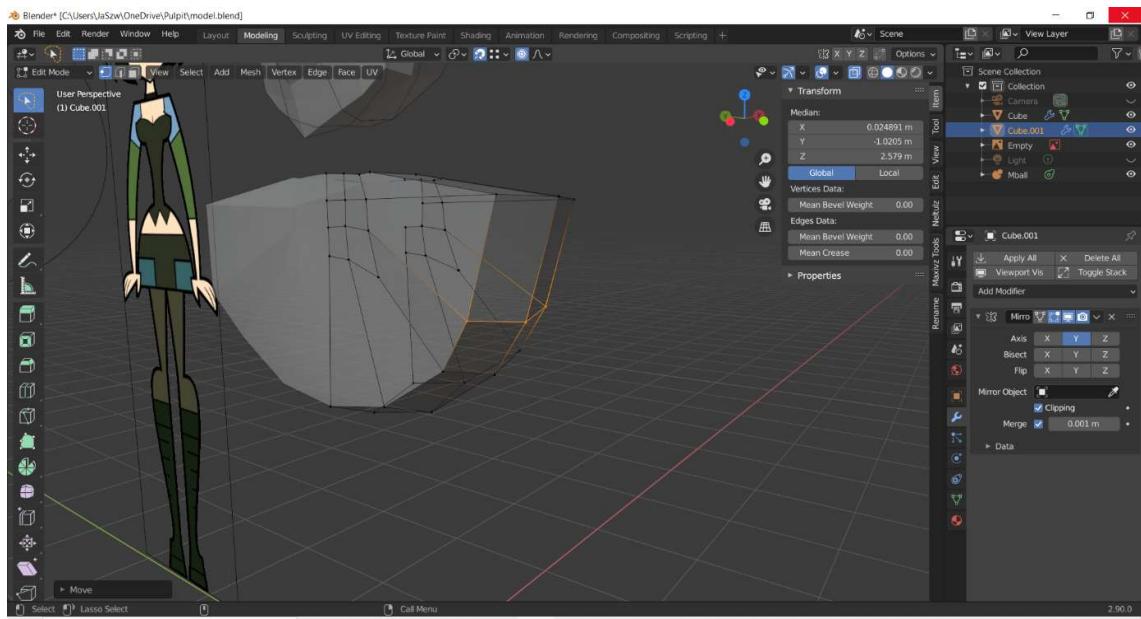
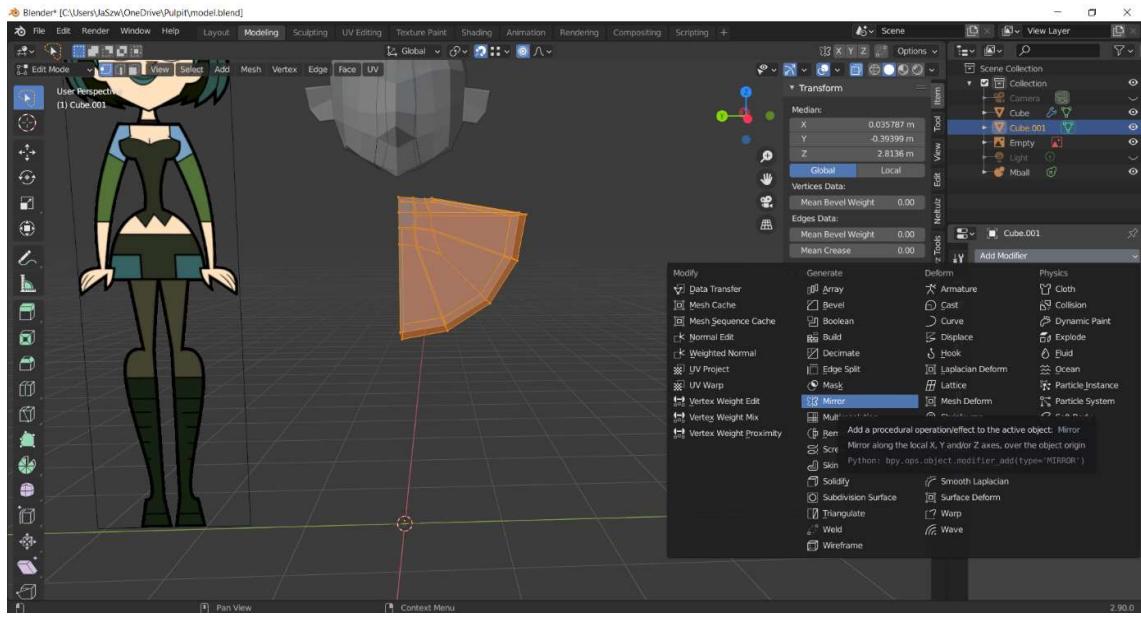


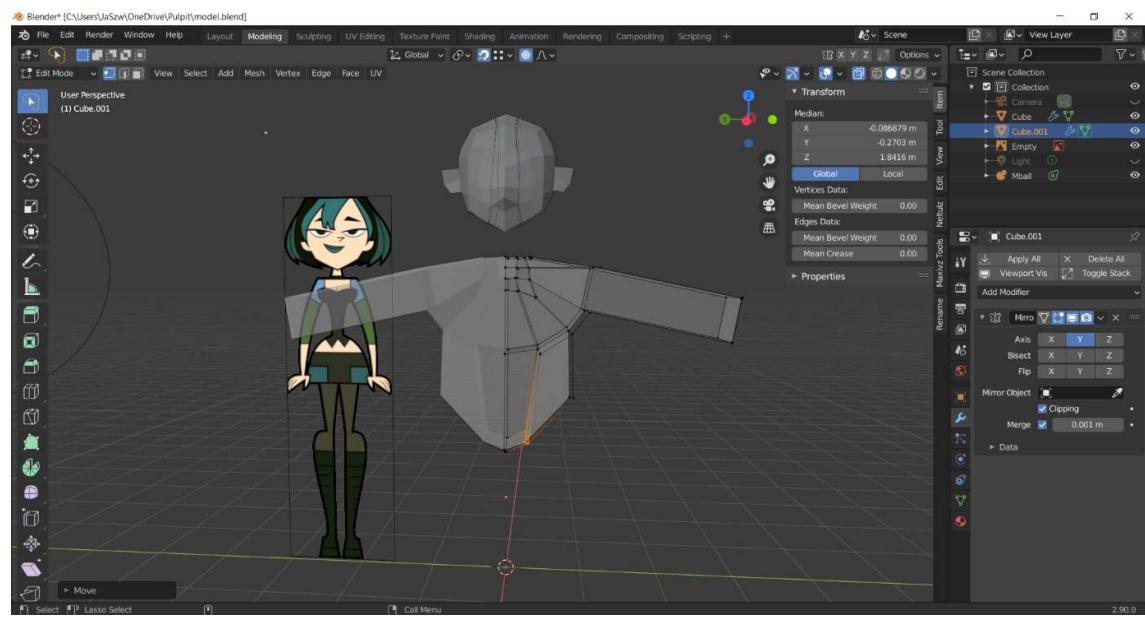
