



Univerza v Mariboru

Fakulteta za elektrotehniko,
računalništvo in informatiko

RAZVOJ PROGRAMSKIH SISTEMOV

Drugo tedensko poročilo

R-IT VS 2. letnik 2016/2017

Denis Narat

Dorijan Kmetec

Marko Watzak

Maribor, 06. 11. 2016

KAZALO VSEBINE

Kazalo slik	2
UVOD	3
Denis Narat	3
Zid	3
Vrata	4
Fontana	4
Ključ	5
Marko Watzak	6
Dorijan Kmetec	8
Načrtovanje	9
GitHub	10

Kazalo slik

Slika 1 Zid	3
Slika 2 Vrata	4
Slika 3 Fontana	5
Slika 4 Ključ	5
Slika 5 Obraz klovna oz. nasprotnika s strani	6
Slika 6 Obraz klovna od spredaj	7
Slika 7 Popravljeni prsti od nasprotnika	7
Slika 8 Omara	8
Slika 9 Gantt	9
Slika 10 GitHub	10

UVOD

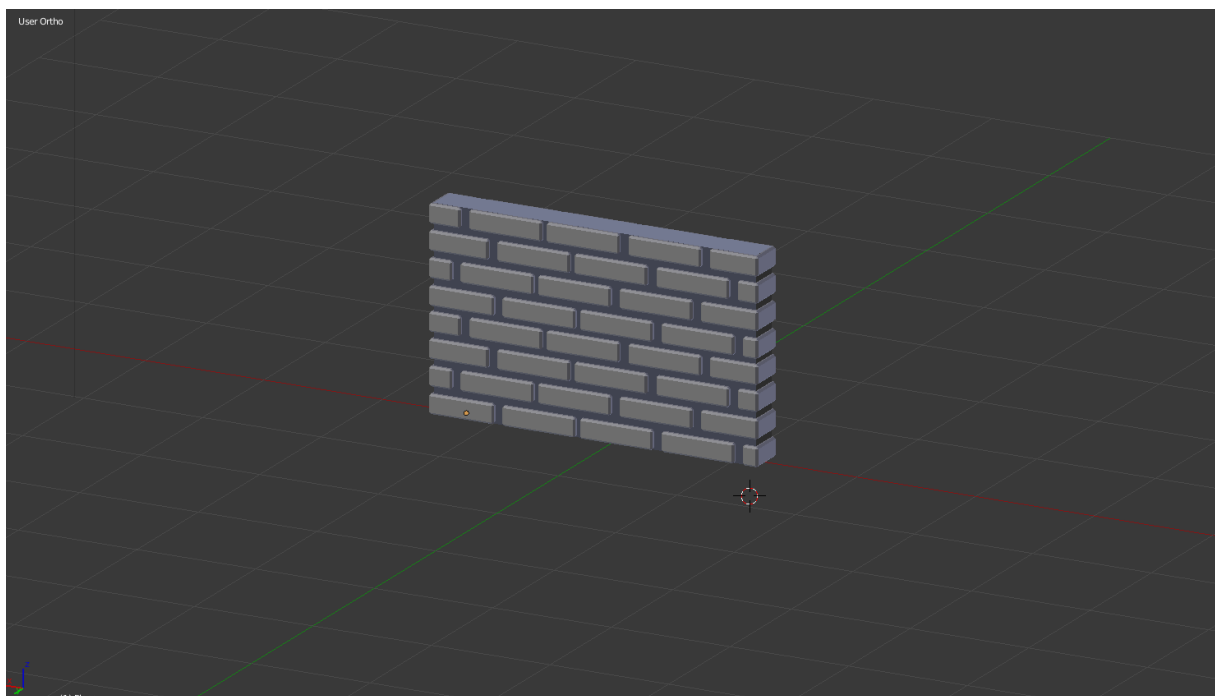
Za prva dva tedna smo se odločili, da bomo modelirali pomembnejše objekte. Predvidevali smo, da bomo zaradi kolokvijev in zagovorov drugi teden bolj tesno s časom. Zato smo si za izdelavo izbrali manj objektov. Kljub temu name je modeliranje le teh vzelo veliko več časa, kot smo pričakovali. Za ta teden smo zmodelirali zid (za omejitev igralnega območja), vrata, fontano, ključ, omaro in klovna.

