

3D Modeliranje i Animacija

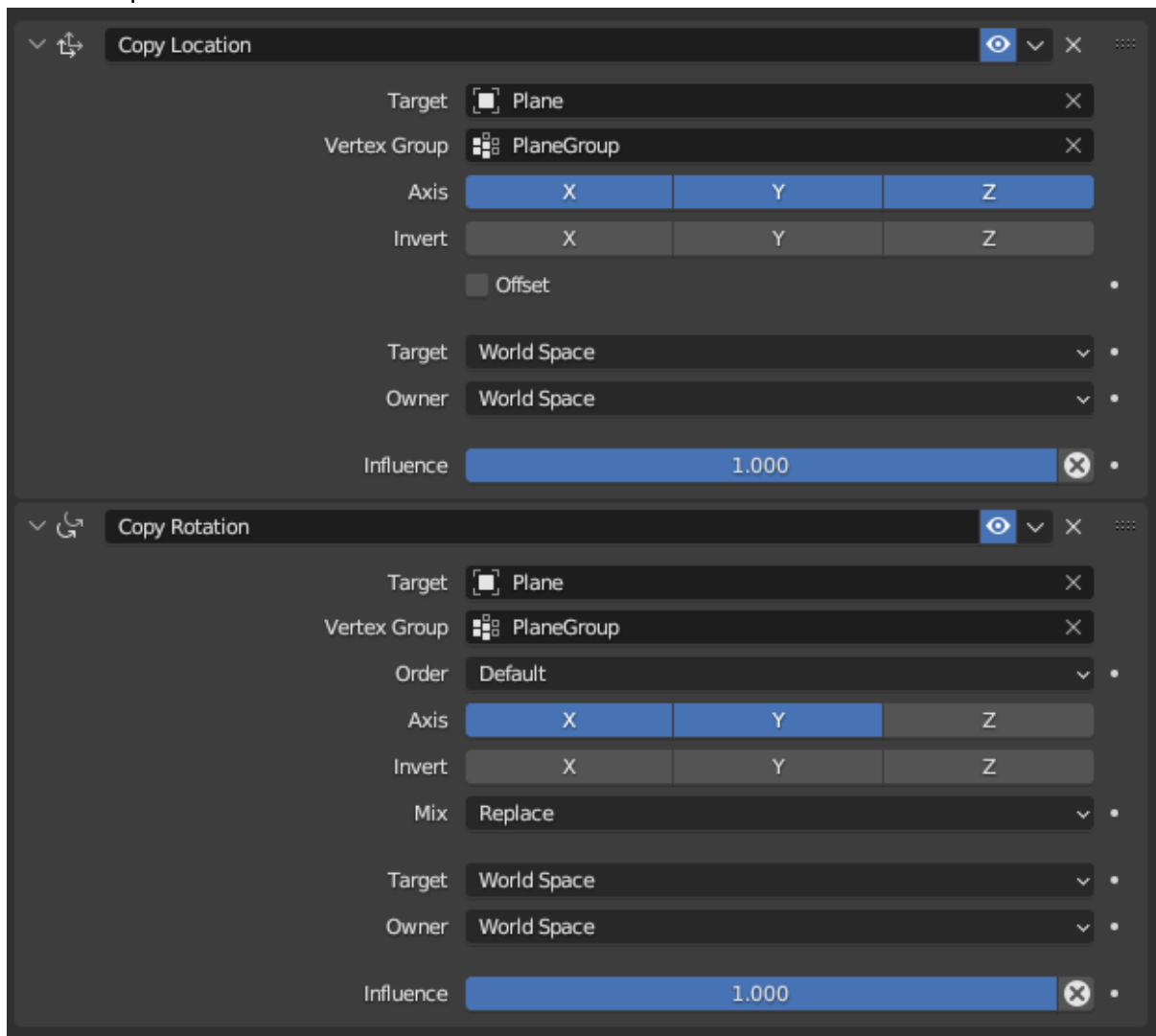
Projekt

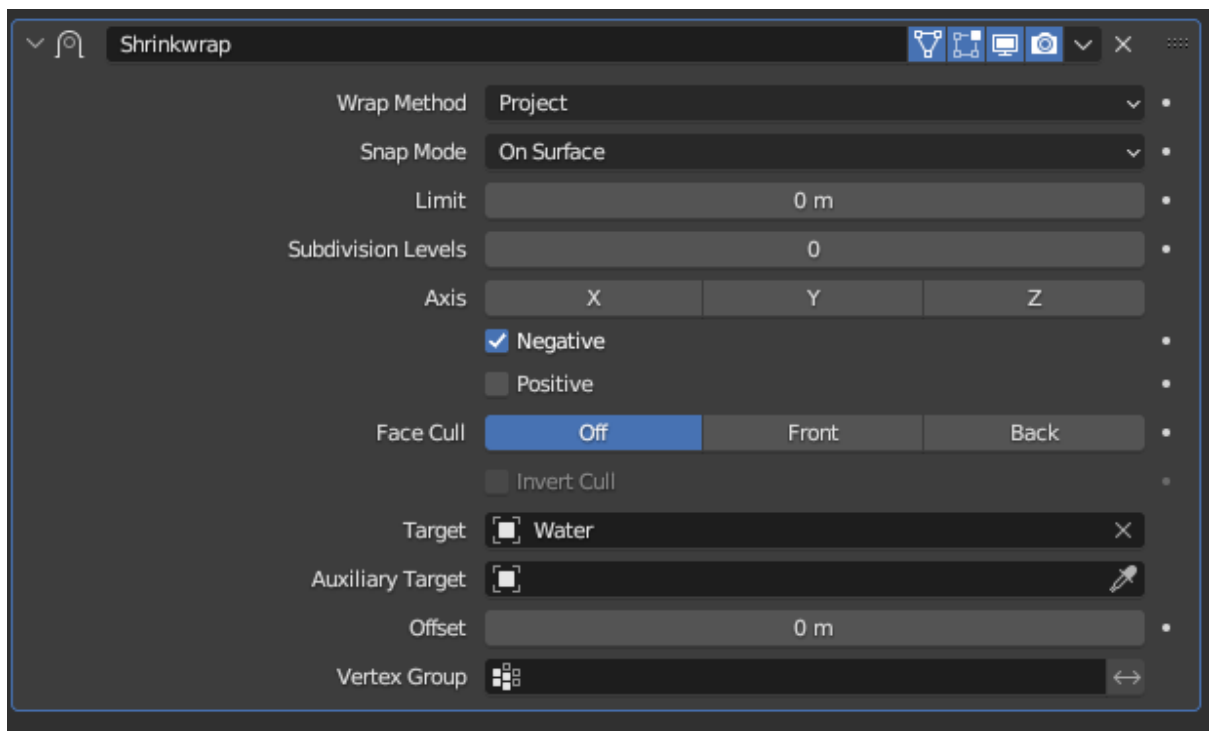
Roko Ledenko

Ideja za vježbu je nastala kao skup puno malih ideja koje sam smislio.

