

Low-poly animacija auta

U ovom projektu napravljena je low poly animacija auta koji vozi kroz jednostavno okruženje uređeno kamenjem i biljkama te se na kraju neočekivano sudari u kamen. Animacija se sastoji od četiri isječka snimana s tri različite kamere. Prvi isječak prikazuje bočnu stranu auta, naglašavajući njegov dizajn, drugi ističe prednju stranu i svjetla, dok treći fokus stavlja na donji dio auta i način kretanja s jet engineom. Završni isječak donosi trenutak sudara, čime animacija dobiva dramatičan i iznenađujući kraj.

Izvedba

Auto

Dizajniran je pomoću 'hard surface' načina modeliranja, koristeći referentne slike.

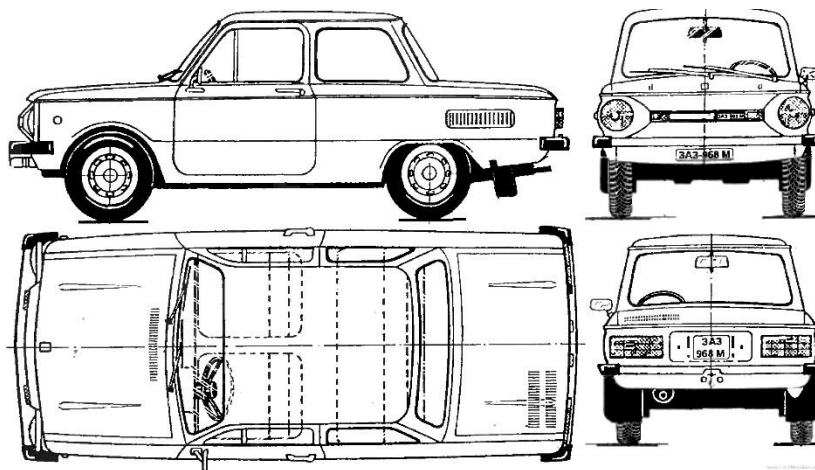


Figure 1 Referentna slika auta

Svi dijelovi su napravljeni nadogradnjom primitiva, osim kabla, koji su napravljeni uz pomoć krivulja.

Materijali korišteni za auto su 'Principled BSDF' i 'Emission', bez dodatnog modificiranja grafa za sjenčare.

Animacija auta je izvedena ključnim točkama te dodavanjem šuma u rotaciju auta i dodavanjem šuma u vatru od jet engine-a.

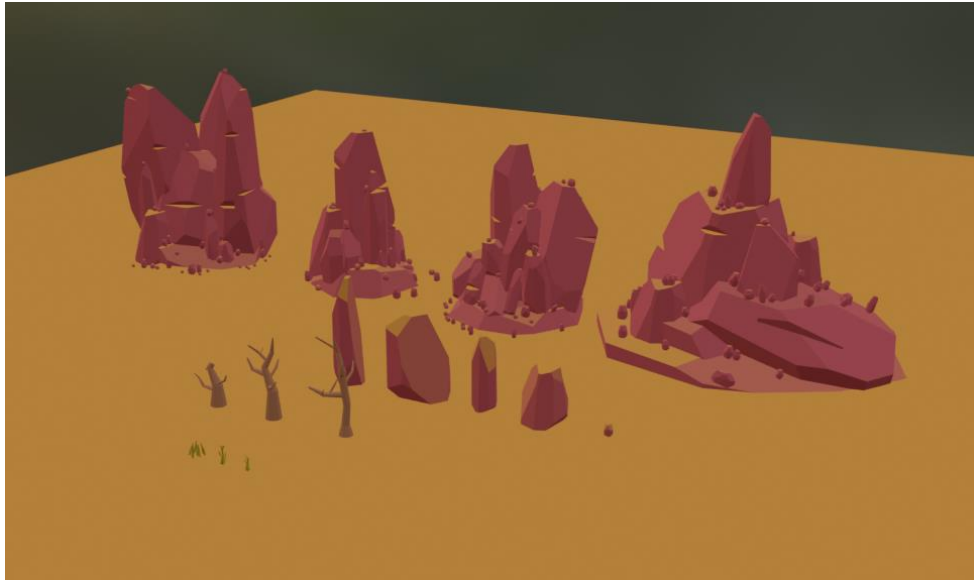
Trava, stabiljke i kamenje

Također dizajnirani preko 'hard surface' načina modeliranja.

Za kamenje se također koristio 'boolean' operator za posjekotine.

Veće kamenje je nastalo kombiniranjem manjih kamenja.

Korišteni materijali su 'Principled BSDF', a za kamenja su dodatno modificirani u grafu kako bi imali 'prašinu' nad sobom. To je ostvareno pomoću vertikalne komponente normale.



Završna scena

Završna scena je sastavljena od prethodno navedenih modela. Auto je stavljeno u centar scene, a na pod su postavljeni trava, stabiljke te kamenje uz pomoć 'hair' čestica.

Raspored trave, stabiljki i kamenja je određen težinskom bojom poda.

Pod je fragmentiran na više dijelova te animiran kretanjem u jednom smjeru pomoću ključnih točaka, davajući efekt pomicanja auta.

Završni vizualni efekt je atmosfera, volumen koji koristi 'Principled Volume' materijal.

