

Apstraktna žaba

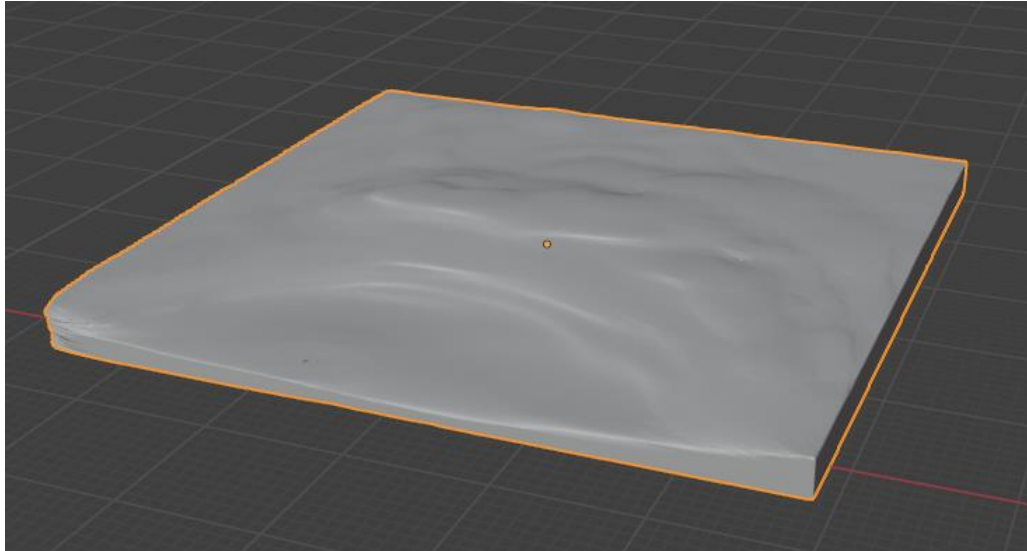
Rezultat

Dobivena animacija prikazuje apstraktnu žabu koja skače po obali i jezikom ulovi krijesnicu. Krijesnice su prikazane kao oblak čestica, simulacijom fizike je animirana voda na obali, a pored krijesnica se nalazi prelomljeni tanjur.