Denis Narat

Moj namen je bil zmodelirati večnadstropno hišo, po kateri se bi lahko igralec premikal. Te hiše nisem dokončal, ker sem od vsega začetka imel napačen pristop modeliranja. Osredotočal sem se le na zunanost hiše, zaradi česa je bila notranost polna nepotrebnih teles, povezav in podobno. Odločil sem se, da bom hišo dokončal naslednji teden. Kljub temu sem uspel izdelati 4 elemente (zid, vrata, fontana in ključ)

Zid

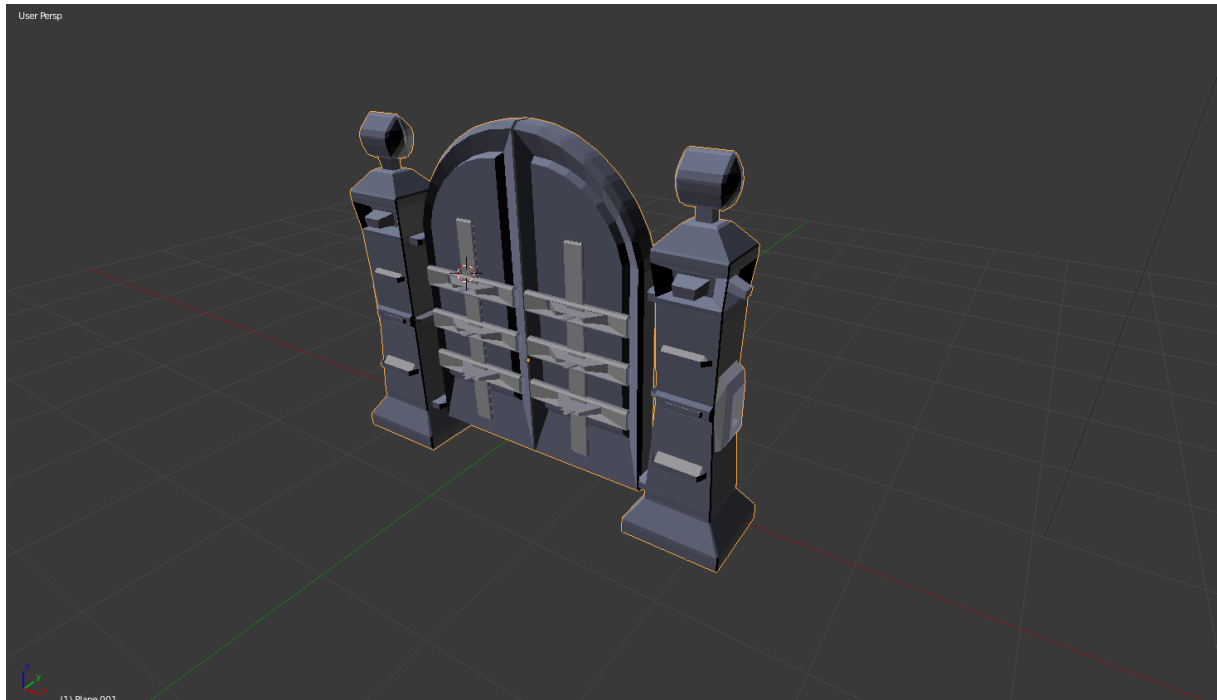
Igralno območje je potrebno omejiti. Namesto nevidnih sten bomo uporabili zid. Začel sem z izdelavo ene opeke, kateri sem zaoblil robe. To opeko sem nato večkrat kopiral in prilepil, da sem prišel do oblike tipične opekaste stene. Nato sem med opeke položil velik kvader, ki predstavlja beton in na koncu z orodjem »Knife« vrezal levi in desni rob končnega produkta. Izdelava zida ni bila zahtevna, vendar sem moral paziti, da je zid iz izdelanega modela možno sestavljati.



