

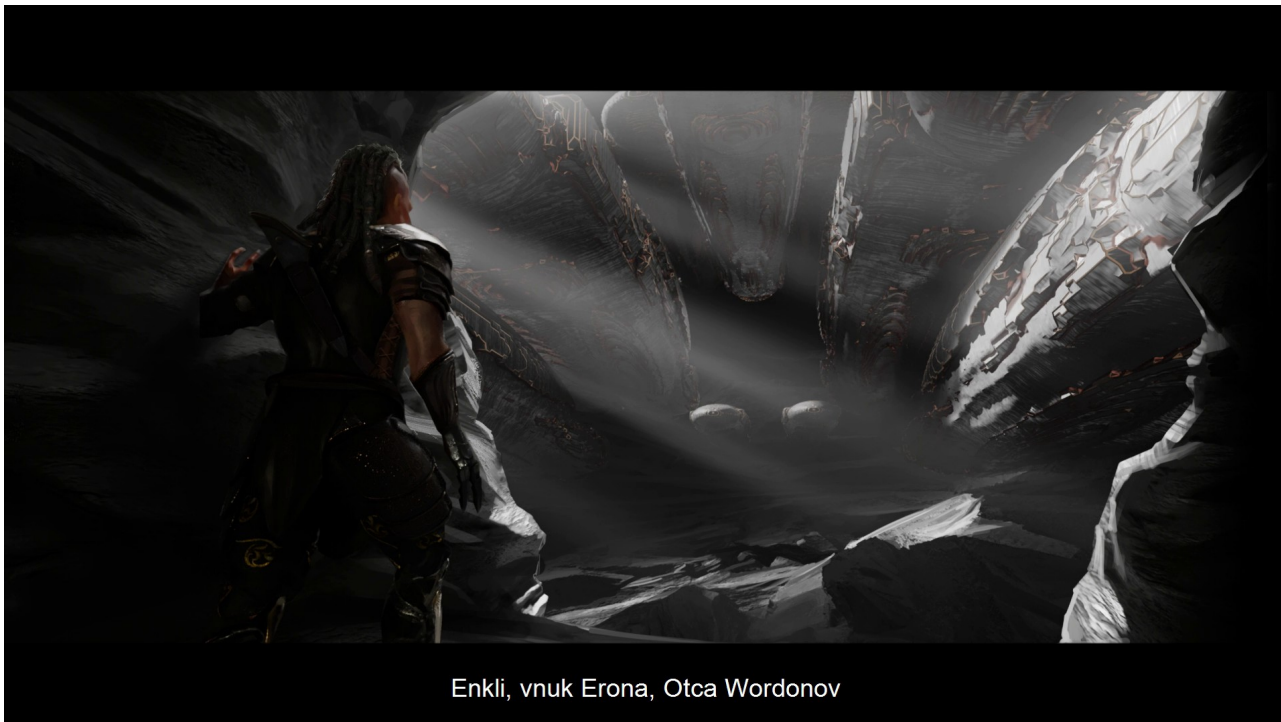
SHIP Wordons small -----

Potrebné:

Zo základného tvaru vytvoriť finálny model.

Vypracovanie:

Ako prvé som zozbieral referencie z predchádzajúcej verzie nášho projektu.



Záber z predchádzajúcej verzie.

Následne som zozbieral pár referencií.
(ukážka zopár referencií)





Plating reference.



Meteorický kov

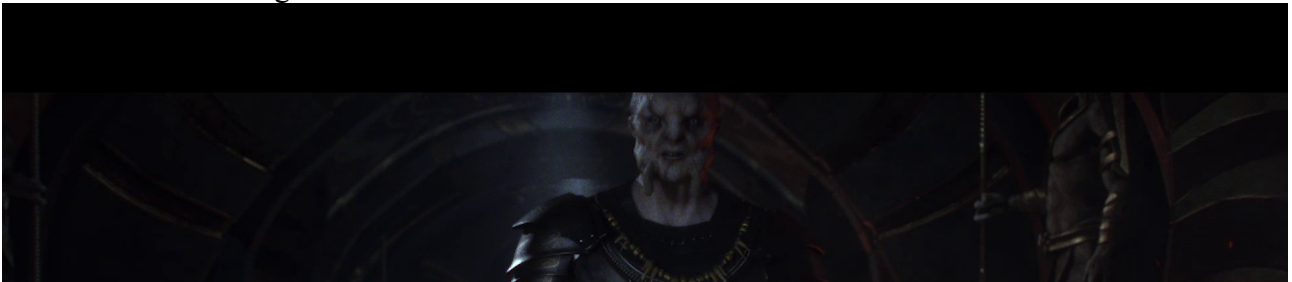
V programe Blender som následne začal sculptovať designe do poupraveného základného modelu ktorý som dostal.

