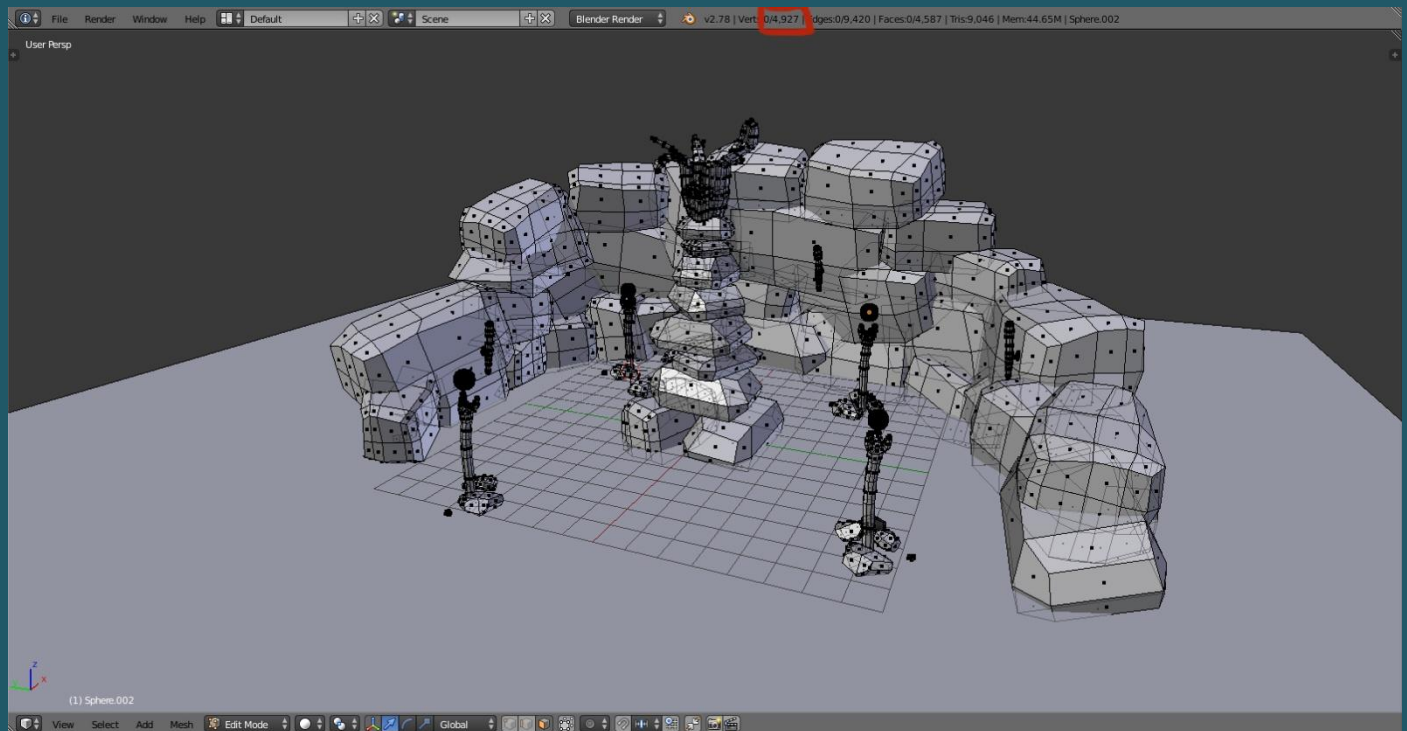


Environmental Modeling

Beauty shot Unity:

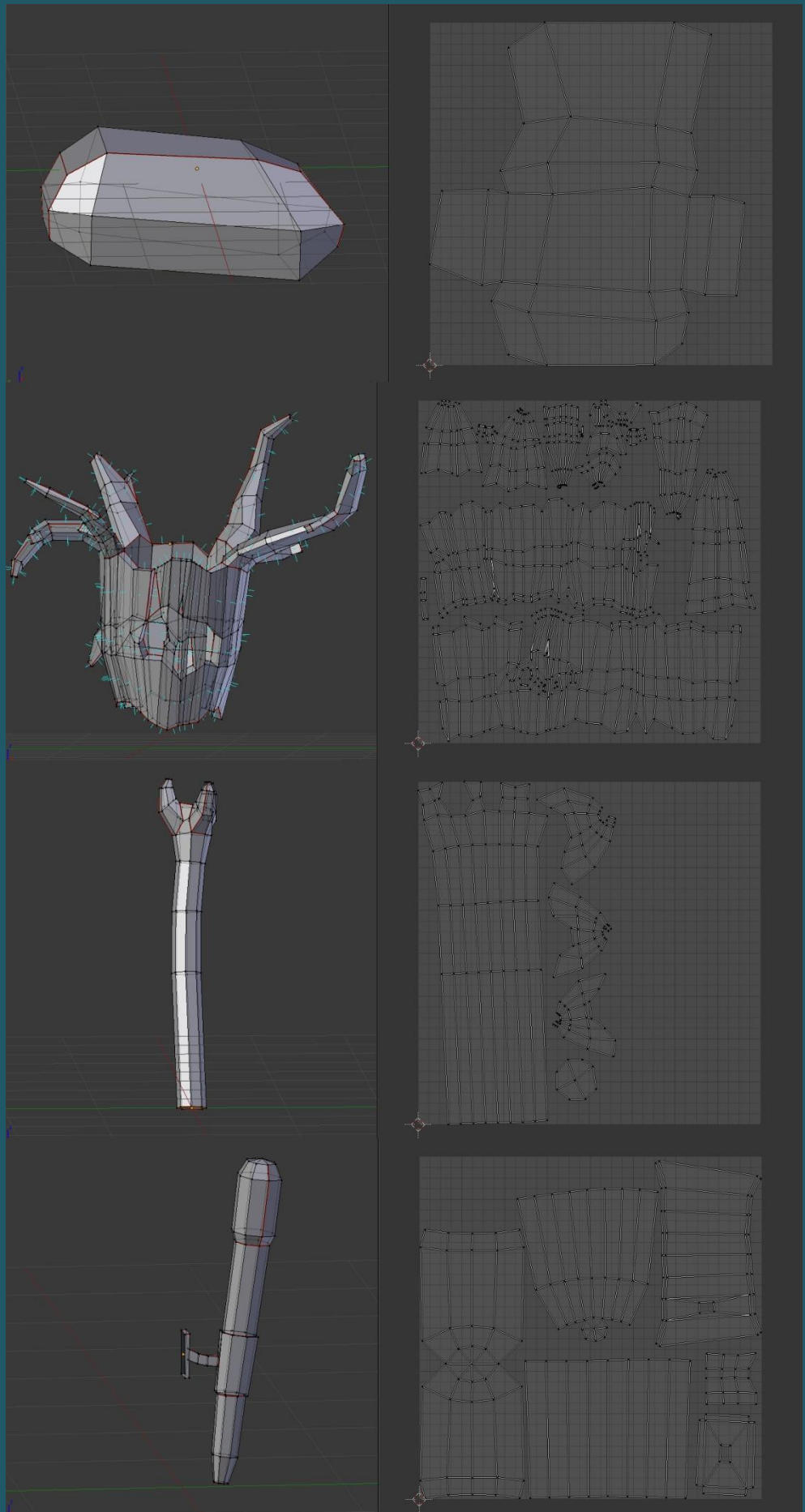


Shaded wireframe + polycount:



Shaded wireframe models + unwraps

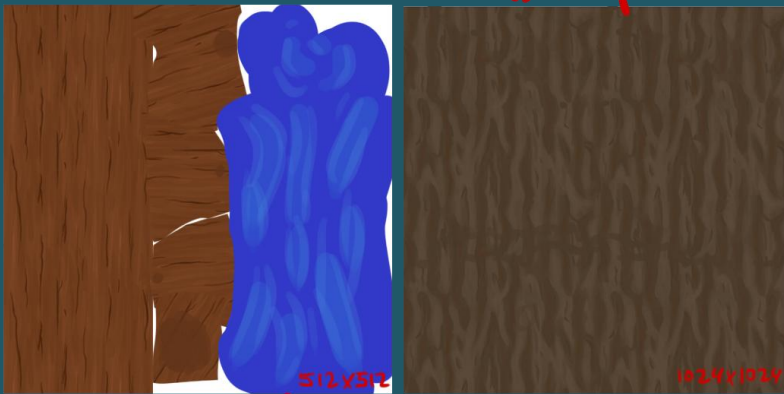
De derde unwrap lijkt behoorlijk slecht omdat ik hierbij oorspronkelijk 2 objects in één texture-map wou zetten. Dit heb ik uiteindelijk niet gedaan omdat ik voor het tweede object (een magic orb) het beter vond als deze gewoon één kleur is.