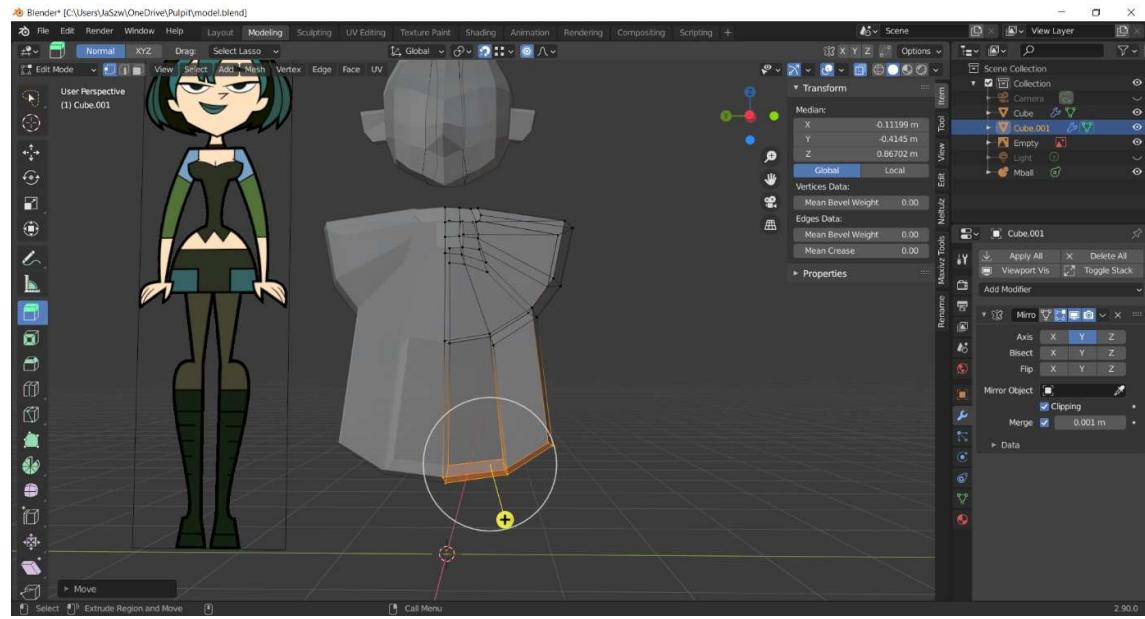


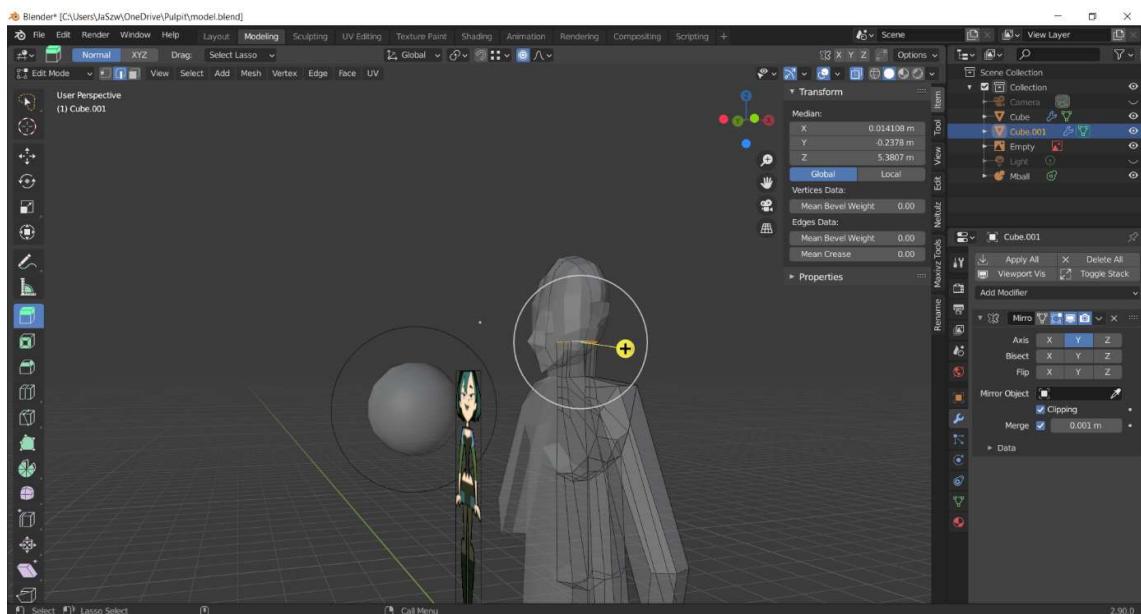
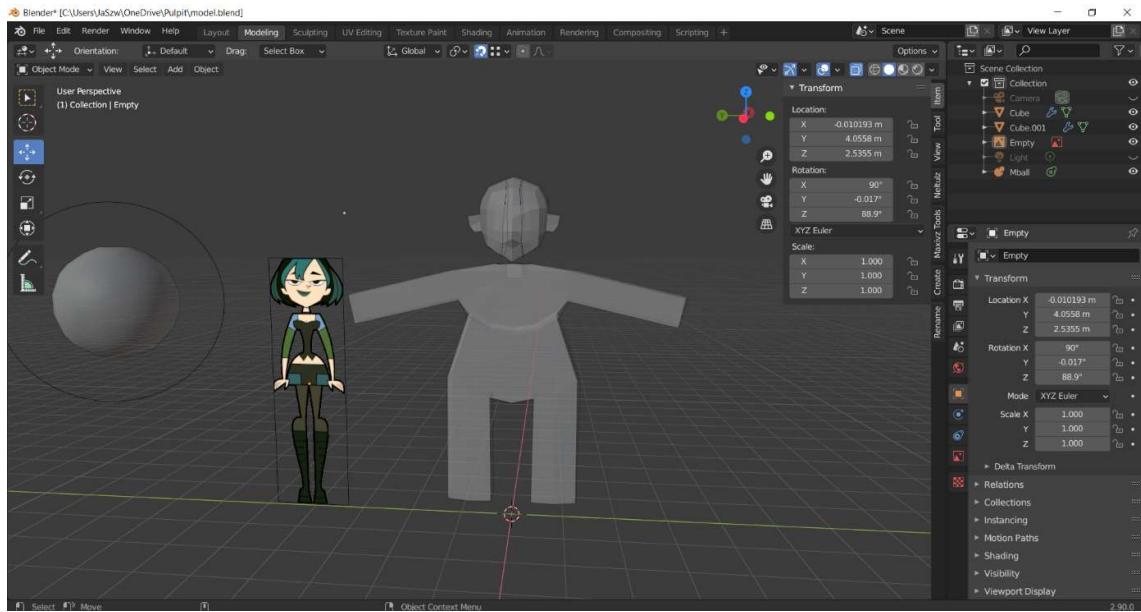