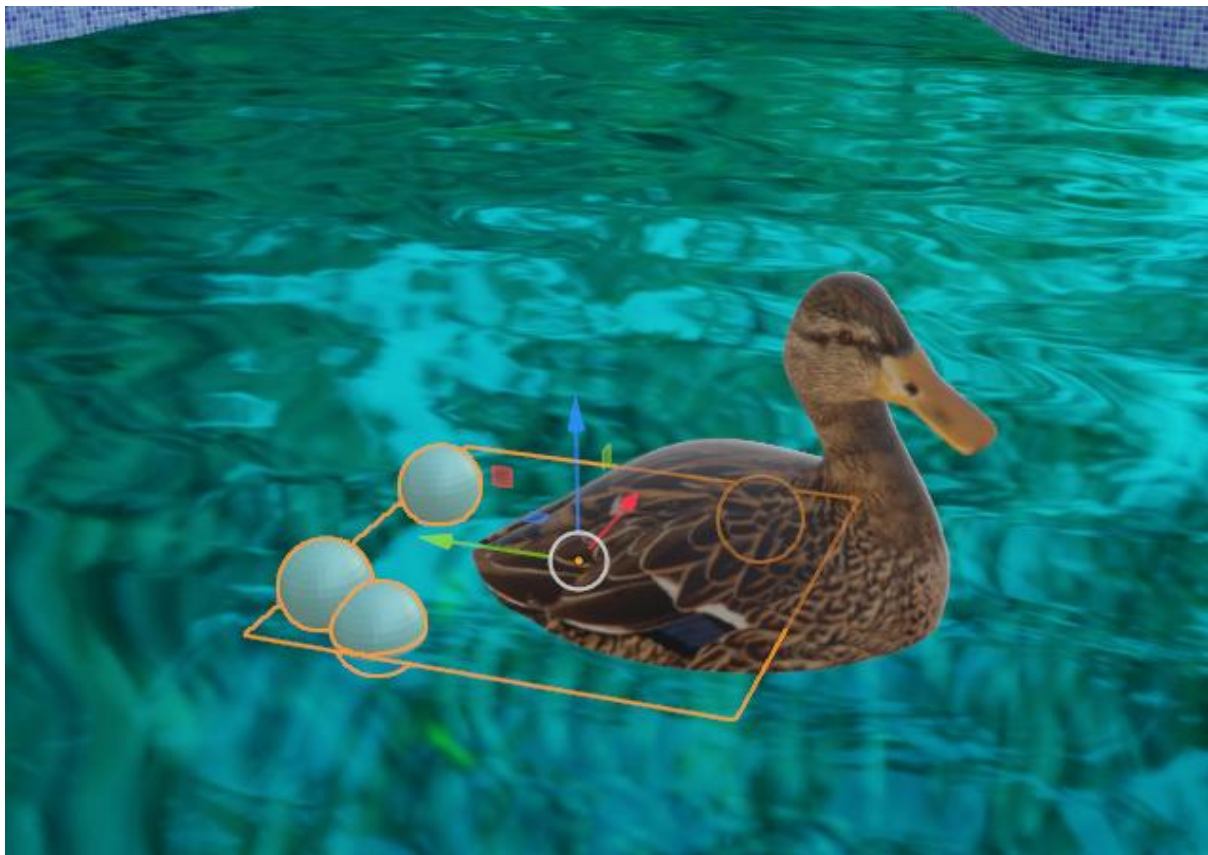
1. Patkica

Model patkice, i pripadajući skeletni model, su posuđeni iz 2. laboratorijske vježbe, poza je animirana keyframeovima, a kretanje po površini bazena je postignuto s constraintsima za lock rotacije i pozicije na nevidljivu plohu koja je sama zaključana za oblik površine vode shrinkwrap modifierom.



