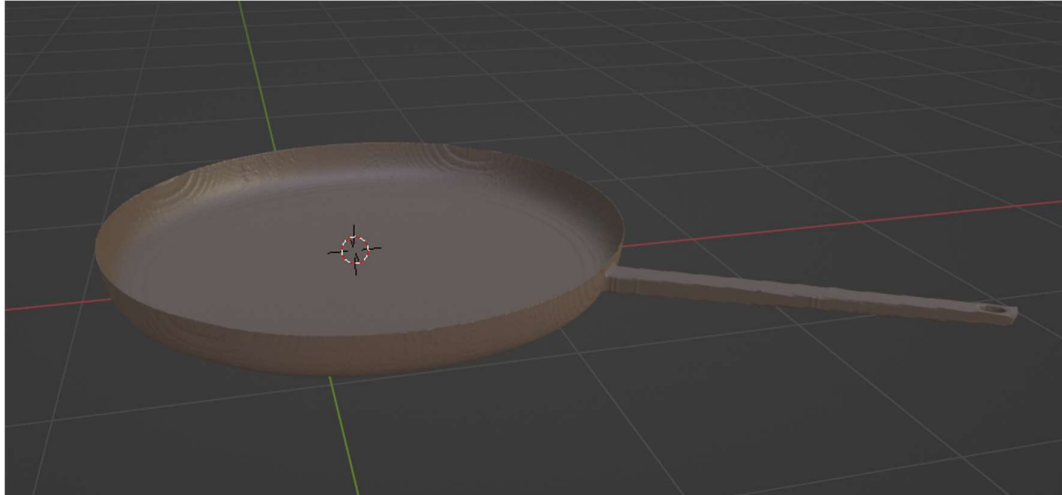


ANIMACIJA PALAČINKE

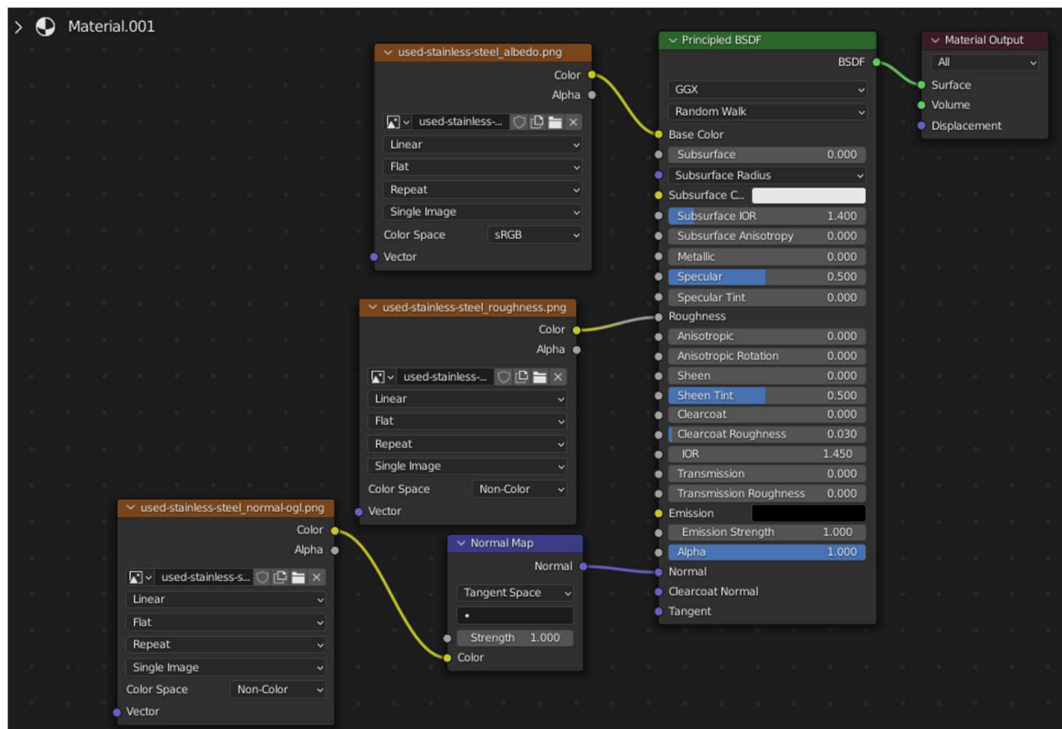
Hana Ujčić

Korištene metode:

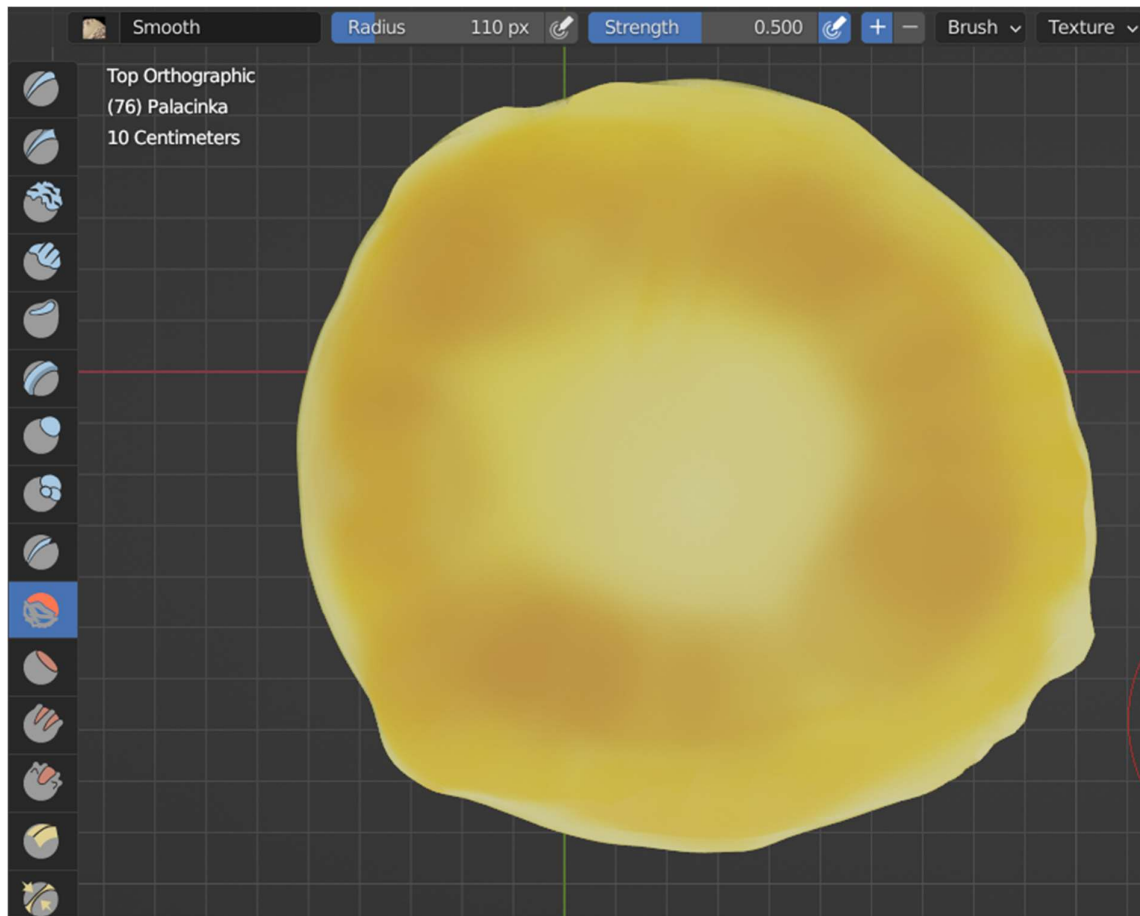


Tava je izmodelirana koristeći poligonalno modeliranje i modeliranje krivuljama.

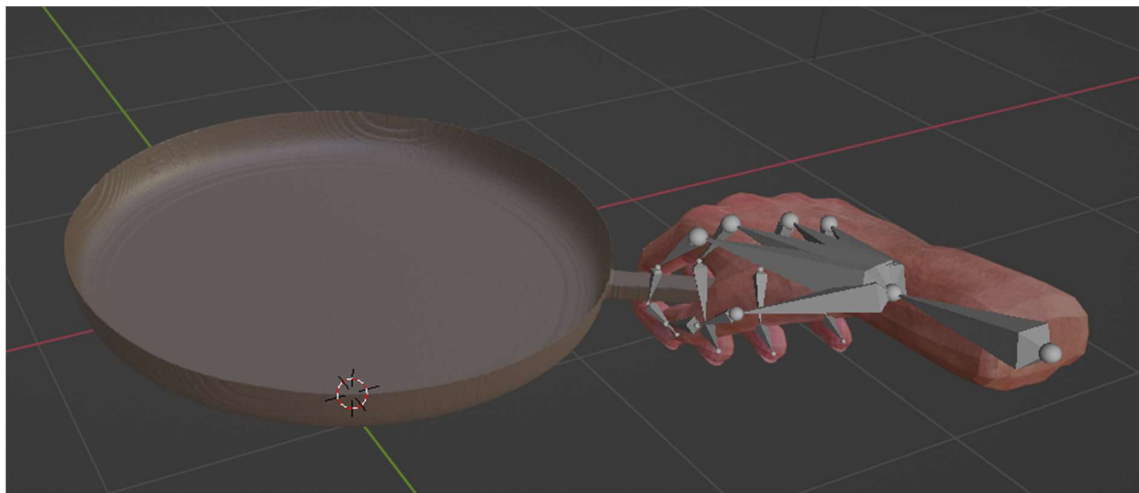
Početni oblik tave je modeliran krivuljom i pretvoren u Mesh, a ručka tave je izmodelirana od objekta kocke.



Na nju je također primjenjena tekstura metala koristeći proceduralno realistično teksturiranje (PBR).



Palačinka je napravljena od objekta cilindra, i korištenjem skulptiranja je dodatno oblikovana u finalni oblik.



Ruka je riggana i postavljena u poziciju da drži tavu.



Fizikalni pogon je ostvaren kao lijevanje tijesta za palačinku. Fluid je korišten za tijesto, a tava je Effector.



Čestični sustav je ostvaren kao štrcanje čestica ulja u tavi.



Okretanje palačinke je animirano korištenjem keyframing.