Slika 1 Zid

Vrata

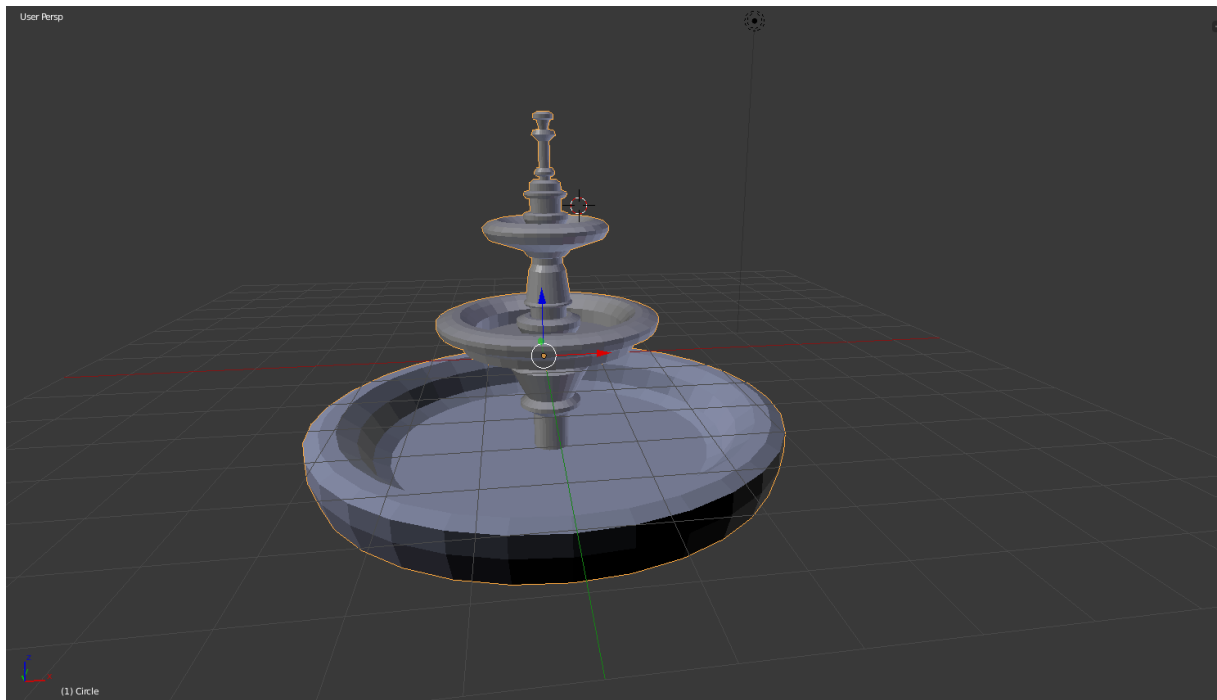
To so vrata, katera je potrebno odpreti za pobeg. Za izdelavo vrat sem uporabil tako imenovan »Mirror«. Tako sem se osredotočil na levo polovico vrat in s tem prihranil veliko časa. Začel sem z izdelavo stebra. Nato sem iz kroga dobil željeno obliko vrat. Na koncu sem dodal veliko podrobnosti in drastično spremenil obliko. V vrata sem vložil največ časa, saj sem se predolgo igral z obliko.



Slika 2 Vrata

Fontana

Z fontano sem imel najmanj dela, saj sem izhajal iz lika krog, kateremu sem med povečevanjem sproti spreminjal širino in dolžino. Kvečjemu sem uporabljal le de funkciji.