Pri designe som sa snažil dodržať podobnú estetiku akú má už vytvorená hala z predchádzajúcej časti. Zdanlivo chaotické polo organické prvky majú tiež odrážať charakter Wordonov (útočiaca horda nepriateľov), ktorý sú zlepenec niekoľkých nájazdničných rás. Chaos nie poriadok. Nedokážeme presne určiť kde je začiatok a koniec danej lode.

Pár ukážiek haly z predchádzajúcej verzie.

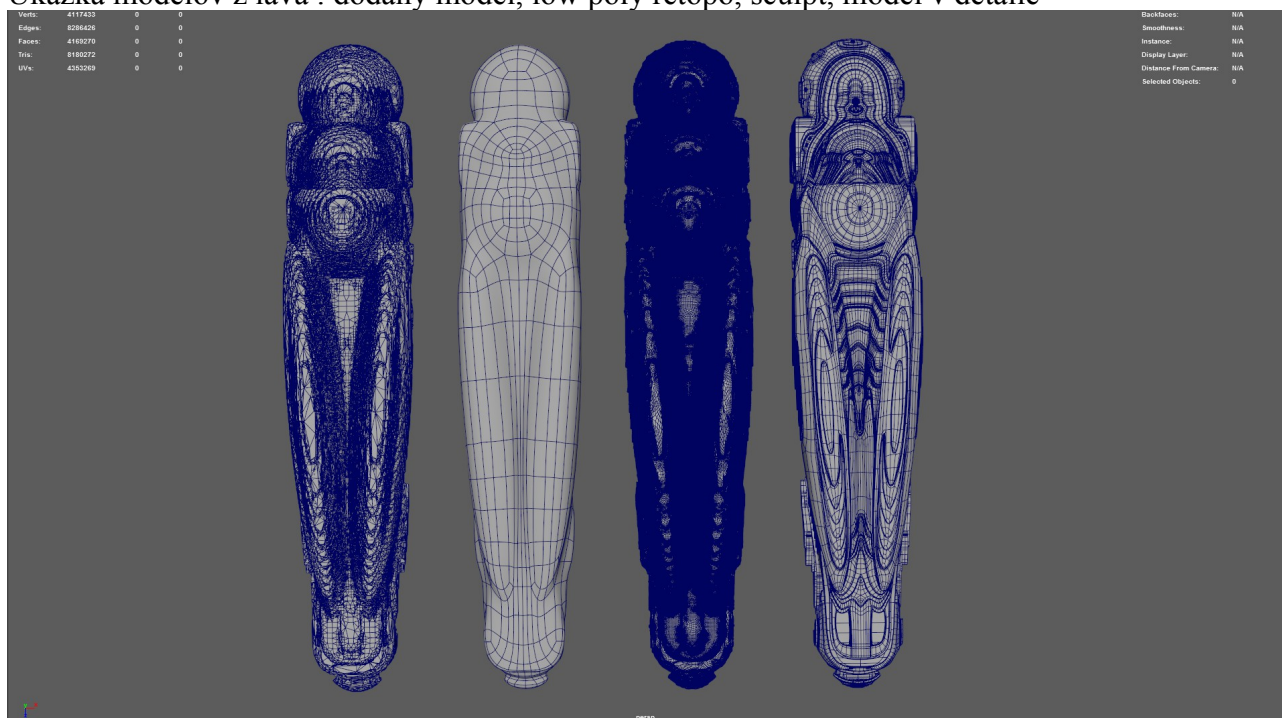


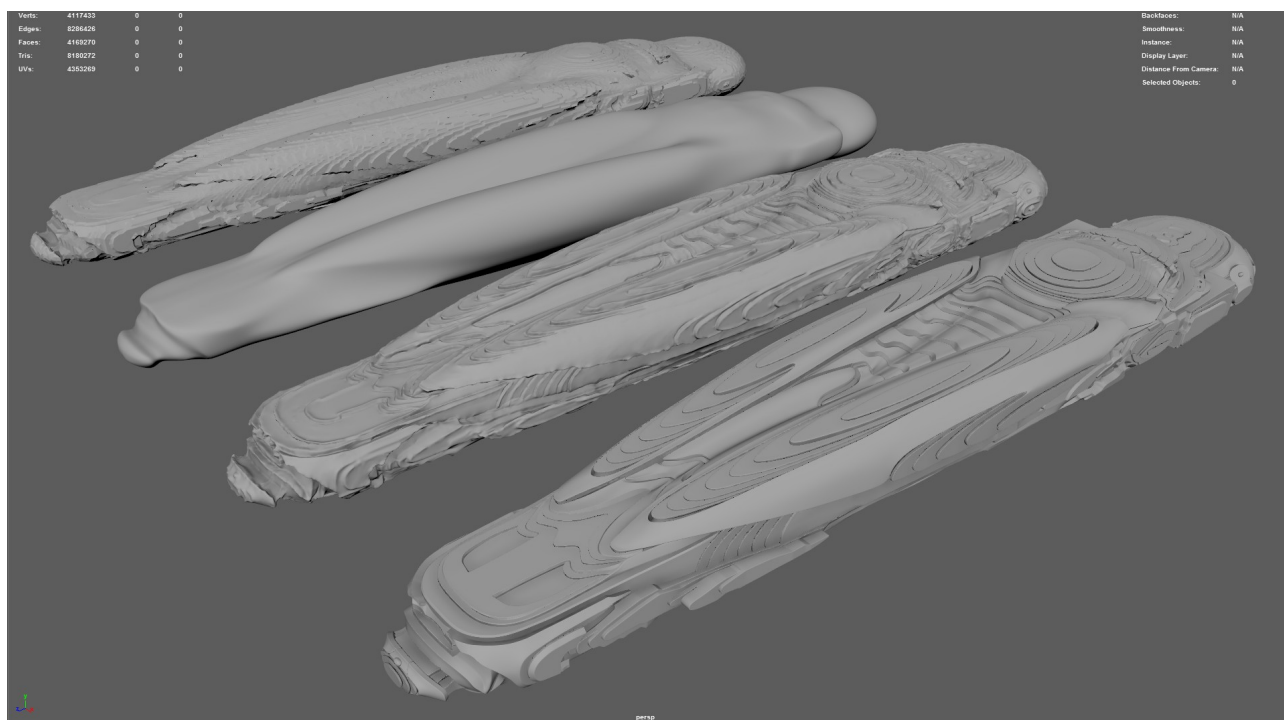
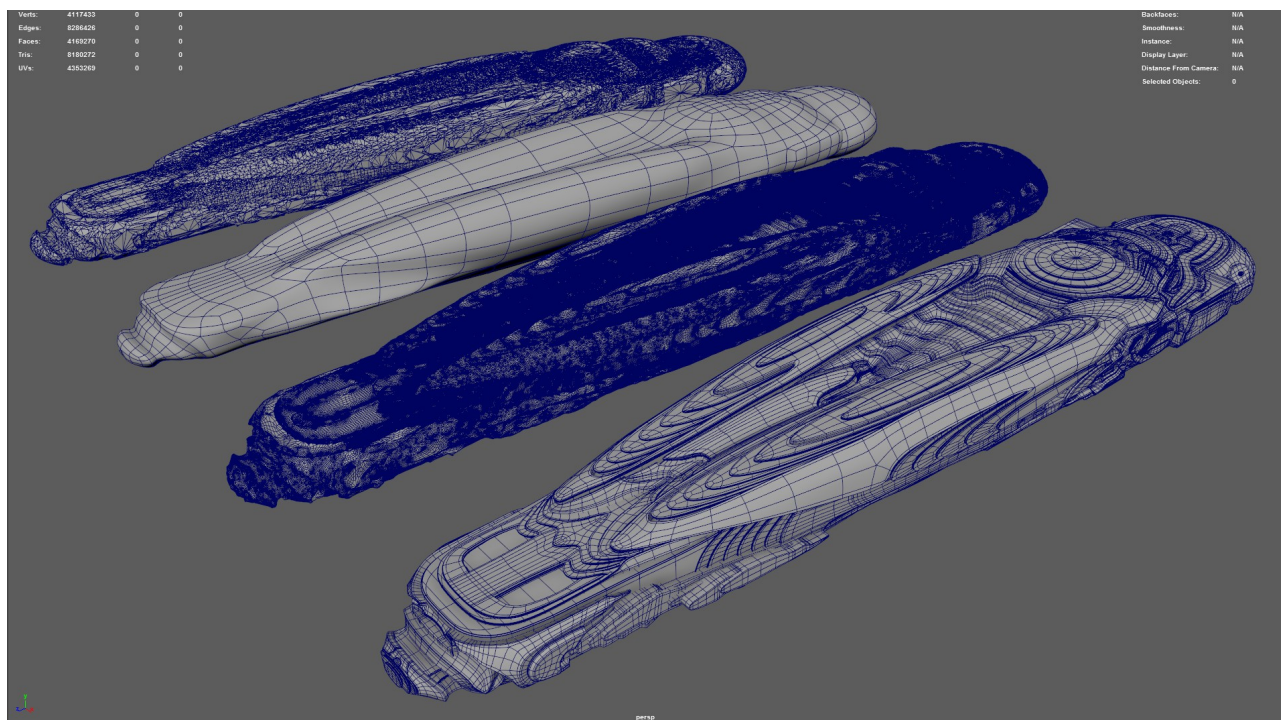
Je vidieť vrstvenie segmentov.