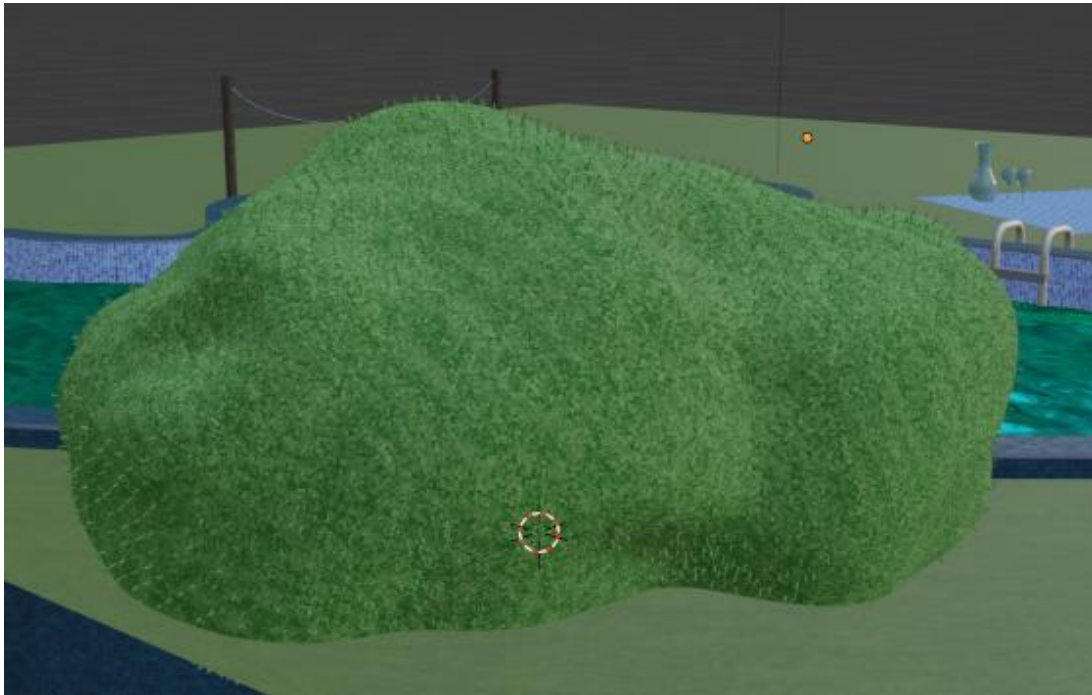


Na patkicu je također povezana još jedna nevidljiva ploha koja služi kao emitter čestica (mjehurići)



