Aloitin työt miettimällä mitä mallintaa.

Mieleeni tuli kaksi vaihtoehtoa, jotka olivat mielenkiintoisia haasteita. Ensimmäinen ajatukseni oli parempi ja huolellisempi versio NES-ohjaimesta ja konsolista. Toki olimme kokeeksi tehnyt sellaista jo tunnilla, mutta aihe oli sen verran mielenkiintoinen, että loppuun asti tehty malli olisi ollut hauska ja suhteellisen yksinkertainen toteuttaa. Lisäksi olisin voinut kokeilla, kuinka hyvin pystyn luomaan mallille tekstuurin vanhempieni television alla lojuvasta kellastuneesta konsolista.

Punnittuani hetken NES-konsolin mallintamista, päädyin kuitenkin toteamaan että haluan sittenkin mallintaa AK-47:n. Tuo rynnäkkökiväärien aatelia oleva tappamiseen tarkoitettu torrakka on suhteellisen simppeli ja tunnistettava muodoltaan. Se kuitenkin tarjoaa sopivasti haastetta mallinnuksen kannalta. Lisäksi kyseisen rynnäkkökiväärimallin standarditoteutuksessa pääsee kokeilemaan, kuinka puisen materiaalin luominen luonnistuu. AK-47:n toteutuksessa on vielä se etu, että onnistunutta mallia voi tarvittaessa käyttää lähes pelissä kuin pelissä, jos siihen vain liittyy ammuntaa.

Työt aloitin etsimällä referenssikuvia AK-47 mallisesta rynnäkkökivääristä, sillä valitettavasti (tai oikeastaan onneksi, kun en mikään militantti-Antti ole) en omista fyysistä kopiota kyseisestä tuliluikusta, enkä äkkiseltään sellaiseen käsiksi pääsisi muutenkaan. Jouduin siis tyytymään kuviin. Tavoitteena oli löytää kuvia, joista pystyn näkemään yleismuodon lisäksi yksityiskohtia rynnäkkökiväärin eri puolilta. Pikaisen googletuksen perusteella jouduin toteamaan, että suurin osa aseesta löytyvistä kuvista on otettu samasta kulmasta: ase makaa kyljellään piipun osoittaessa oikealle.

Aloitin työn kuutiosta. Lisäsin referenssikuvan ja muutin kameran ortografiseksi. Ajattelin että aseen runkoa olisi hyvä lähteä hakemaan kuutiosta. Mirroroin kuution, käytin loopcut and slide -työkalua, extrudea, scalea ja siirtelin edgejä, faceja ja vertexejä, kunnes minulla oli jotain mikä muistutti aseen rungosta lähtevää tukkia.