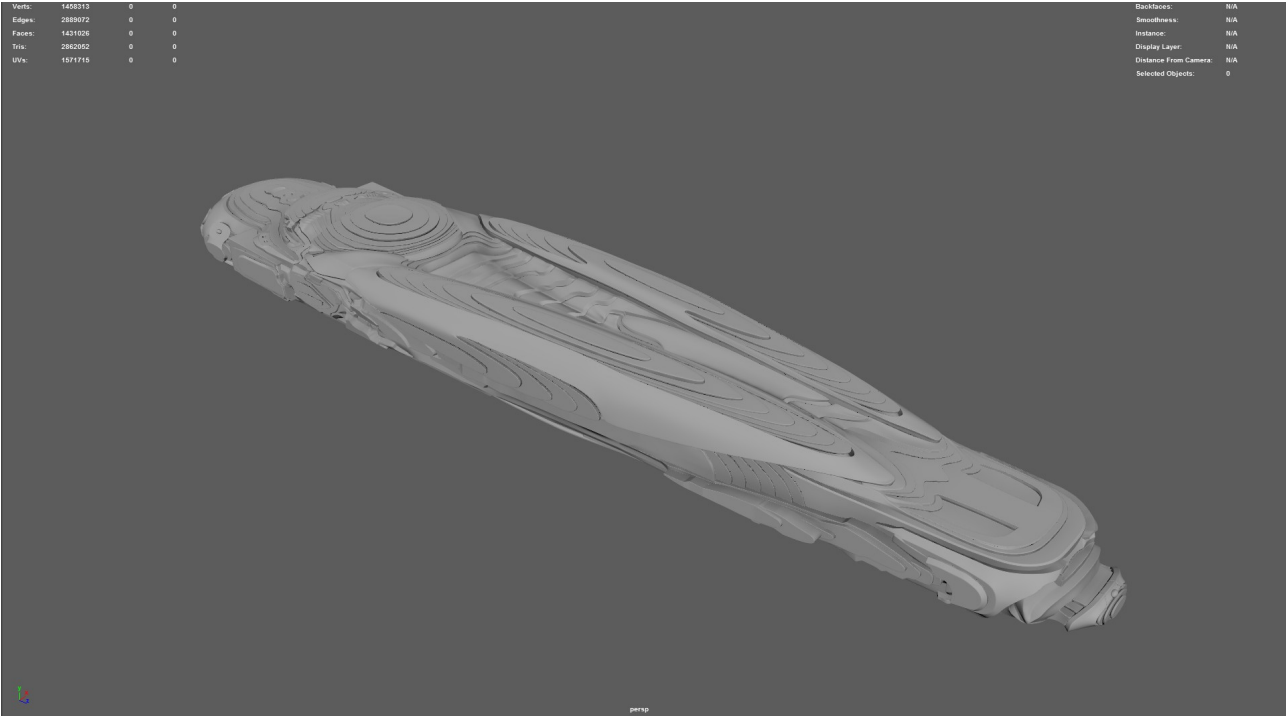
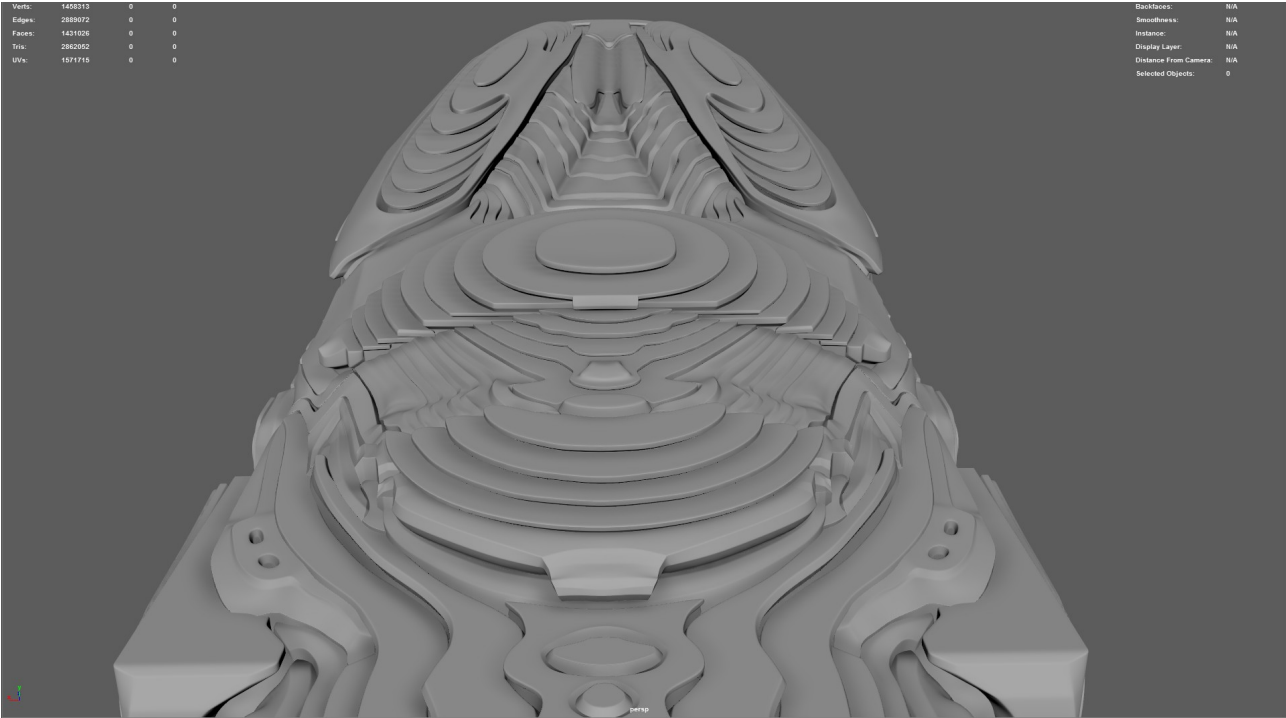
Ukážka modelov z lava : dodaný model, low poly retopo, sculpt, model v detaile