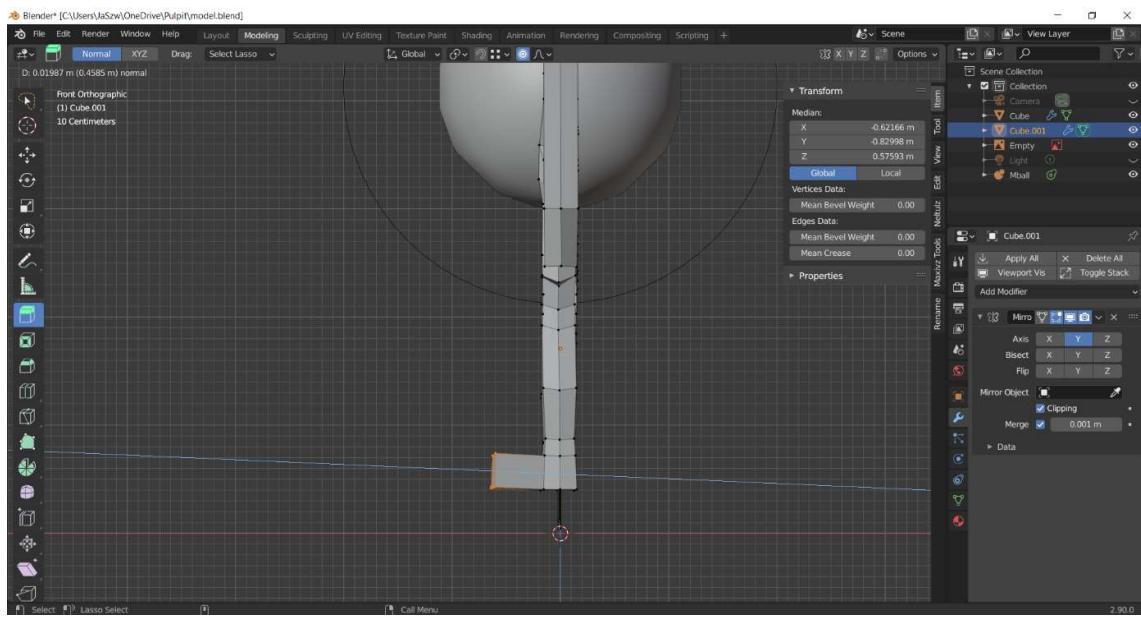


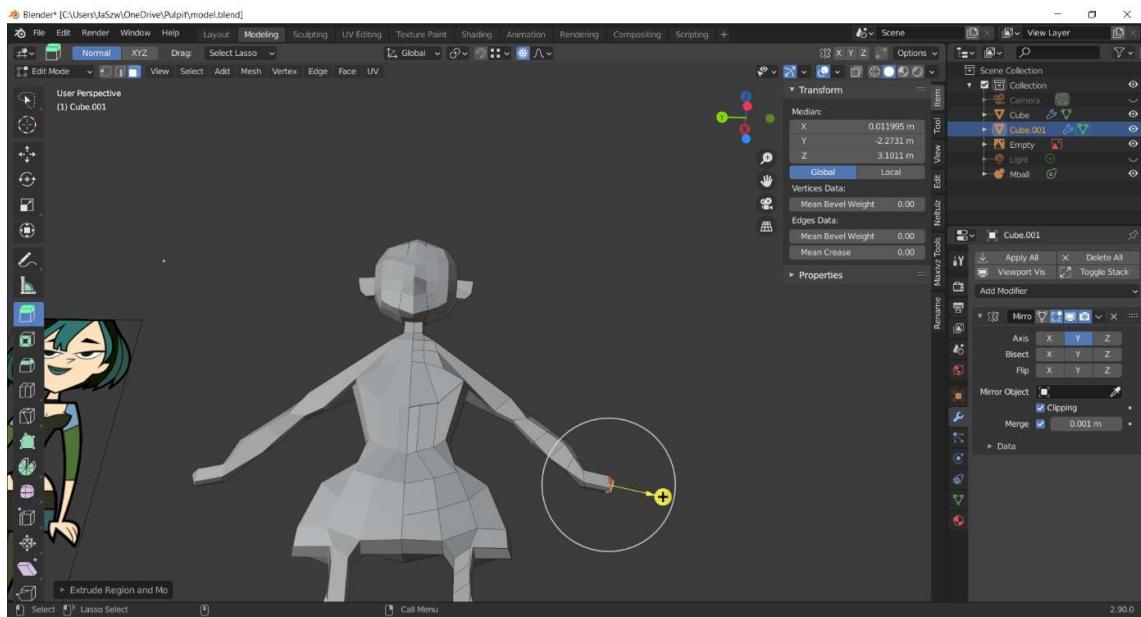


