

# Imagine VR Lab – Art Test Report

## Zbraň

Zbraň mi upřímně zabrala nejvíce času, což jsem tak nějak předpokládal. Ohledně designu jsem bral hodně inspirace z Borderlands a z Jinx(League Of Legends). Největší problém jsem měl při modelování, aby všechna geometrie byla bez problémů (Divných edges, zbytečných vertices, atp..)

Pro zbraň jsem nic nestahoval a vše bylo děláno from scratch. Poté co jsem ji vymodeloval, udělal jsem UV Unwrap jednotlivých částí a udělal HP mesh. Následně jsem vše bakenul a otexturoval. Poté jsem tu zbraň složil ze submeshů, origoval a pomocí Non-Linear Animation tabu v Blender jsem udělal různé animace.

Zbraň jsem naimportoval se vším všudy do Unity, vše nastavil a hodil do Scény.

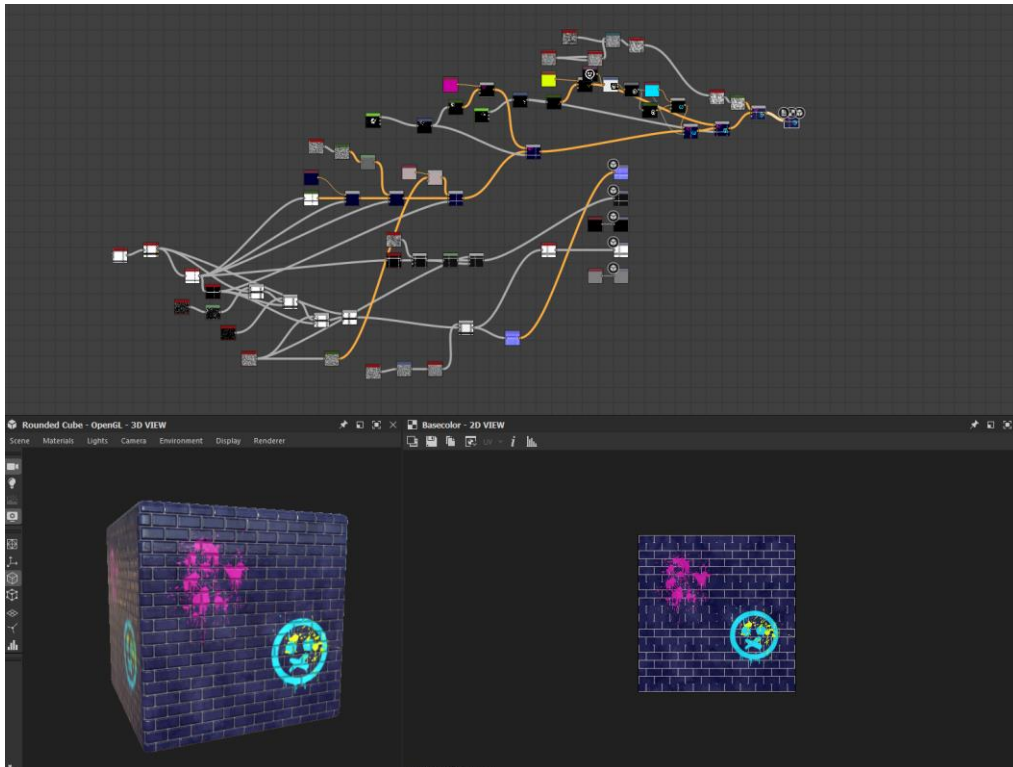
AmmoBox jsem vymodeloval dle vojenských ammo boxů s trošku cyberpunku smíchaného. Vše jsem dokázal zabalit do jedné 512x512 Textury.

## Corner House

Většinu materiálů jsem stáhl z této stránky: <https://ambientcg.com>

Stáhl jsem si .sbsar soubory, které mohu jednoduše upravit v substance designeru kde jsem dával dohromady atlas. V Substance Designeru jsem také udělal alespoň

vlastní materiál abych ukázal mé schopnosti v něm



A jak jsem již zmínil celý Atlas byl pak jednoduše složen v Substance Designeru také, mohu zde rychle iterovat a měnit cokoliv je potřeba a vše je non-destructive.

Unwrapping mi sem tam trochu nevycházel, takže jsem zvětší nějaké části na UV mapě, ale dle mého to není vidět.

## VFX

Udělal jsem simple VFX výstřelu, kde jsem v Kritě udělal star texturu a v Blenderu vymodeloval Plane a Cone které se stavnují na místě, s danou texturou, upravil Colors a Scale per time, spawn rate atp.

## Shader

Shader jsem udělal jednoduchý Shader který podporuje klasické mapy a jejich parametry a přidal do něj Opacity Masku pro dané FBX, poté PatternMask která udává jaký pattern se bude "ukazovat" a přes to se scrolluje simple Noise Mapa (Clouds) a lerpuje přes 2 barvy co se dají nastavit. A různé nastavení jako Scale/Speed atp..

## Logs

Pondělí - Zbraň (modelování a designování) - 4h

Úterý - Zbraň (Modelování, Unwrapping, HP) - 5h

Středa - Zbraň (Texturování, Animace, Rig) - 3h

Středa - Substance Designer materiál můj - 2h

Čtvrtek - Zabalení všeho do Atlasu, hledání textur a upravování - 3h

Pátek - VFX – 1h

Pátek - Shader – 1h

Sobota - Ukázková Scéna - 1h

Ostatní mě velice mrzí, bylo to takové nešťastné jelikož jsem v Neděli skončil na pohotovosti a mám teď neschopenku a moc jsem se nedostal z postele až do dnes (Úterý) Takže bohužel k UI a LODs jsem se nedostal, ale zato jsem udělal více Animací které jsem v plánu ze začátku neměl.

Naučil jsem se pár věcí v oblasti Unity (Jak funguje modulární stavění (Grid a snaptool)).