Slika 3 Fontana

Ključ

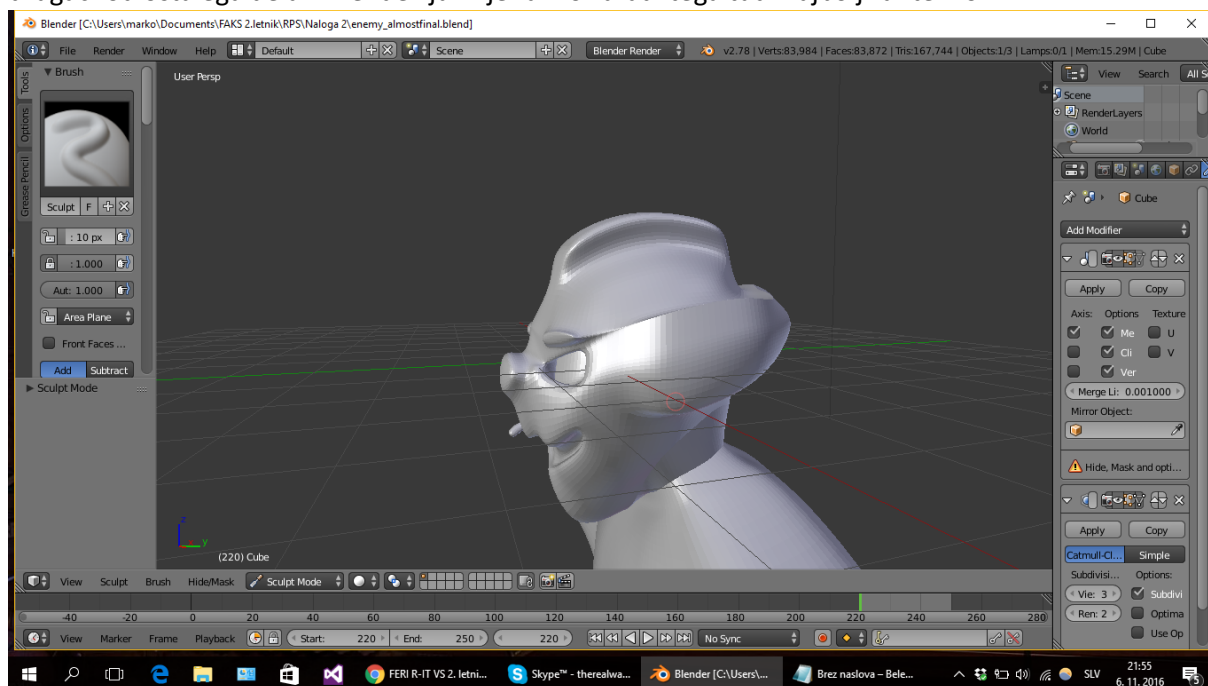
Za ključ sem si najprej poiskal sliko, katero sem nastavil za ozadje v Blenderju za pomoč. Tako sem ključ najprej izrisal. Nato sem oblikoval glavo ključa, skozi katerega mes zvrtil luknjo. Na koncu sem še z dodajanjem dveh kvadrov izdelal vdolbine v ključu.