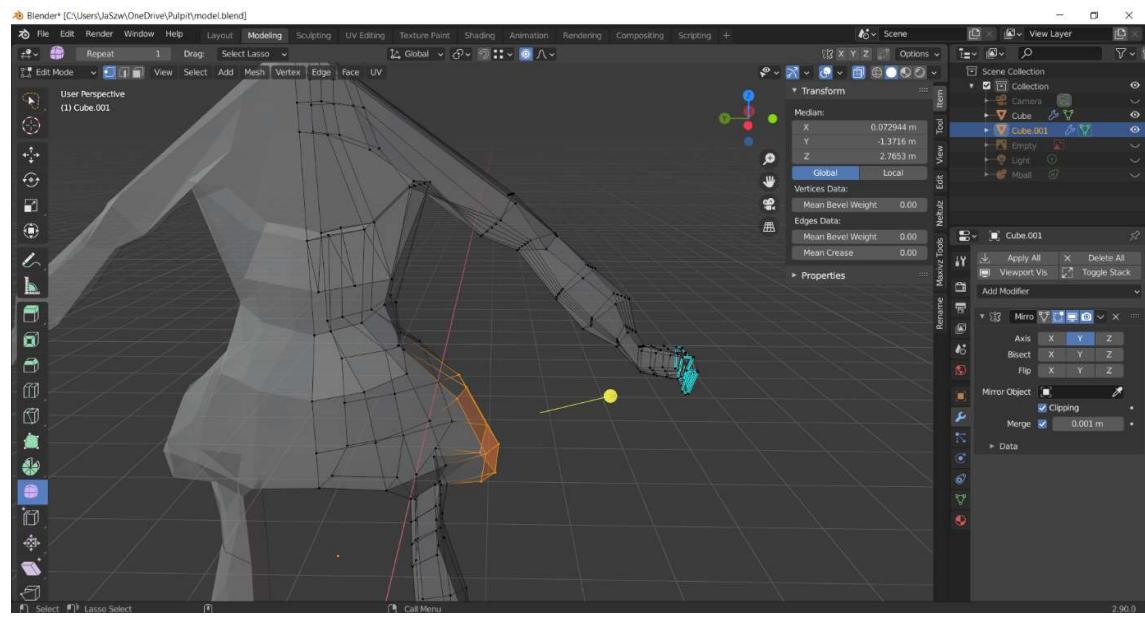
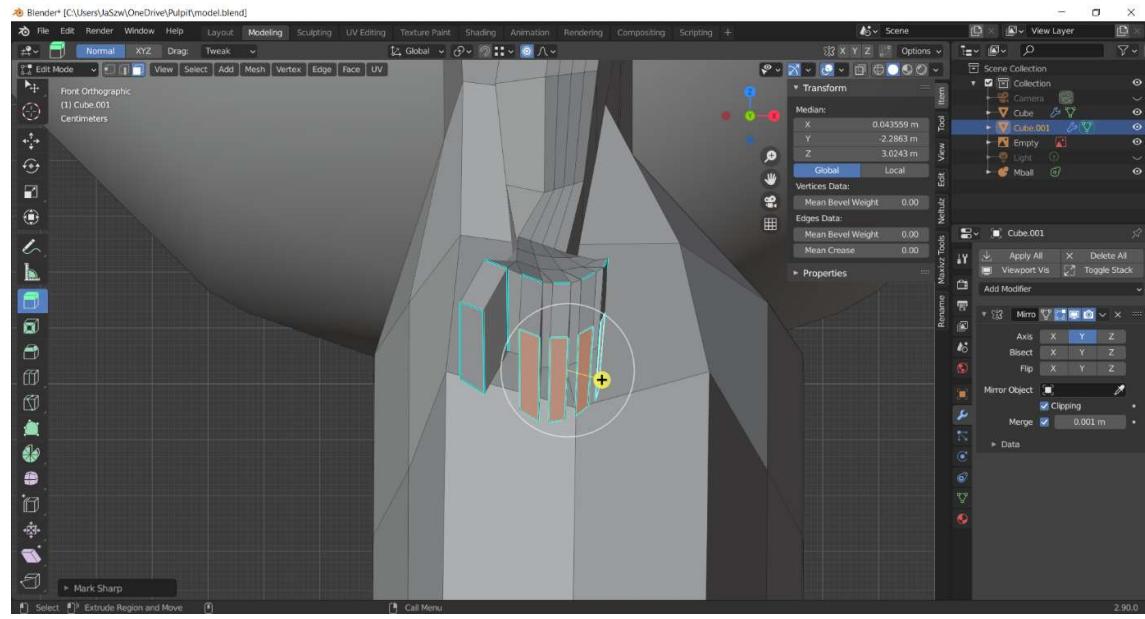


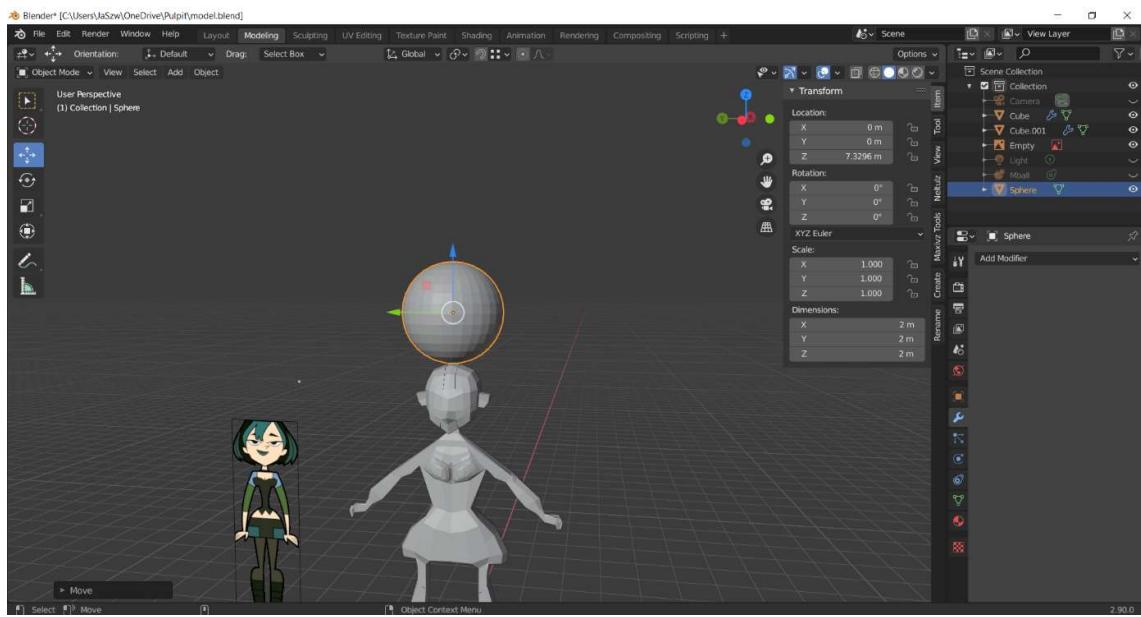