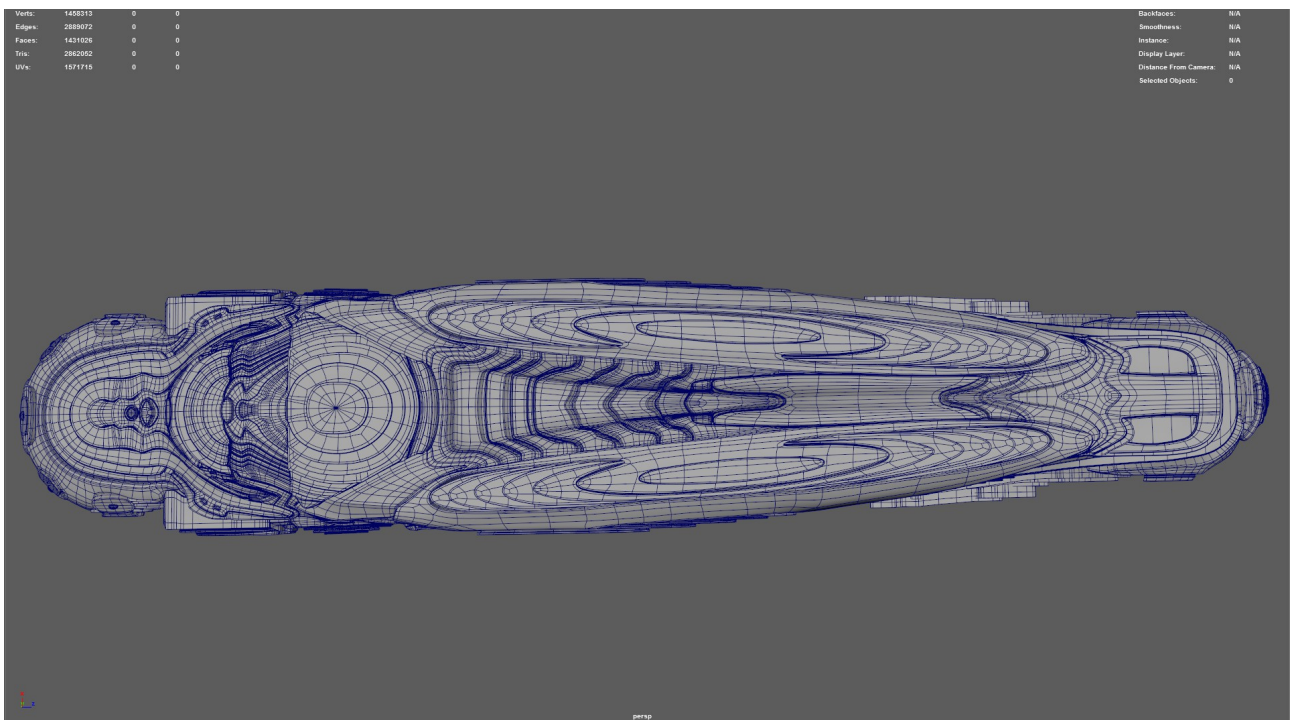
