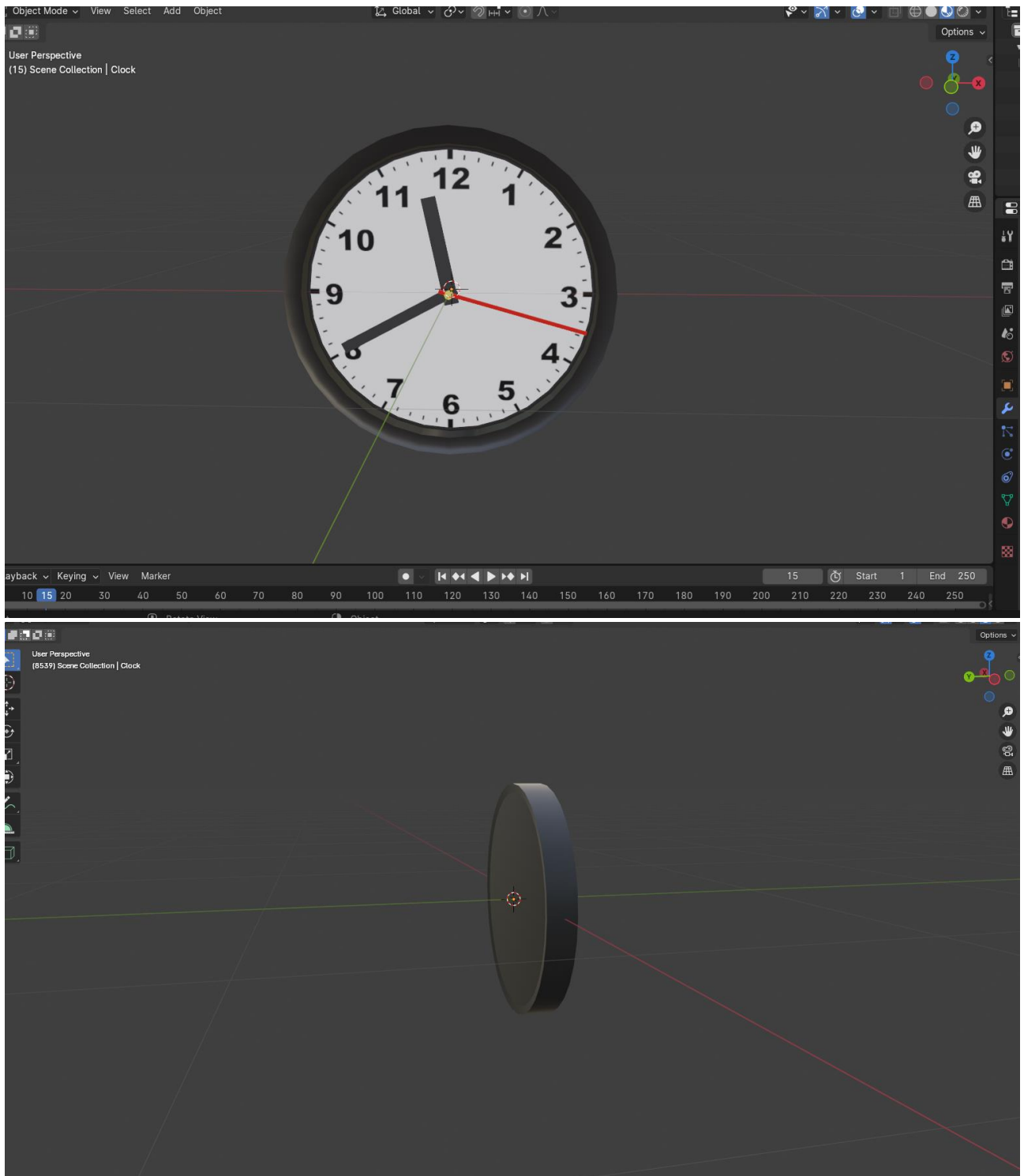


Mission Sufficiency

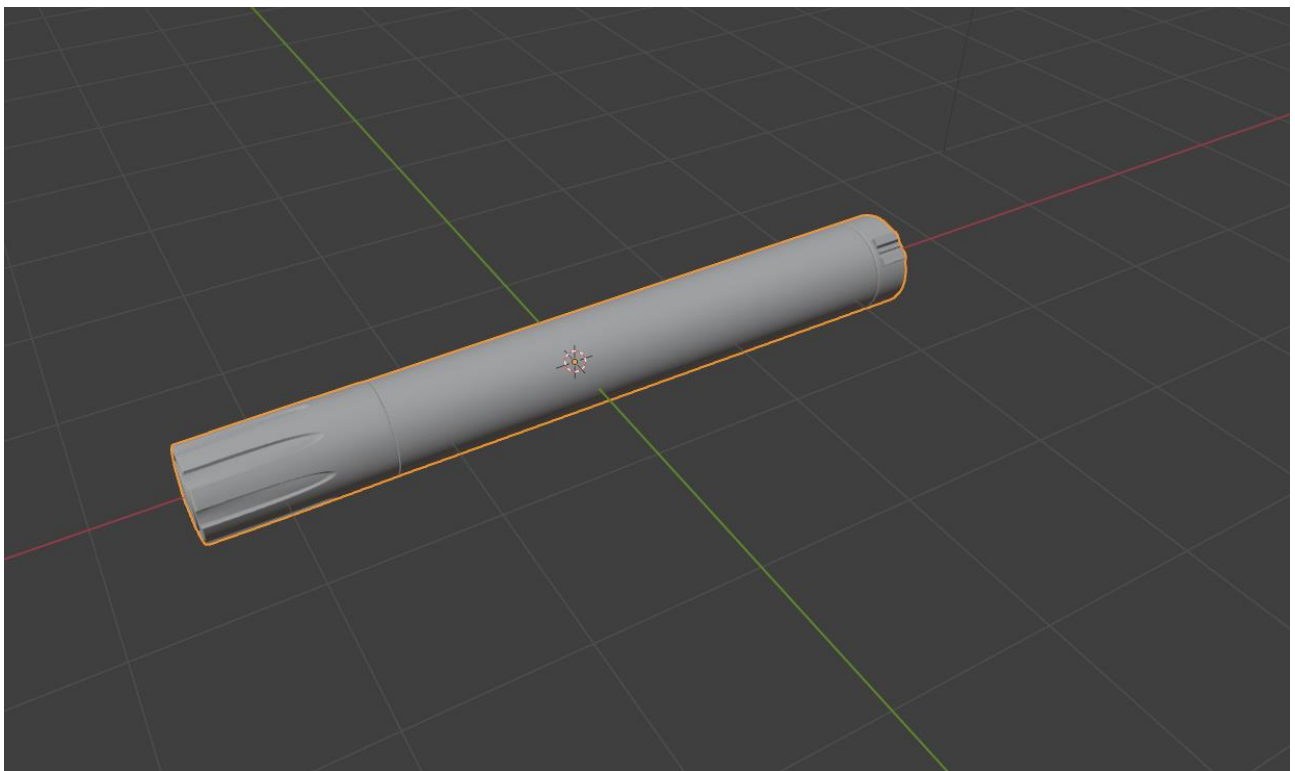
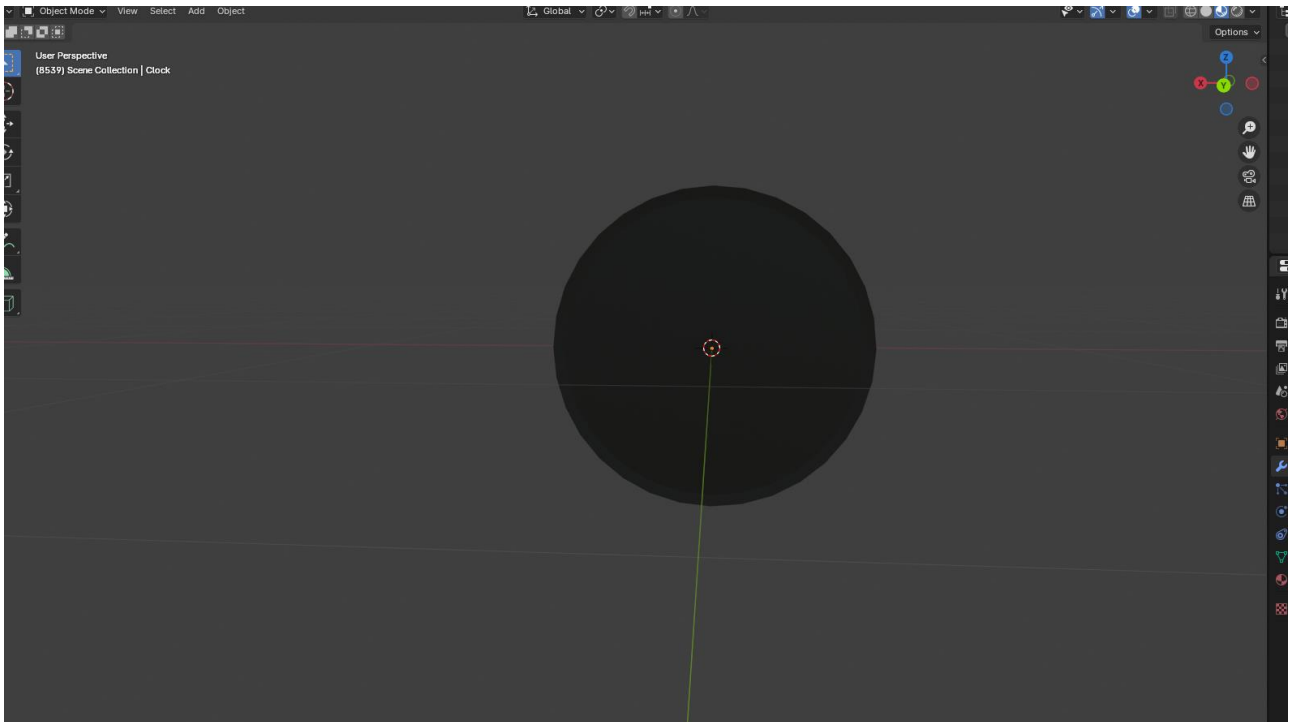
Io e il mio gruppo, ci siamo occupati di portare a termine dei modelli grafici molto importanti per il nostro videogioco di nome Mission Sufficiency, lo scopo del gioco è quello di recuperare la pagella nella stanza del Preside e cambiare i voti mettendoli ovviamente positivi, questo scopo è contrastato da degli enemy (nemici) che vogliono catturarci, questi nemici sono i professori.

