


Informatica Grafica

Modellazione 3D di una scena presa dal gioco Wii sports resort

Di Luzio Giulia
Matricola 856118



Il progetto

Modellare una scena 3D in blender

Oggetti modellati:

- Cane
- Mii (omino)
- Frisbee
- Ombrelloni...

Come reference immagini qui accanto



Dettaglio della modellazione

Lo Sfondo

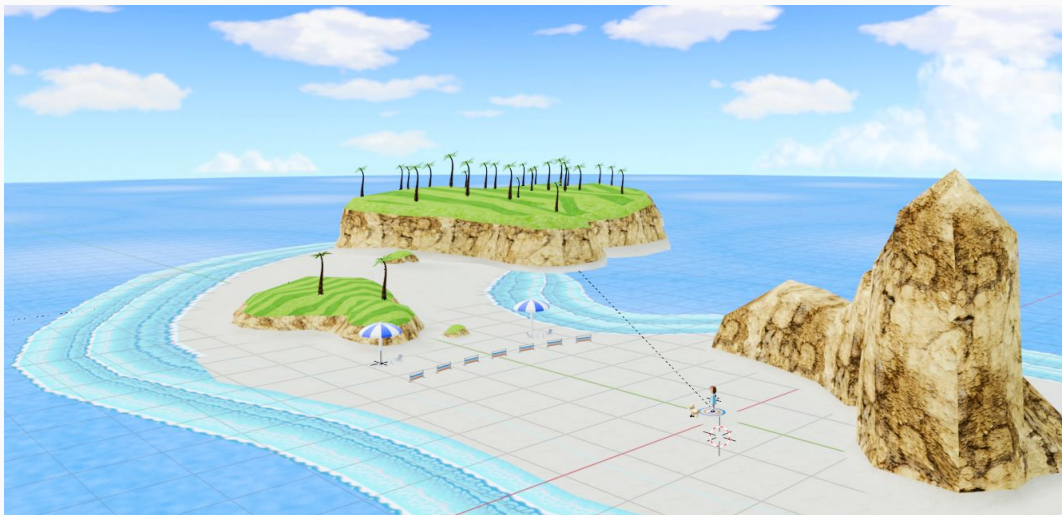
Lo sfondo e l'isola sono stati trovati online.

Problemi di textures.

Composto da:

- Cielo (cupola)
- Mare
- Palme (modellate)

Luci (low poly)



Il cane

Primo elemento modellato

Texture disegnata:

- Muso
- Zampe

Punti da evidenziare:

- Collare
- Coda
- Orecchie
- Corpo

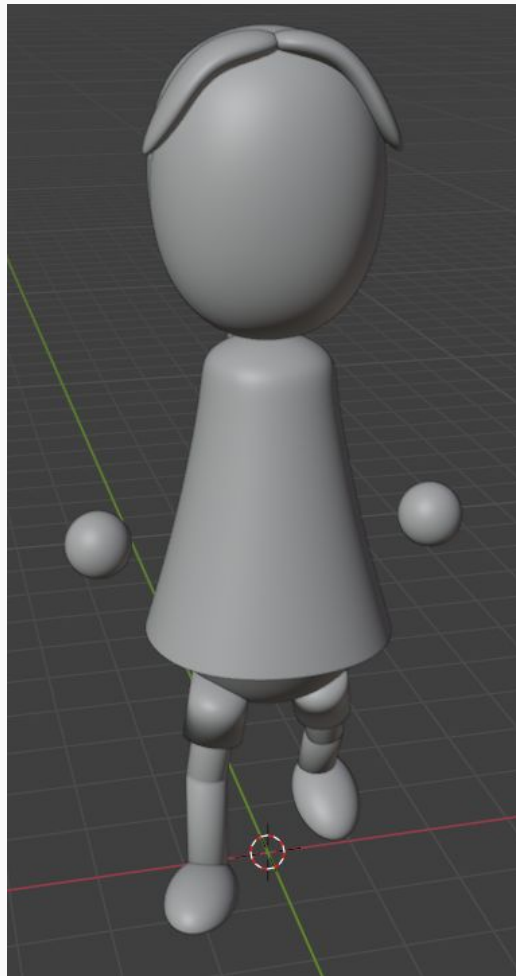


Il Mii

Texture faccia online (con modifiche)

Composto da:

- Mani
- Ciuffi
- Coda (+ elastico)
- Testa (+ capelli)
- Piedi
- Corpo (vestito + pantaloncini)

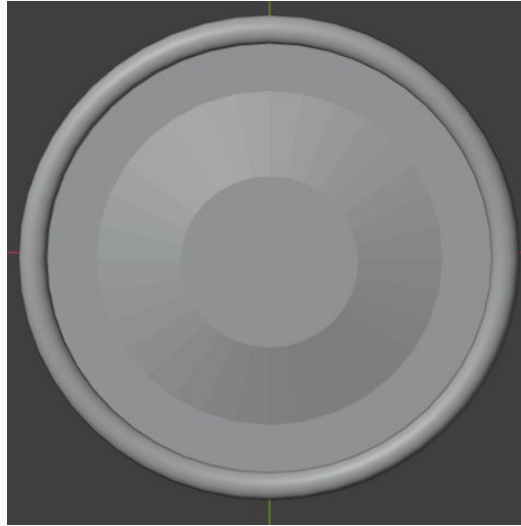


Il Frisbee

Composto da:

- Cilindro modificato
- Curva

Texture online (modifiche)