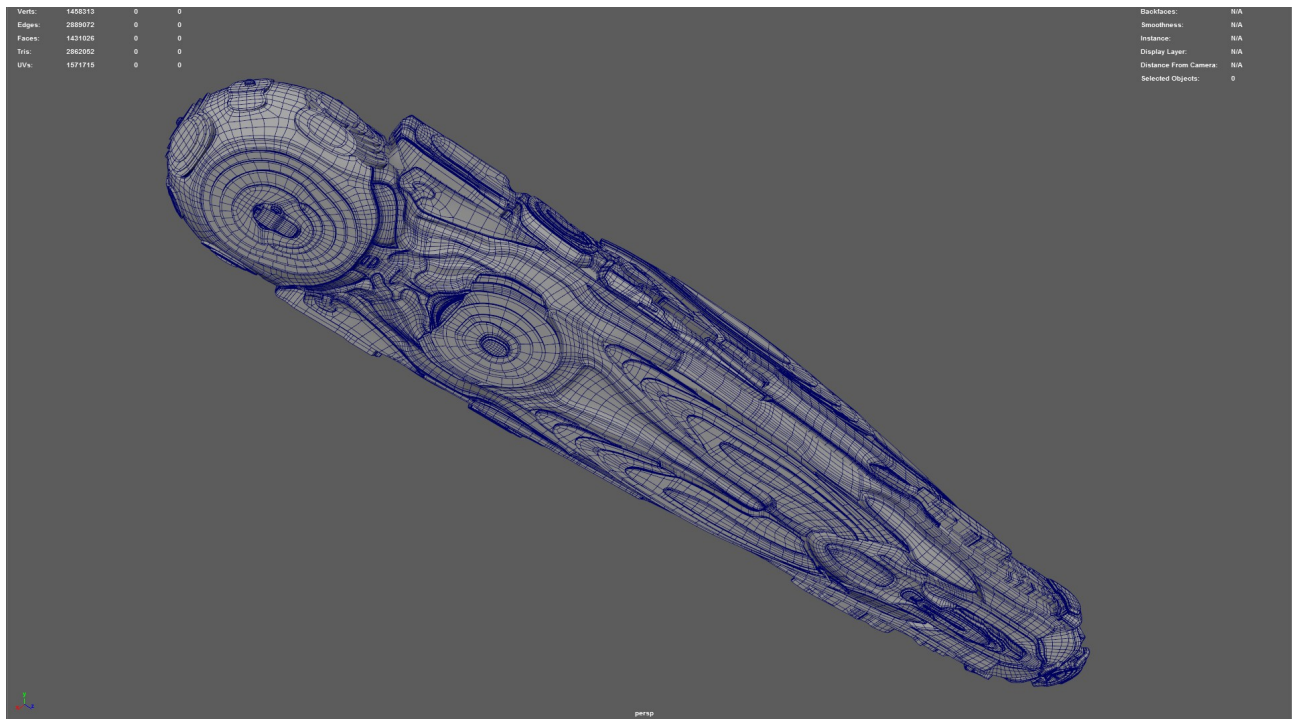