Cosa ho fatto io e il mio ruolo nel progetto:

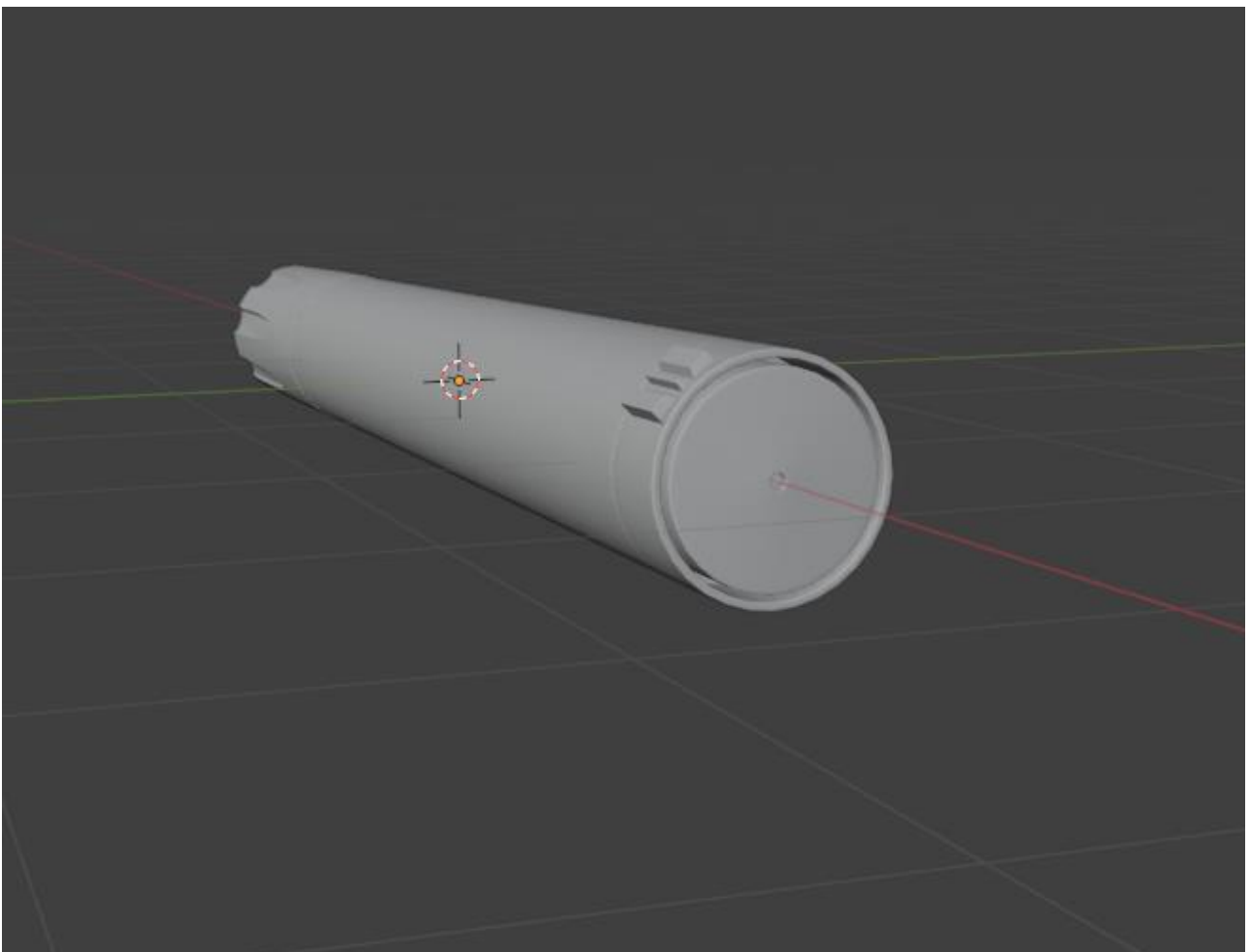
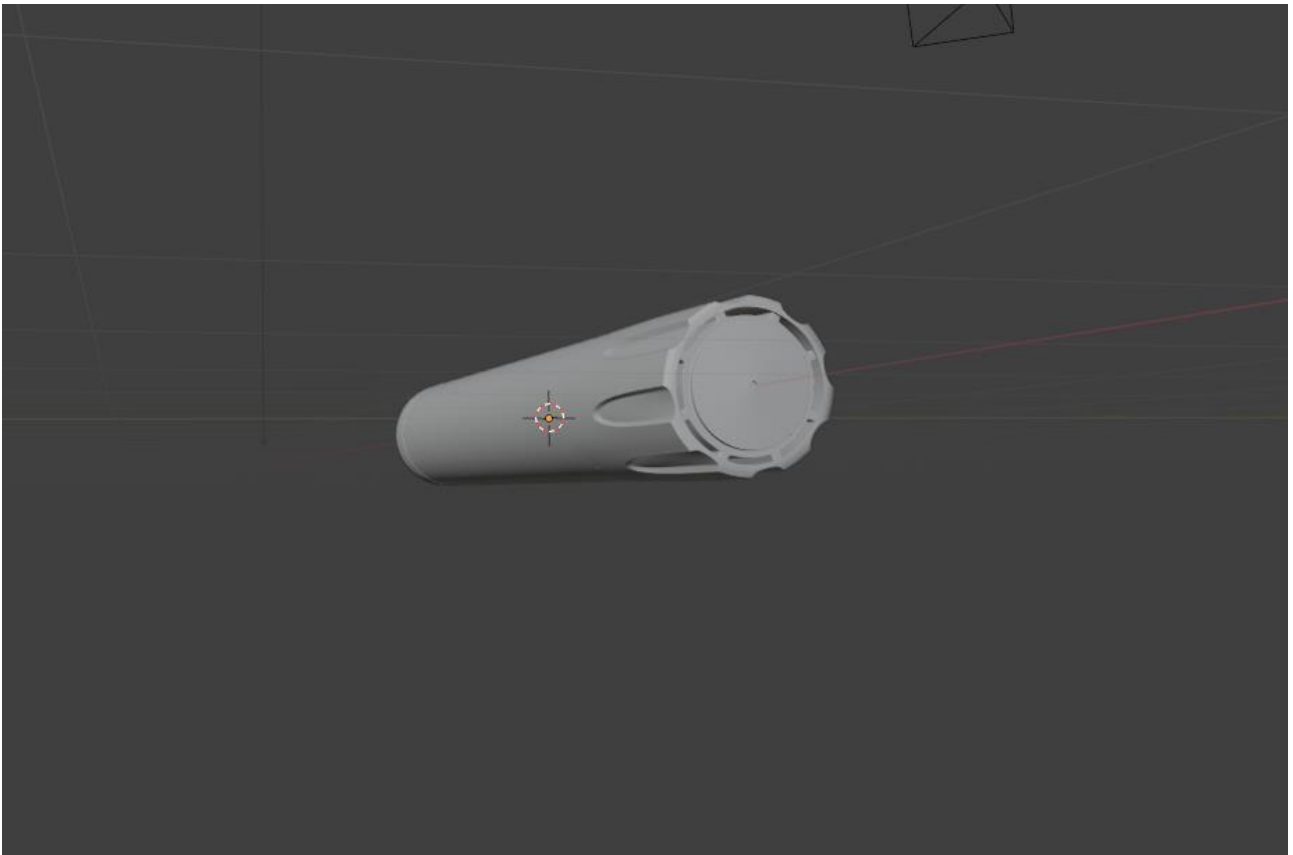
Io, più approfonditamente ho creato alcuni modelli, alcuni molto difficili e che hanno preso molto del mio tempo, alcuni tra questi sono: un orologio (da appendere) con l'animazione delle lancette che girano all'infinito, un pennarello da lavagna molto dettagliato, una sedia con le rotelle con la sua texture dettagliata, una tastiera e infine il portone della segreteria della nostra scuola. Qui sotto sono elencati in ordine gli screenshot dei modelli Blender.