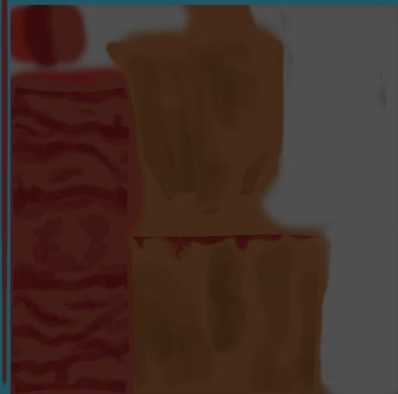
Tikable textures:



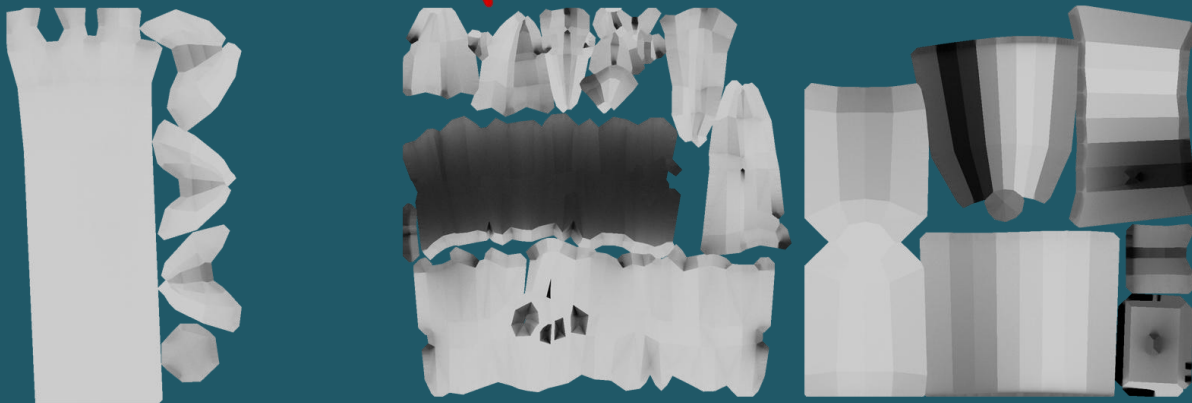
Verwerkt in diffusemap:



Torch diffuse:

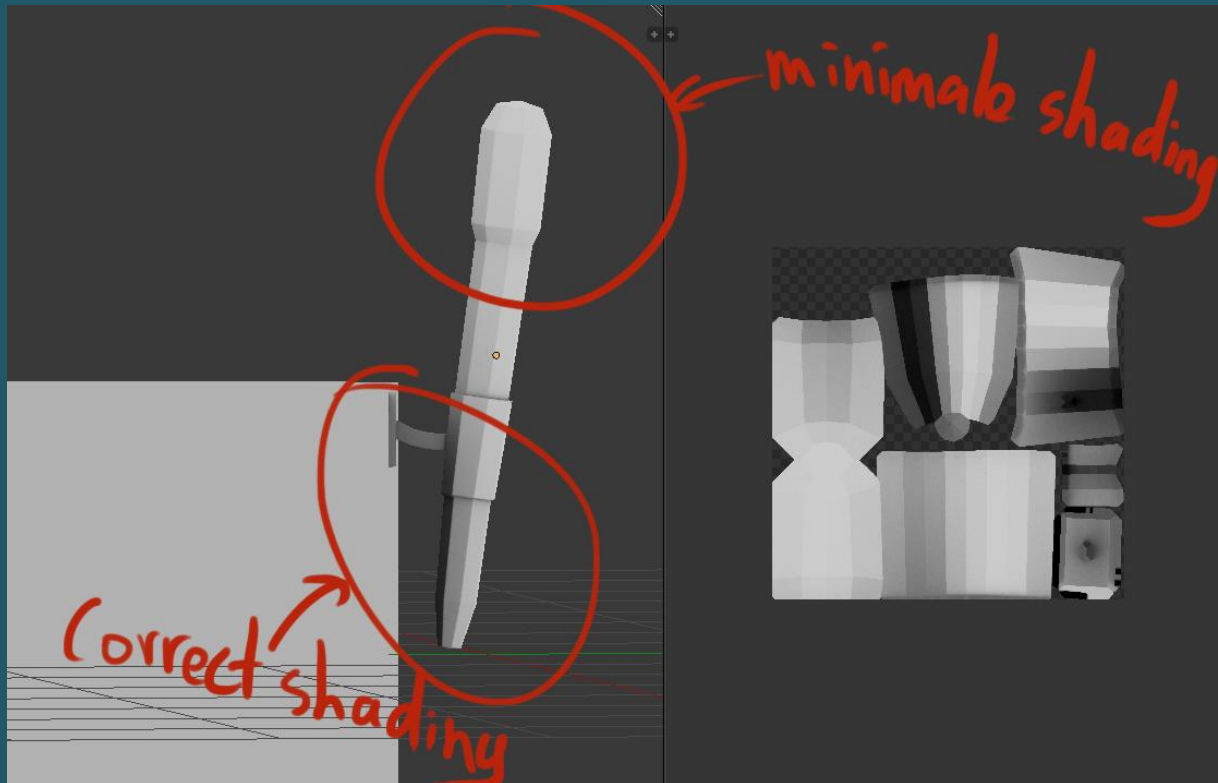


AO maps:



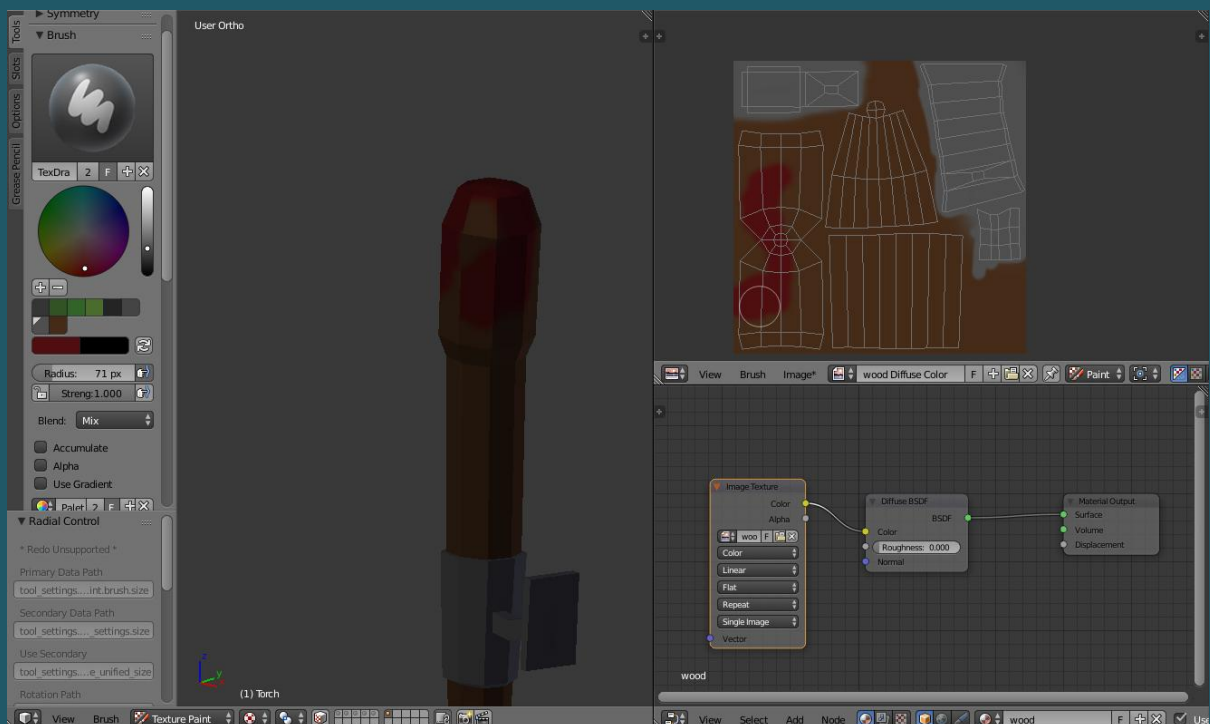
Toelichting AO Baking proces:

Het maken van de AO maps heb ik gedaan met behulp van de ingebouwde tool in blender hiervoor. Bij het baken van de torch heb ik bewust een cube ernaast geplaatst om ervoor te zorgen dat de schaduw van de rotsen hier sterker zou zijn. Aan de bovenkant heb ik bewust juist geen blok aan de linkerkant ernaast gezet zodat hier minimale schaduwvorming zou zijn. Dit is handig aangezien hier een vlam zou komen in Unity.



Texturen van bepaalde objects:

Ik heb de torch en de stenen gepaint met behulp van de blender's texture-paint-modus. Hier zie je hoe dit er in Blender uitzag:



Texturing trick:

Ik heb geleerd hoe ik makkelijker een tileable texture kan gebruiken op een object. Door de UVMap een beetje te vervormen(roteren en verplaatsen) werd het voor mij veel makkelijker om de nerven over het hele model kloppend te laten verlopen.