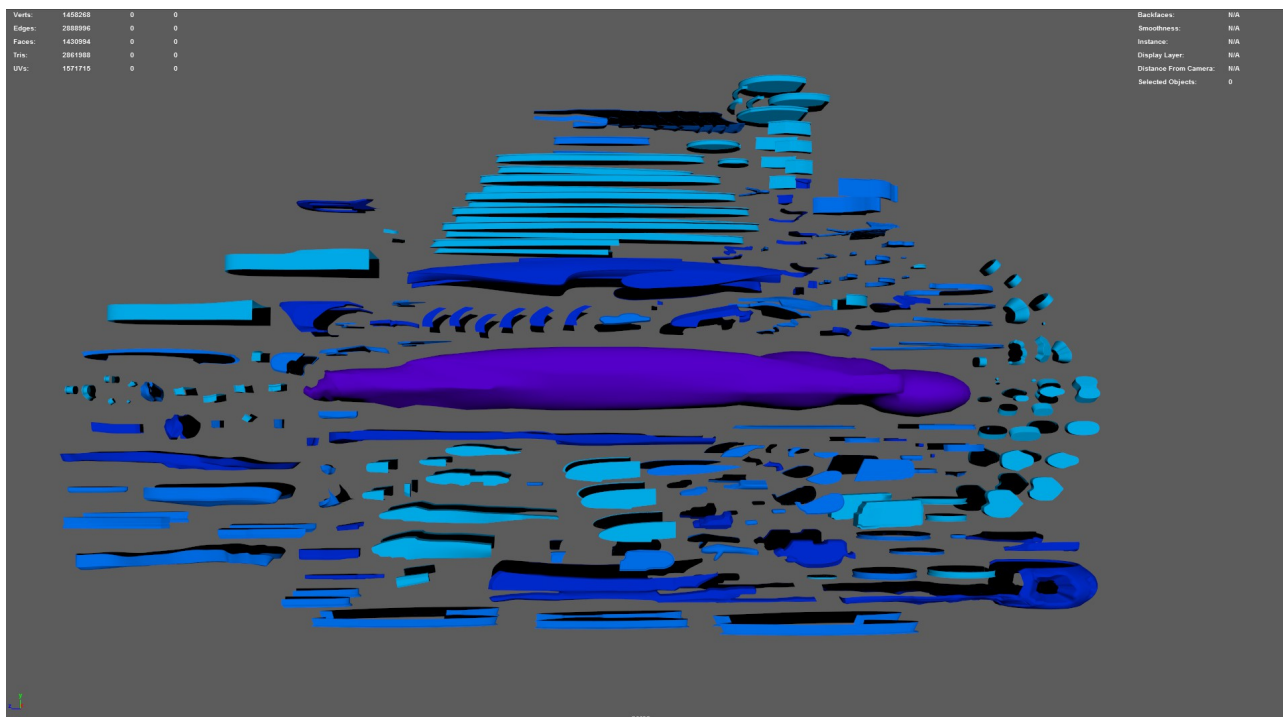
Low poly retopo sme pôvodne chceli použiť v kombinácii s displacement mapou. Ale nakoniec sme sa rozhodli vyhnúť Displacementu aby sme zredukovali render time. Základný Low poly retopo model sa pravdepodobne použije do pozadia čo pomôže pri optimalizácii ešte viac.