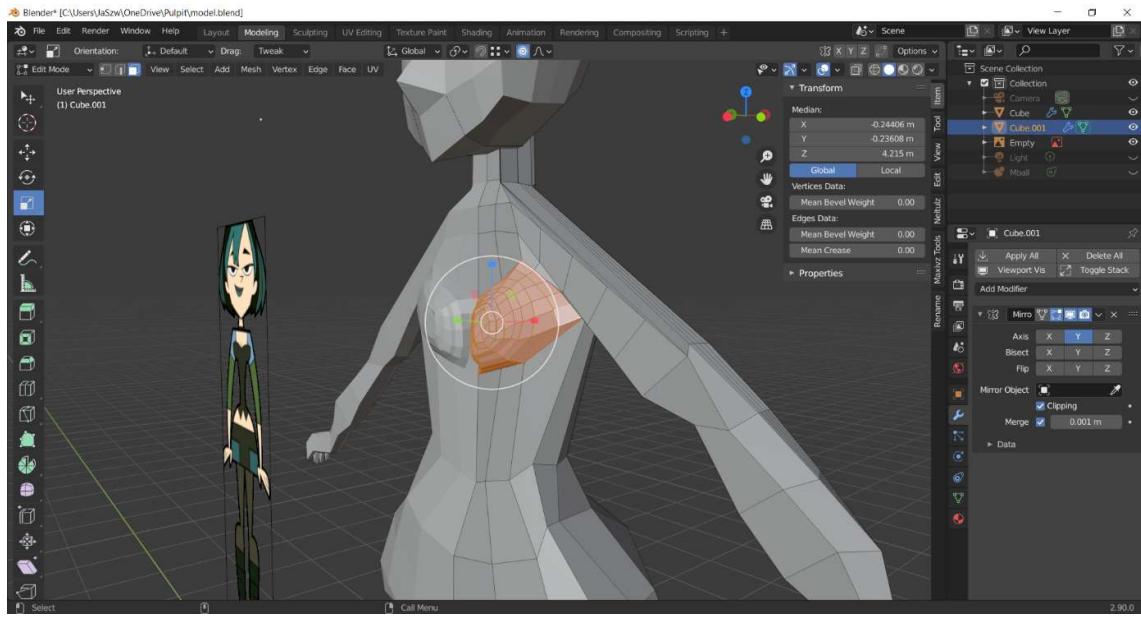


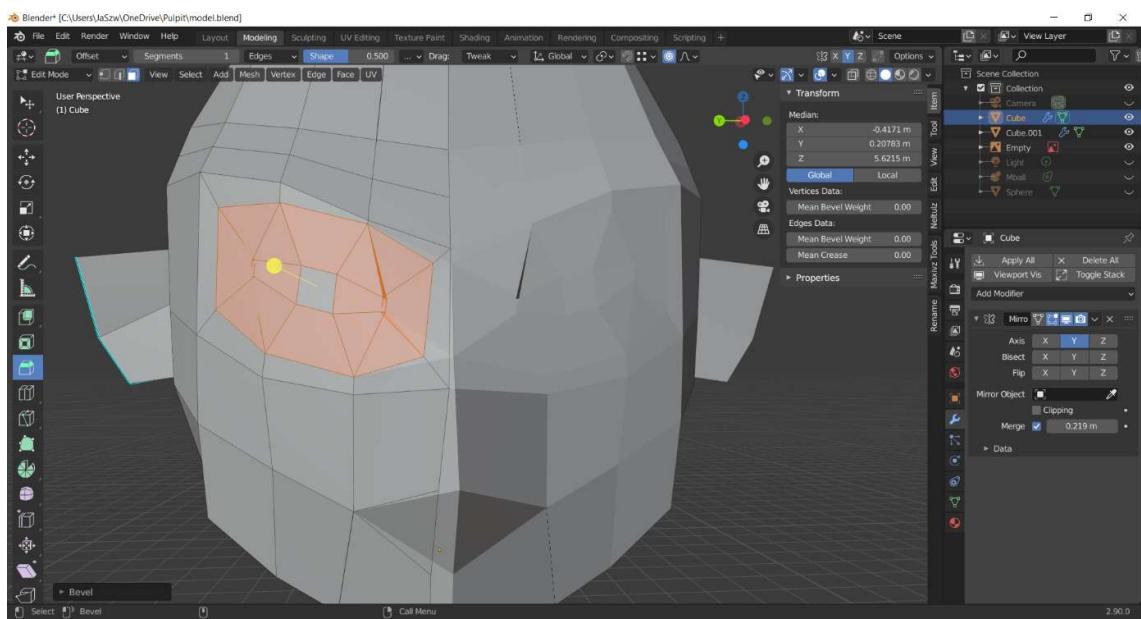
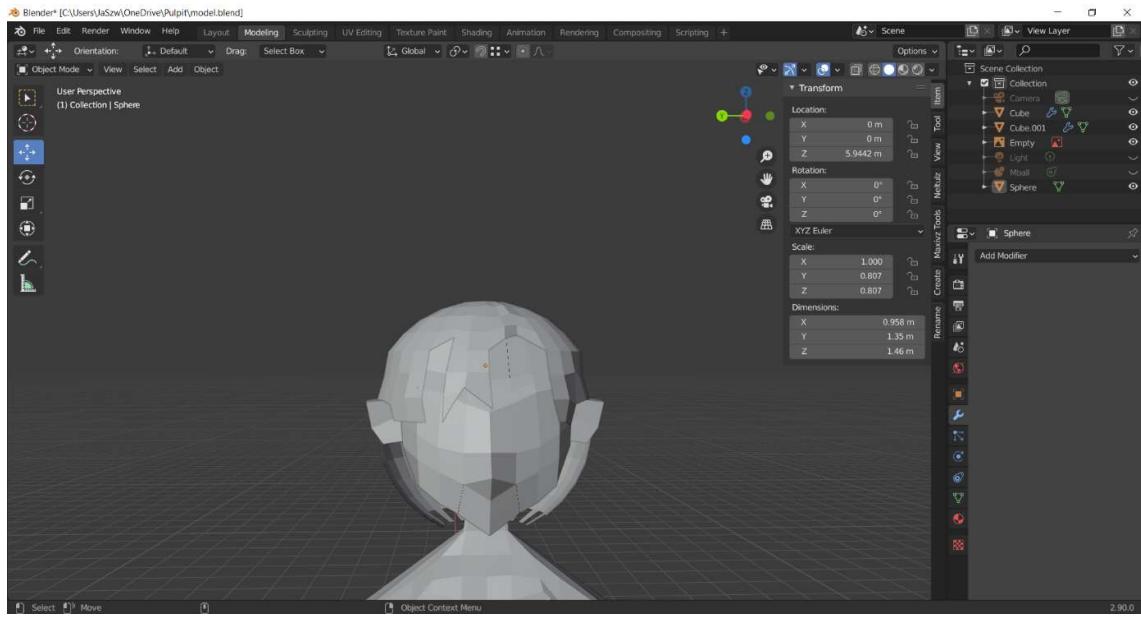