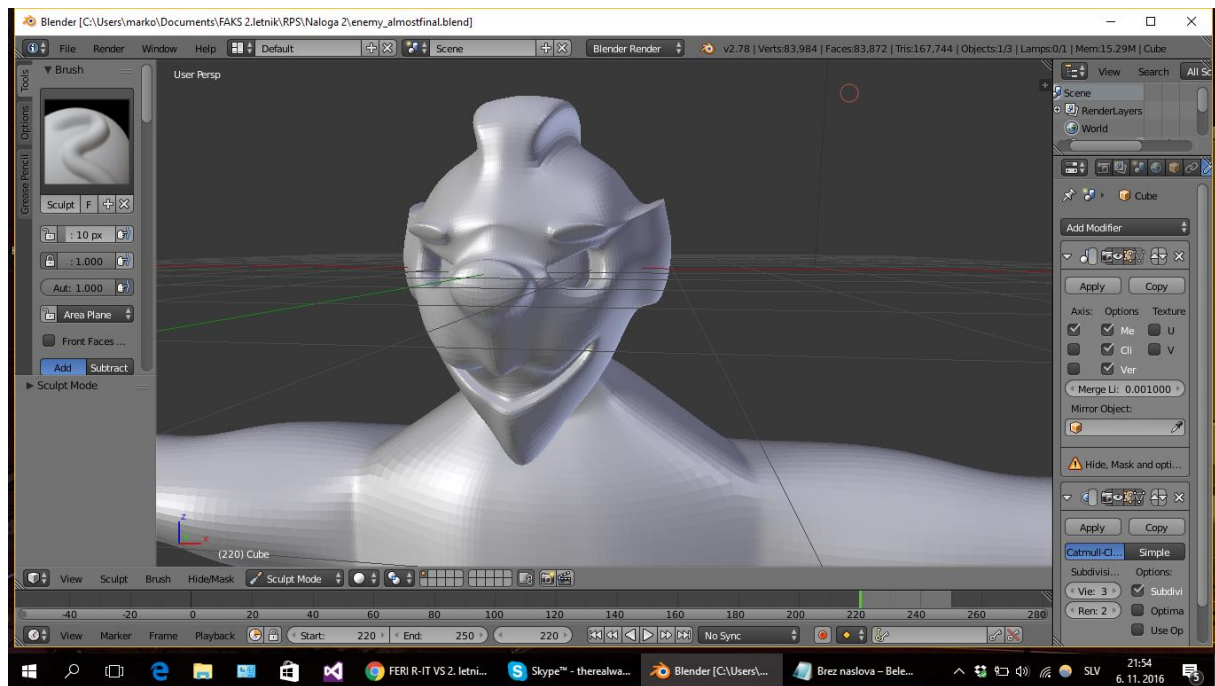
Slika 4 Ključ

Marko Watzak

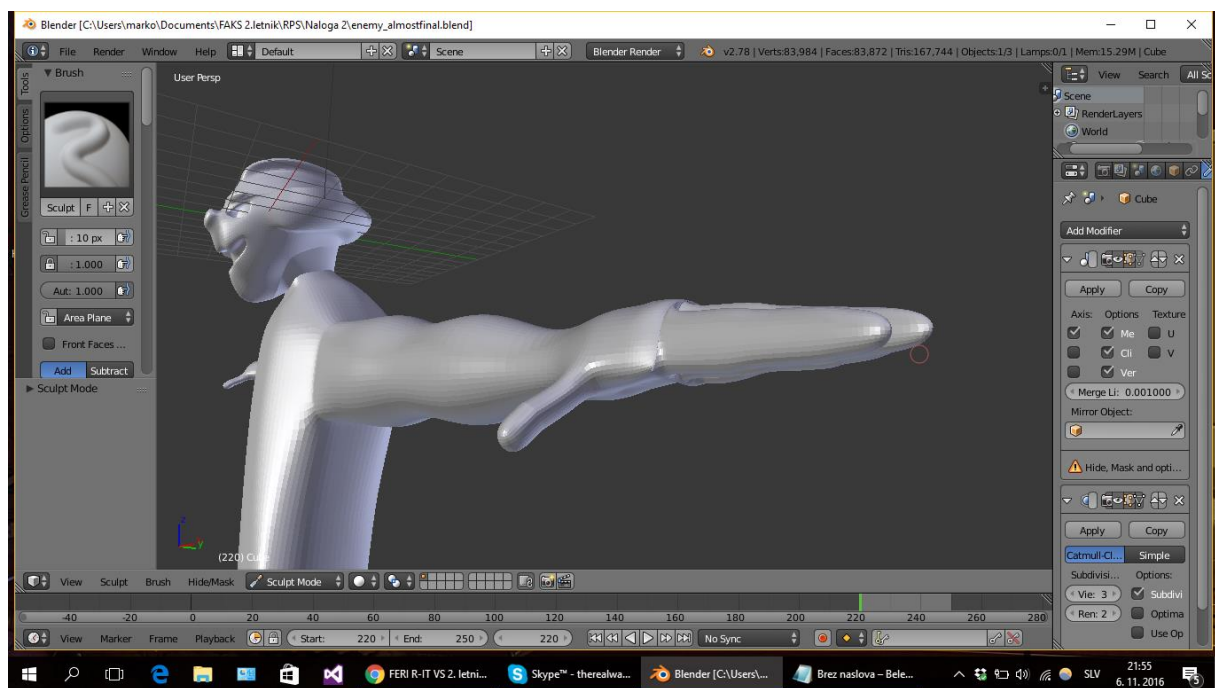
Ta teden sem pri nasprotniku (klovnu) dodelal obraz in fino modeliral ostale dele telesa. Najprej sem uporabil orodje za fino modeliranje, ki je v Blender-ju dodan kot Modifier, s katerim sem zgladil oglate robove okončin in dodal telesu malo več proporcev. Pri roki sem iz oglatega roba, iz katerega so štrleli prsti, ukrivil površino in zgladil obliko, da se velikost dlani prilega velikosti cele roke. Nato sem se lotil obraza, kjer sem najprej površino, ki je definirana s pravokotniki, razdelil na več manjših površin in naredil oči, nos in lase, potem pa sem naprej prilagodil velikost las in obliko. Pri glavi sem najbolj uporabljal Sculpt, orodje za skulpturiranje objekta, kjer sem izdelal npr. obliko glave in obliko obraza pri ustih in nosu. Za konec pa sem še fino zgladil celo glavo in popravil neproporcionalne stvari, kot so oblika vratu in oblika ust. Največ časa mi je vzelo prav orodje Sculpt, saj je zelo drugačnood ostalega dela v Blender-ju in je ravno zaradi tega tudi najbolj zahtevno.