HLAVNÝ MODEL LODU
Model do prvního plánu.



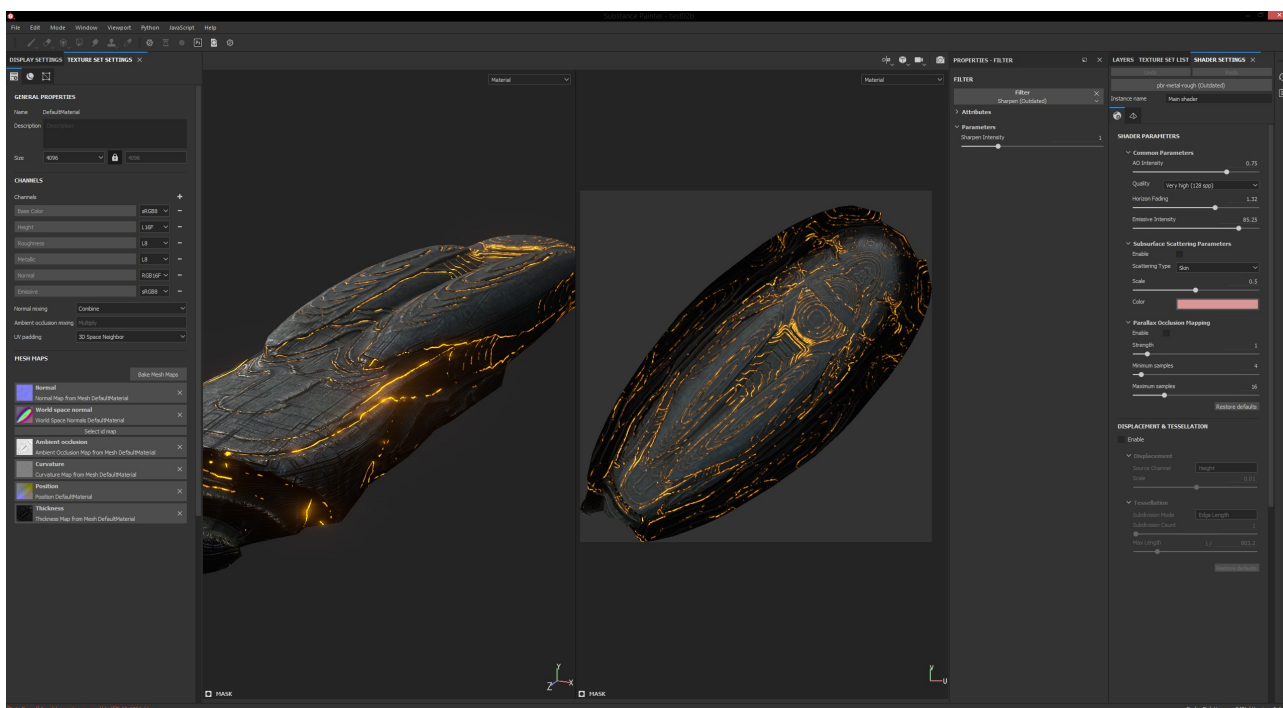


Snažil som sa vytvoriť celý model z Quads. Na niektorých miestach som však ponechal sústredné hrany ak nenarúšali shading, napr. na rovných plochách ďaleko od hrán.



Pod množstvom častí sa skrýva zmenšený low poly model ako záruka proti vzniku nežiadúcich medzier.

Následne sme začali pracovať na farebnosti a materiáloch. (zatiaľ WIP)



Prvá verzia ktorá sa nám zapáčila.

Svetielkovanie v medzerách ako energia ktorá poháňa loď poprípade svetielkujúce okná.



Low poly retopo.

Ďalšia variácia, viac podobná hale.



Low poly retopo.



Hlavný model bez subdiv.