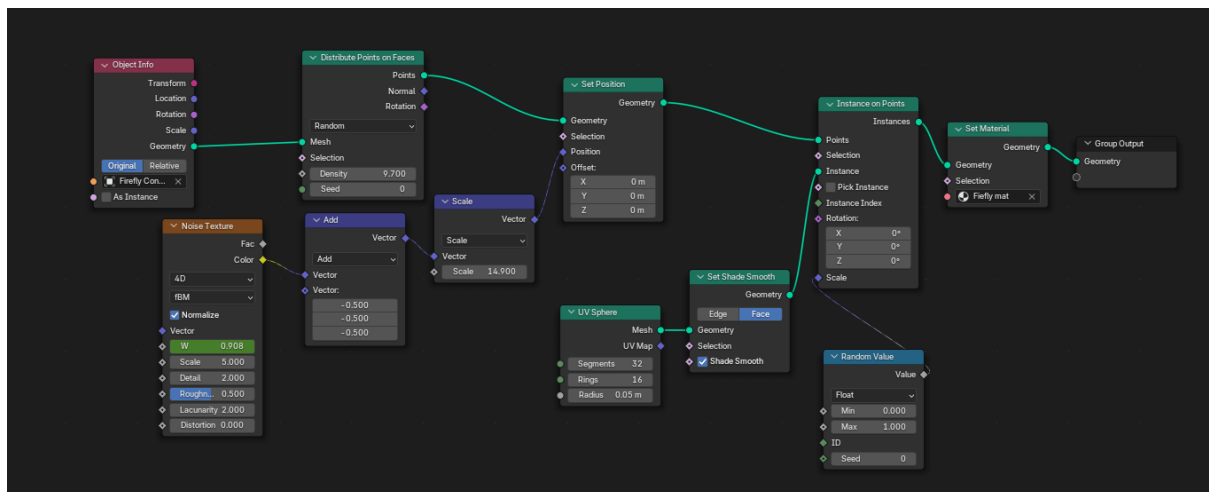


Komponente

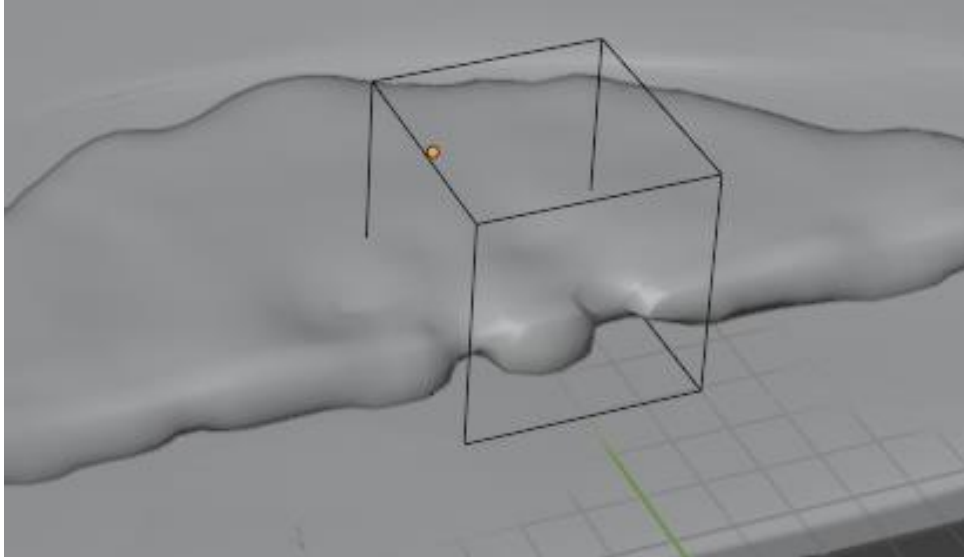
Teren je napravljen skulpturiranjem povećane kocke uz uključen Dyntopo.



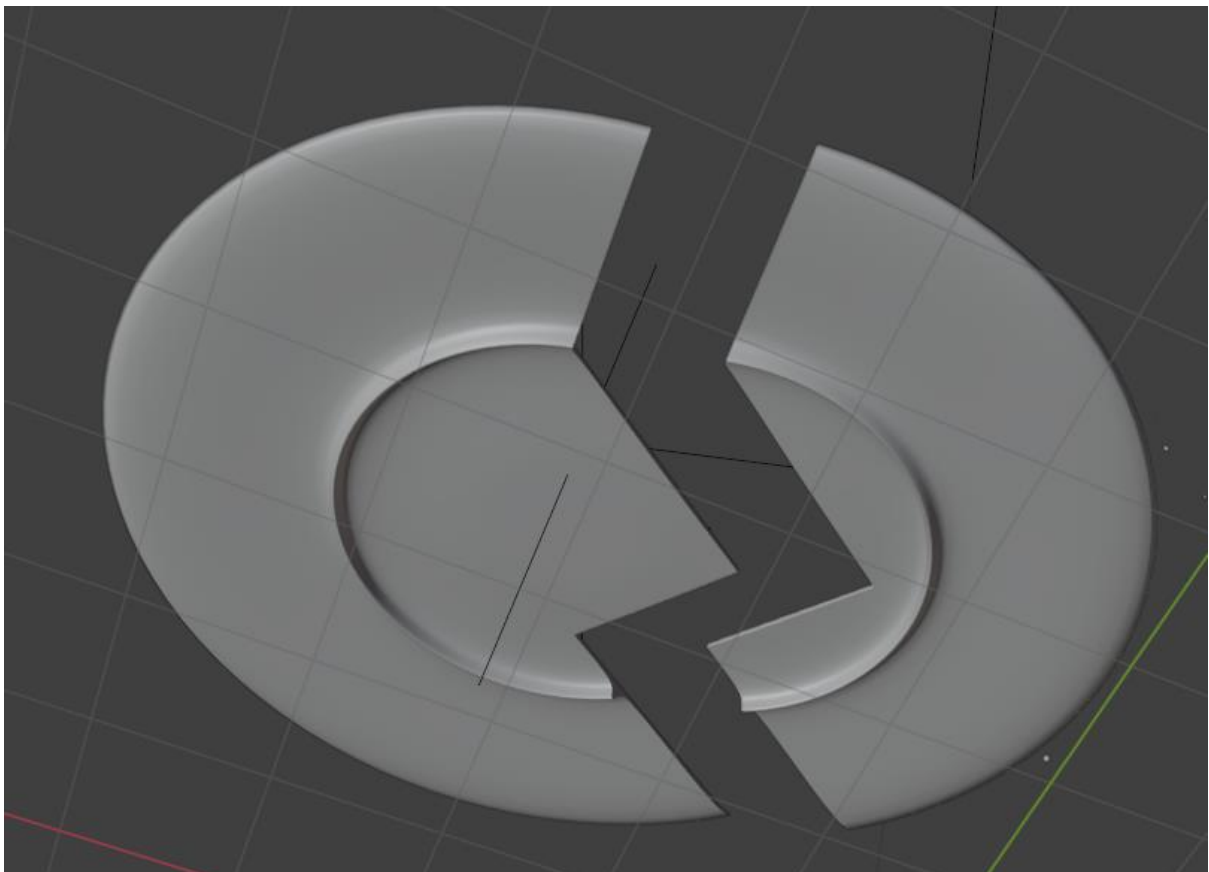
Krijesnice su napravljene preko Geometry Nodes te prikazuju objekt krijesnica koji se miču oko nevidljive kocke kao boidi.