Slika 5 Obraz klovna oz. nasprotnika s strani



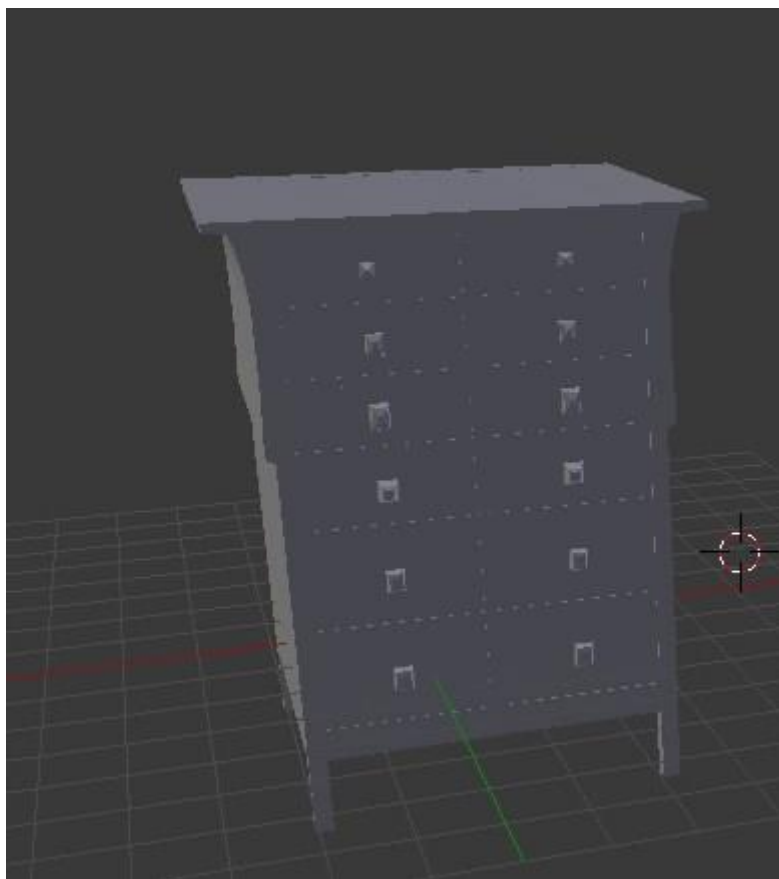
Slika 6 Obraz klovna od spredaj



Slika 7 Popravljeni prsti od nasprotnika

Dorijan Kmetec

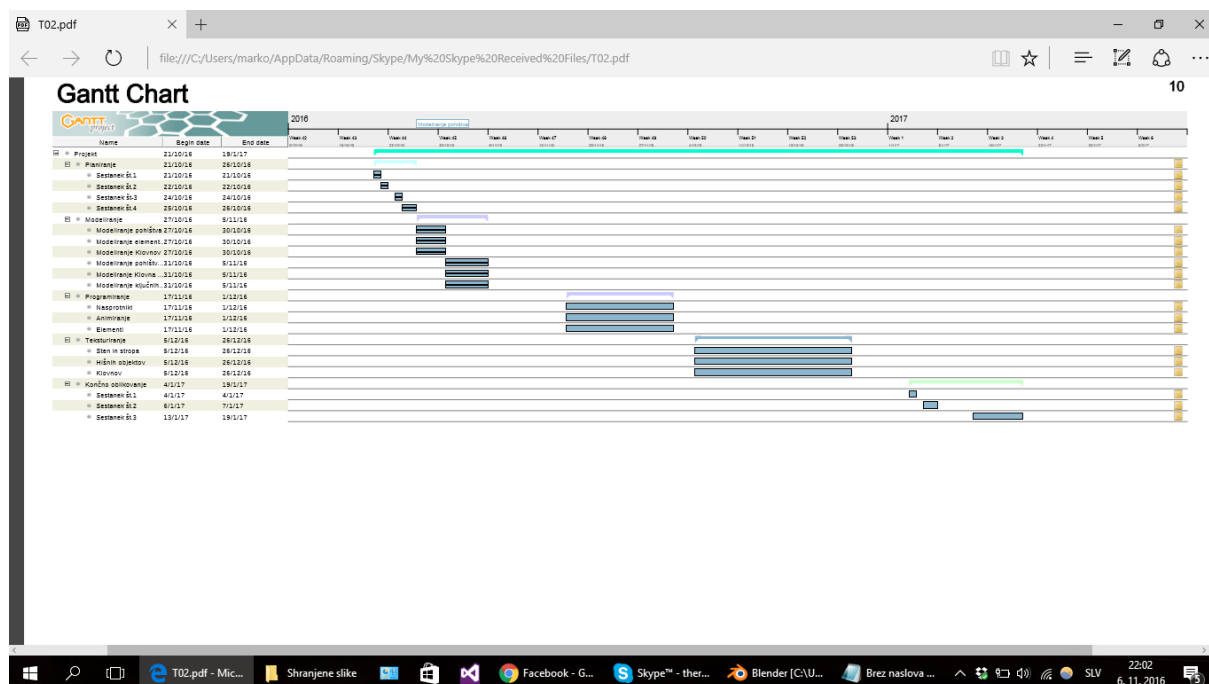
Ta teden sem jaz (Dorijan Kmetec) imel za nalogo zmodelirat omaro. Modeliranja omare sem se lotil tako, da sem si na spletu poiskal sliko in jo vstavil v Blender in potem po sliki izdeloval model te omare. Za osnovno ploskev sem si vzel kvadrat in potem iz njega nadaljeval delo. Omaro sem zmodeliral s pomočjo enega načina v Blenderju, ki se imenuje Mirror, kar pomeni, da mi ni bilo potrebno modelirati celote ampak samo polovico omare, druga pa se naredi po sliki originalnega dela, to sem pa naredil zato, ker je bila omara na obeh straneh enaka in sem uporabil to možnost. Iz deske omare oz. zgornjega dela sem ven potegnil na vzdolž iz njega drug kvadrat, da sem počasi začel dobivat ogrodje omare. Ko sem imel do koca sestavljeno ogrodje sem pa se lotil predalnikov, ki sem jih naredil tako, da sem vzel novo kocko in v prazna mesta vstavil te kocke. Ko sem jih imel narejene sem jih prilagodil velikostim omare. Odstranil sem gornjo ploskev, da je zgornja ploskev predalnika prosta. Nato pa sem na predalnike dodal še kljuge, da dobi omara končno obliko. Največ težav sem imel z okrasnimi deli saj jih ni bilo lahko narediti tako gladkih in da so se tako prilagajali. Tudi ogrodje omare je bilo, kar zapleteno narediti, saj je bilo kar precej rezov in tega vlečenja ven, da sem uspel sestavit ogrodje.