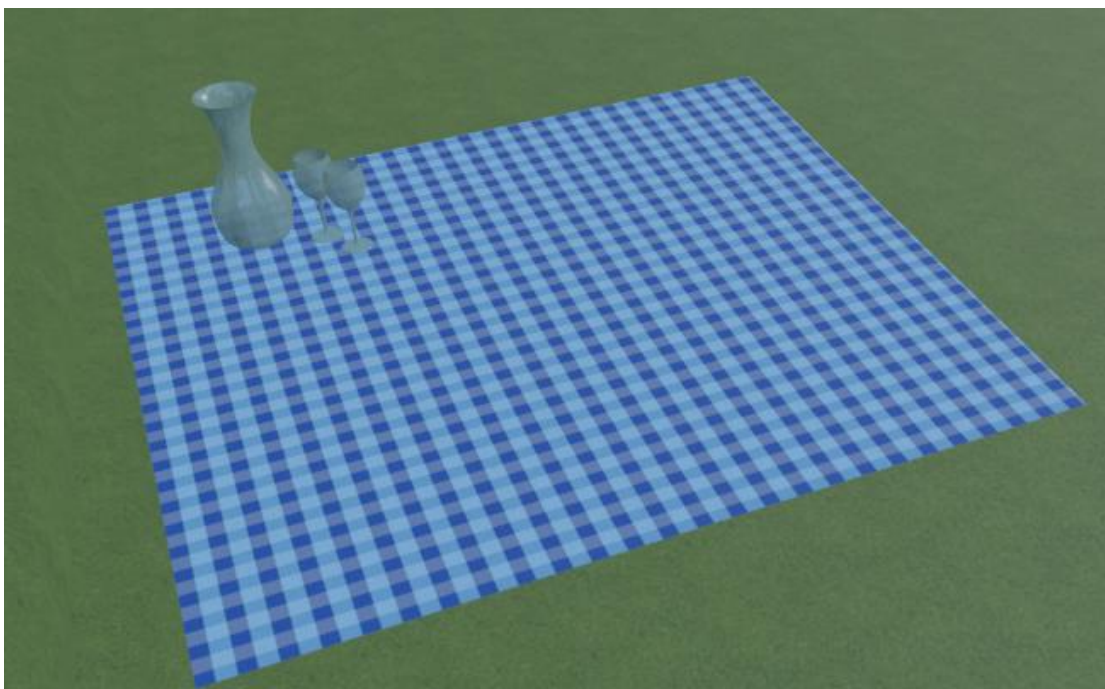
2. Grm

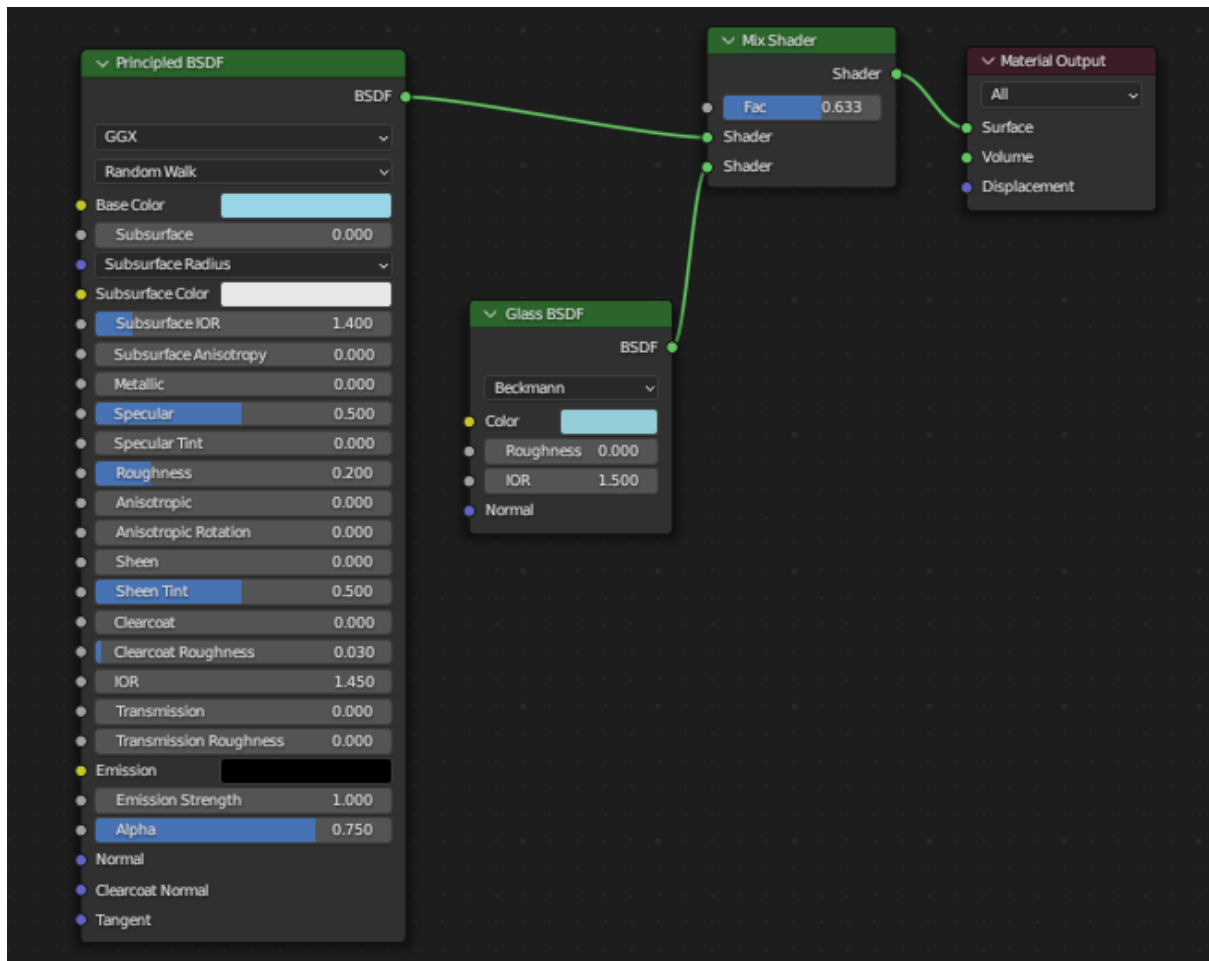
Jedini objekt postignut skulptiranjem, vrlo jednostavan. Ima hair emitter kako bi dodao osjećaj lišća. Materijal grma sam preuzeo s blenderkit addona