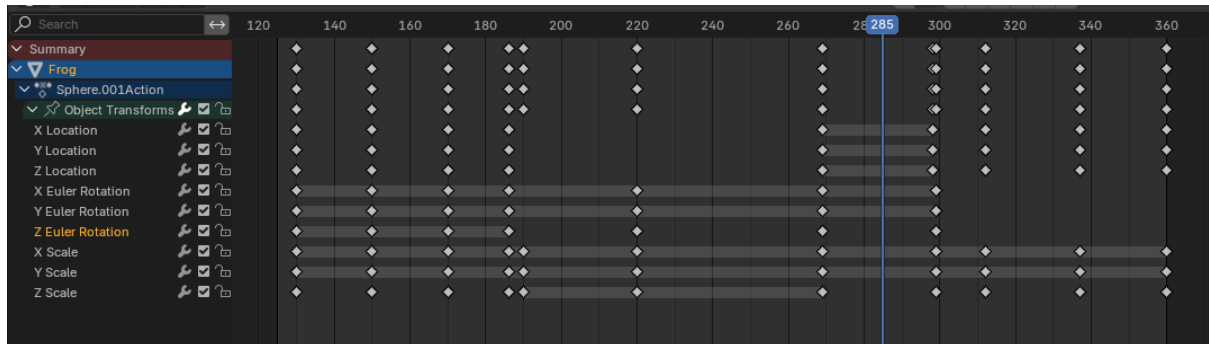
Voda na obali je napravljena pomoću fizičke simulacije vode koja se stvori prije početka vidljive animacije tako da je smirena tijekom animacije. Sama animacija je unaprijed pohranjena kao cache.



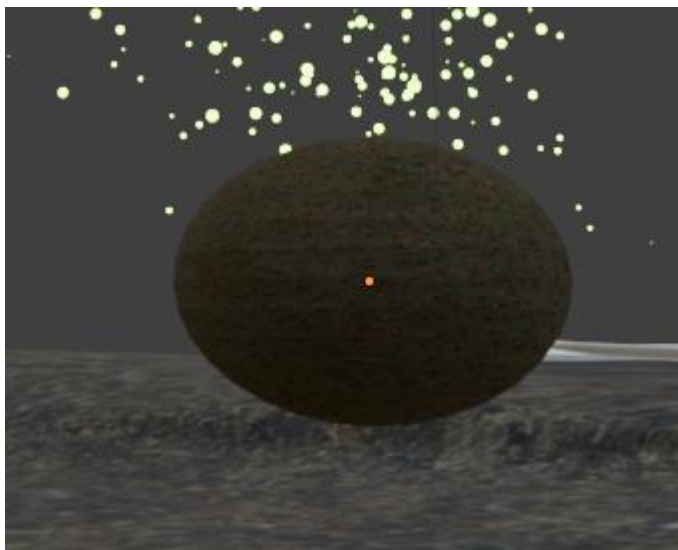
Tanjur je napravljen pomoću krivulja te je dupliciran i pomoću Boolovih operacija s nekoliko spojenih kocaka je „prelomljen u dva dijela“.



Žaba je animirana pomoću ključnih okvira te je na nju stavljena druga kugla kao dijete koja predstavlja njen jezik. Jezik je na isti način animiran.



Tijekom animacije je vidljiv princip animacija spljošti i rastegni kada loptica odskoče od tla i kada je u zraku.



Scena je raspodijeljena na trećine i osvijetljena s tamnocrvenom bojom kako bi se dočarala večer. Na sceni su prisutni prirodni elementi (krijesnice, voda i obala) i strgani čisti tanjur koji je u kontrastu s njima. Također je apstraktnost žabe kontrastna s ostatkom scene koja je donekle realistična. Na početku animacije žaba ulazi u kadar i privlači pozornost svojim kretanjem te se tek kad isplazi svoj jezik lako shvati da je to žaba zbog njene apstraktnosti.