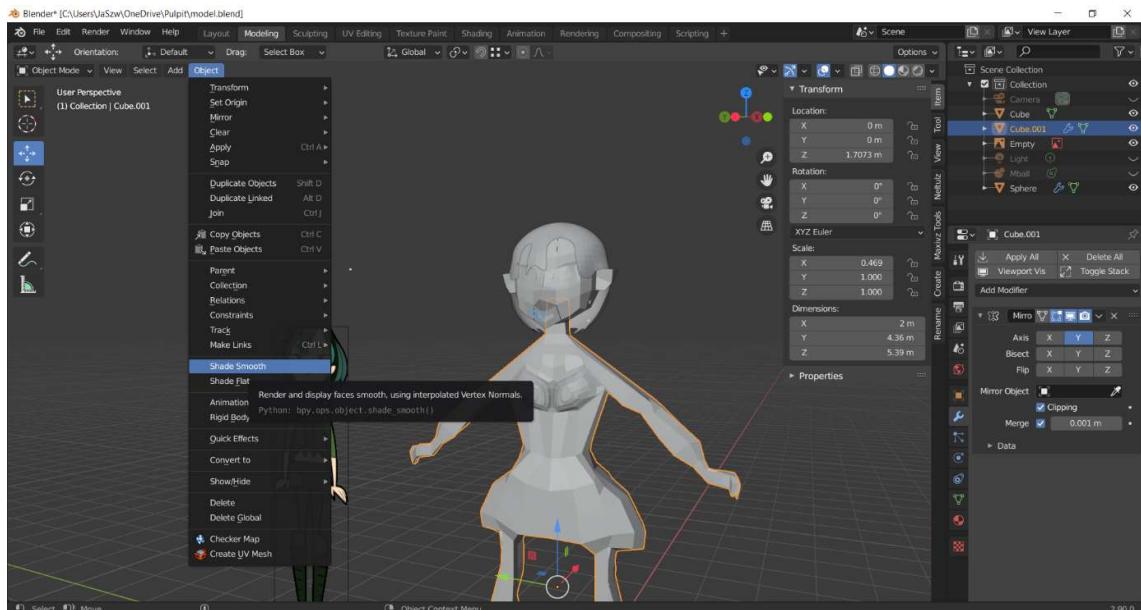
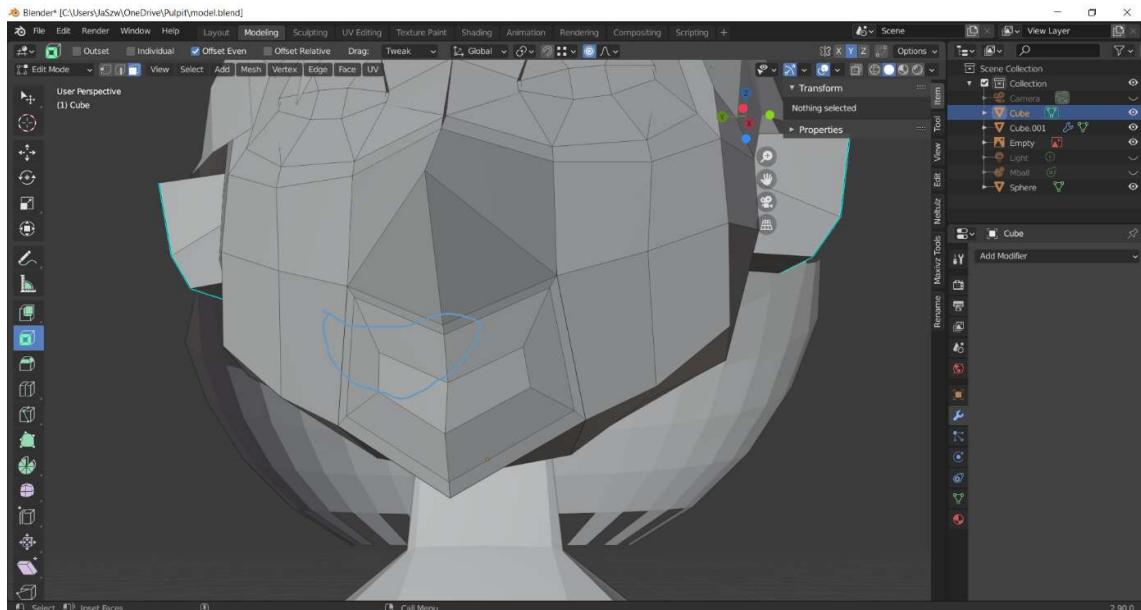












### Teksturowanie modelu:

Przed teksturowaniem dokonałem kilku korekt modelu. W trakcie teksturowania pewne elementy modelu były edytowane skalowaniem i skrótem **ctrl + g**. Większość modelu zostało pokryte materiałami. Tekstura została użyta by pokryć skórę.