Slika 8 Omara

Načrtovanje

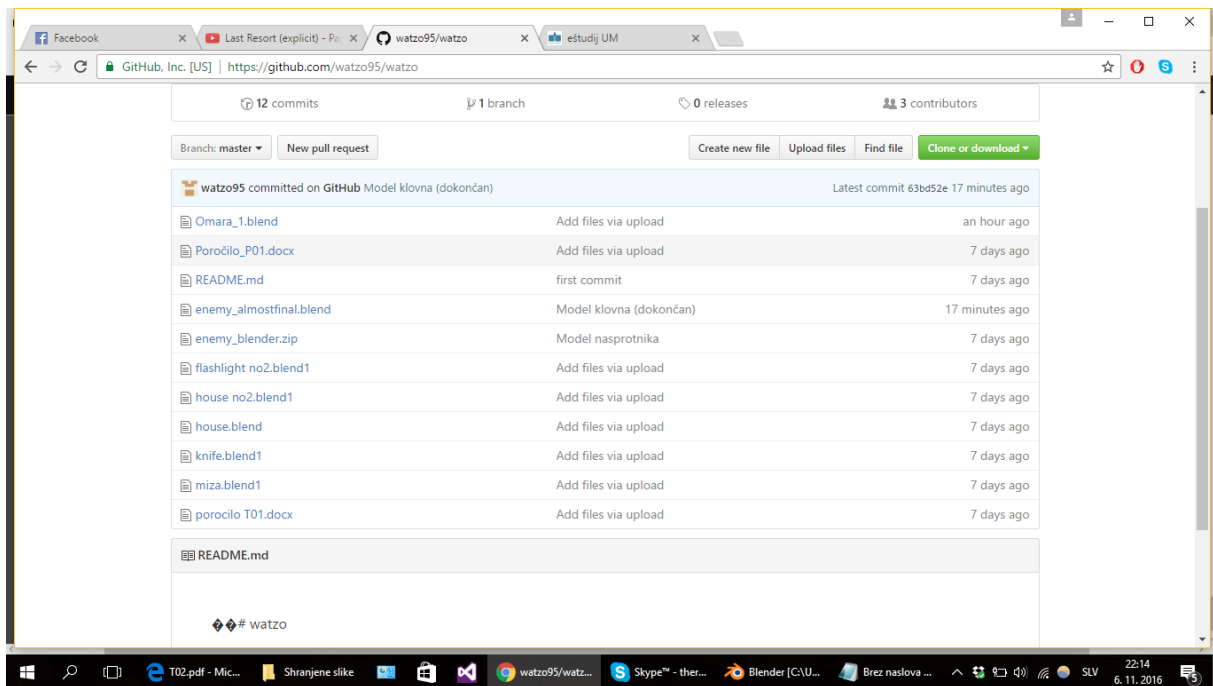
Prikazuje naš napredek v tedenskem delu projekta.



Slika 9 Gantt

GitHub

Na GitHub smo ta teden dodali naslednje datoteke: datoteko klovna (enemy_almostfinal.blend), omara (Omara_1.blend) in ključ (kljuc.blend). Ti elementi so ključni objekti za delovanje igrice. Omara v tem primeru bo služila kot shranjevalni prostor za ključ, klovn pa ima dodan obraz in fino modeliranje, ključ pa služi kot glavni interakcijski element, s katerimi bo uporabnik zviševal težavnost pri tem, da jih bo pobral in jih zbiral.



Slika 10 GitHub