3. Piknik

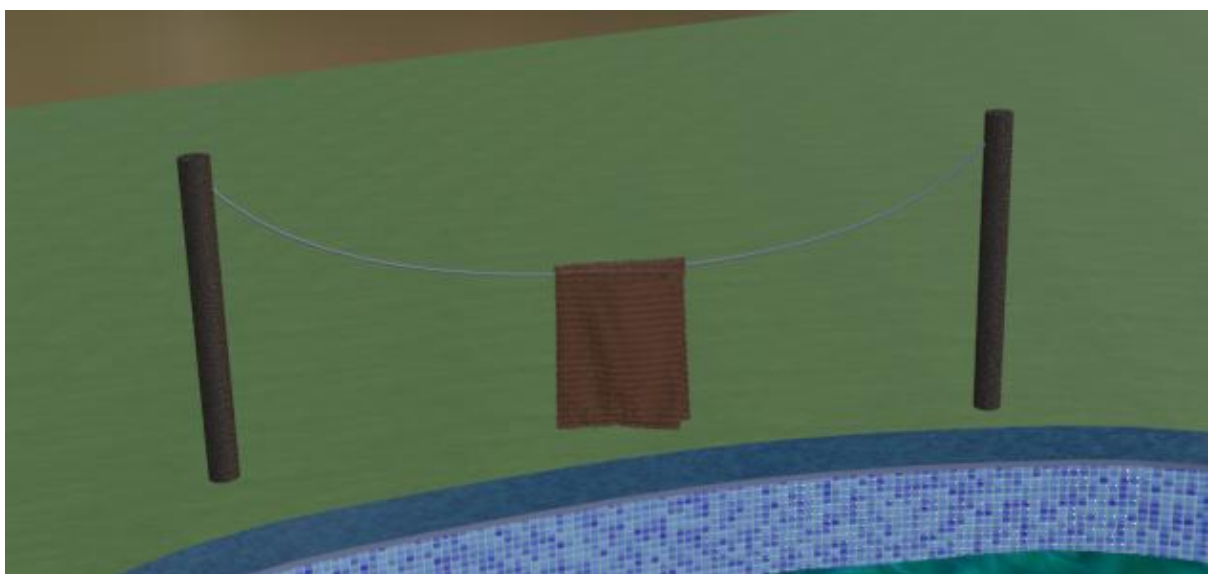
Kao i patkica, za piknik plahtu sam također posudio modele iz 1. laboratorijske vježbe (boca i čaše za vino). Materijal za plahtu sam također preuzeo s blenderkit addona, a materijal za staklo je jednostavan mix principled i glass BSDF shadera.