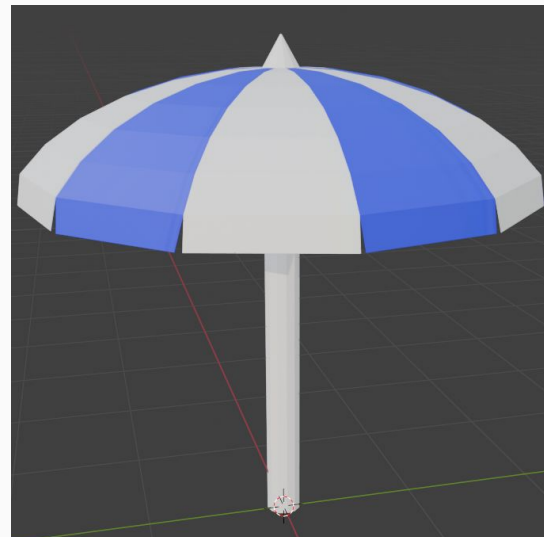
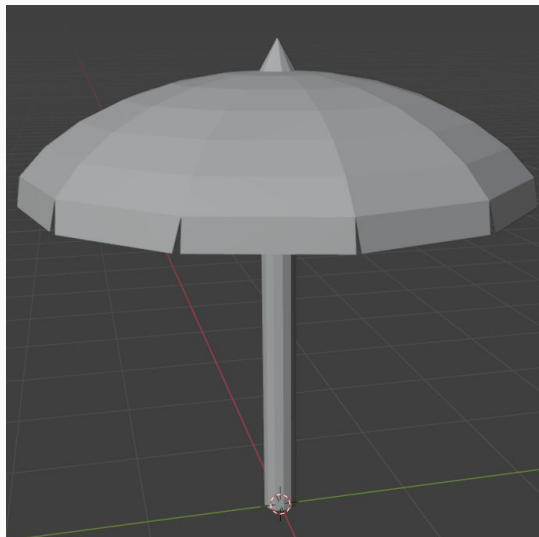


Gli Ombrelloni

Sfera unica modificata in edit mode.

Si è fatto:

- Rimozione vertici
- Insert faccia
- Extrude
- Scale (punta)
- Extrude per il basso
- Creazione faccia in fondo
- Rip vertici

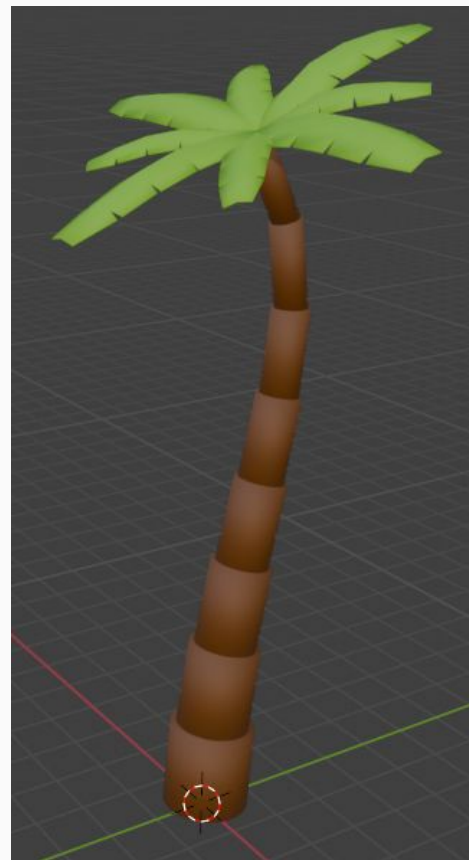
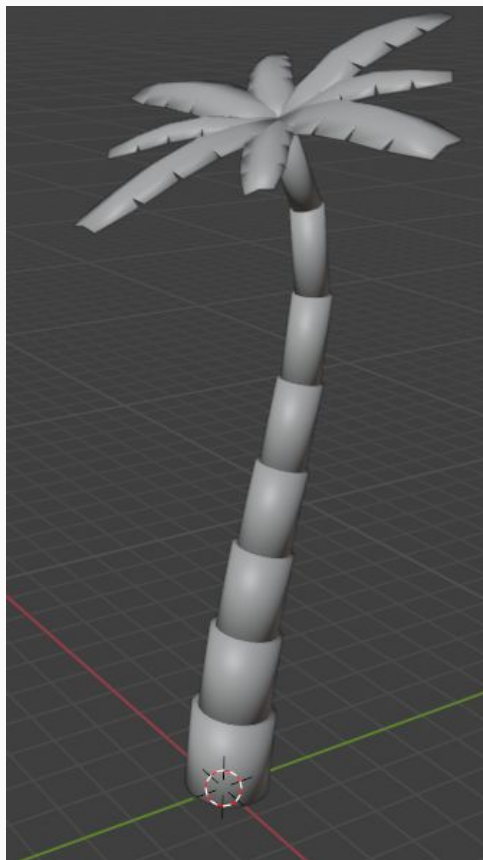


Le Palme

Composta da:

- Tronco
 - cilindri
 - curva
- Chioma
 - piani ripetuti
 - join

Posizionate con geometry nodes



Render









Risorse

<https://www.models-resource.com/> per delle texture

<https://www.models-resource.com/wii/wiisportsresort/model/65128/> per la base

<https://drive.google.com/file/d/1PlyBMck8WuwW6szmCW0E1iM84nJ7VgG7/view?usp=sharing> per le texture degli sfondi

Grazie per l'attenzione