Daniele Martelli



Daniele Martelli



Daniele Martelli



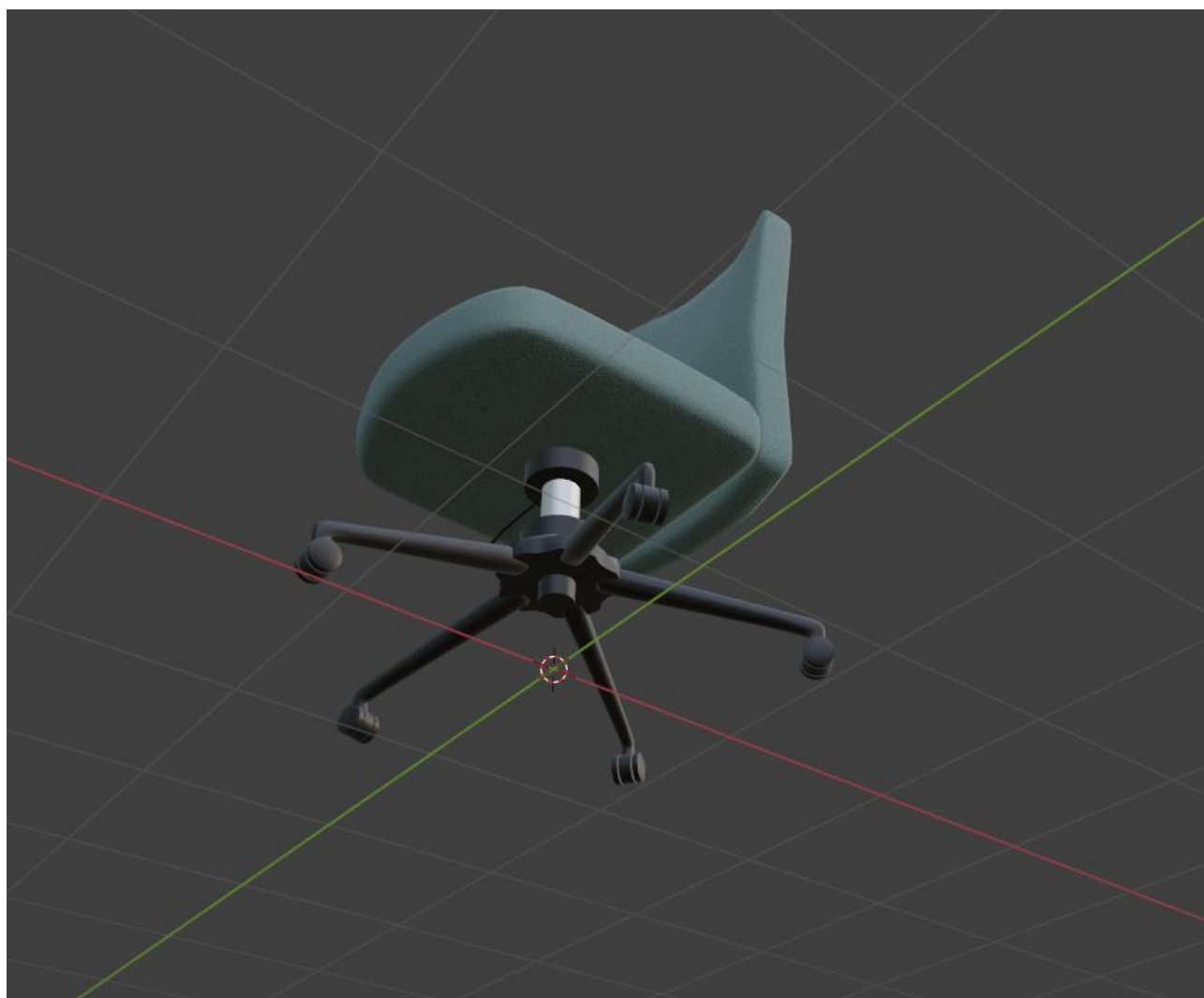
Daniele Martelli



Daniele Martelli



Daniele Martelli



Daniele Martelli



Daniele Martelli