AssetDocumentation: Chair1

**Wat het nodig heeft om zich heen om tot zijn recht te komen:**

Het model heeft andere modellen nodig wat in een dining hall zou passen zoals: tafels, bestek, borden, muren etc.

**Wat voor lighting heeft het nodig:**

Op het model moet warme belichting komen(Denk hierbij aan geel/oranje kleuren), het licht moet er voor zorgen dat het eruitziet alsof het er gezellig is.

**Wat voor texture heeft het nodig:**

Er moet een stylized texture op zitten dat overeenkomt met de style waaruit we hebben gekozen vanuit de styleguide en het PVE.

**Hoe/Waarvoor word het gebruikt:**

Het model moet er voor zorgen dat de scene meer opgevuld word en moet er voor zorgen dat het een obstakel is waar de player omheen moet lopen.

**Welke animaties heeft het nodig:**

N.V.T.

**Hoe moeten de animaties aangestuurd worden:**

N.V.T.

**Met welke animaties moet het samen werken:**

N.V.T.

**Moet het object interactie hebben met andere objecten zoja met welke:**

Op het object zou een collider moeten zitten die ervoor zorgt dat de player niet door het model kan lopen en er dan tegenaan loopt.

**Schrijf hier wat je denkwijze was, en hoe je erover hebt nagedacht om dit model te maken:**

Voordat ik het model gingen maken had ik eerst de dining hall foto’s opgezocht van de titanic voor reference. Nadat ik de foto’s had gevonden begon ik met het maken van de low poly en zodra die af was ging ik verder met het maken van de high poly. Toen het model af was checkte ik bij de lead art of het goed was.