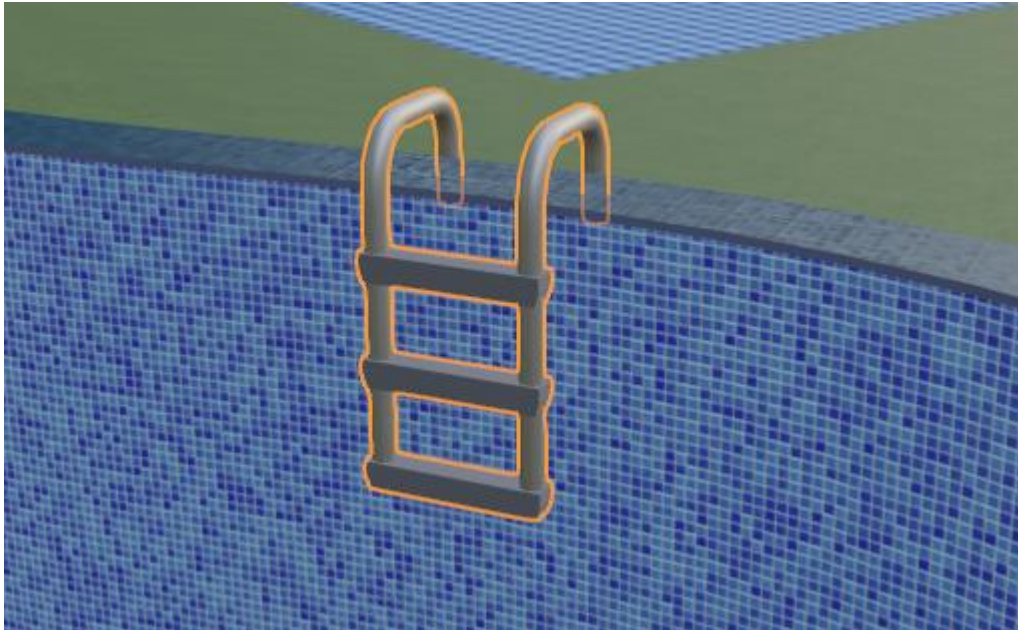
4. Sušilo

Sušilo je napravljeno poligonskim (stupovi) i krivuljnim (žica) modeliranjem, dodan mu je i colider kako bi se ručnik (cloth sim) mogao na njemu saviti. Materijal za cloth je također s blenderkita, uz dodanu kosu kako bi ručnik izgledao „mekano“.



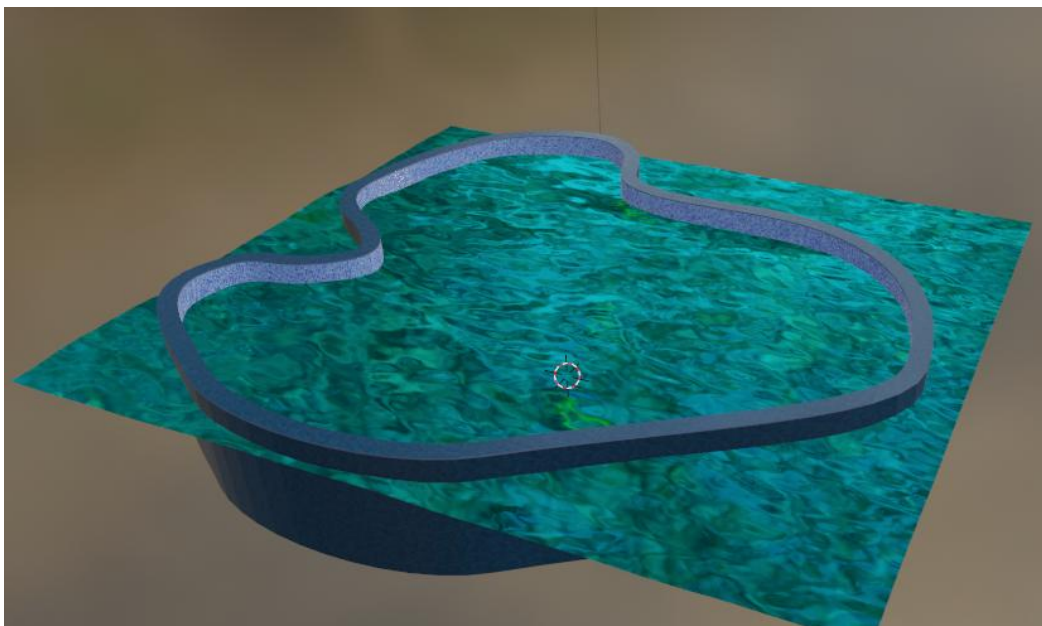
5. Ljestve

Ljestve za ulaz u bazen su modelirane krivuljama uz 3 deformirane kocke za pojedinu skalu. Materijal je mix između principled i glossy, kod vanjske šipke, ili toon, kod skala, BSDF shadera.



6. Bazen

Glavni dio scene. Oblik je nastao krivuljnim modeliranjem, koji sam popunio i boolean operacijom izdvoio od plohe. Tu plohu sam na rubovima podigao, te ostatak obrisao. Dodao sam novu plohu i sličnim procesom i u njoj uklonio dio tla kako bi bazen imao udubljenje u pod. Materijali za bazen i okolicu su s blenderkita. Vodu sam modelirao kao plohu s ocean modifierom, njen materijal je mix glass i translucent BSDF. Animacija valova je postignuta postavljanjem parametra „Time“ na „#frame/15“.



Kad je renderirano, voda izgleda bolje, primarno jer je cycles renderer korišten.