

3D Autoportrét Nikol Poláková

Link na Sketchfab: <https://skfb.ly/oOzsN>

Aj keď zadaním bolo zrealizovať autoportrét kombinovanou technikou, tento model som vyrobila 100% sama v programe Blender. Autoportrét je ručne modelovaný podľa fotiek, aj keď doteraz som ľudí nemodelovala. Prvým krokom pri tomto zadaní bolo nafotiť sa, (pri modelovaní ako pomôcku som používala dve fotky) následne som fotky nahrala do Blendra cez „ctrl+A – Image – Reference“. Pri modelovaní som používala „Mirror Modifier“, aby som sa zmestila do 10 000 trianglov.

Prvý problém nastal, až keď som sa dostala k modelovaniu vlasov. Vlasy som spočiatku nevedela ako spraviť, aby sa to dalo nahrať na sketchfab, preto som vyskúšala každú techniku, ktorou by som mohla vyrobiť vlasy. Najlepšie to všetko vyzeralo, keď som vlasy vyrobila cez particle system, nevyzeralo to umelo, no zistila som, že particle systemy sa nedajú nahrať na Sketchfab (teda mne sa to nepodarilo).

Tiež som skúšala používať „Path-y“, ktoré sa pridávajú cez „ctrl+A – Curve“, no tam som mala problém s počtom trianglov. Pri obočí a mihalniciach som mala ten istý problém, no nakoniec som všetko riešila cez „Hair cards“.

Pri textúrovaní som väčšie problémy nemala, ako textúry som používala moje fotky alebo textúry zo stránky www.textures.com. Potom ako som sa nafotila, niekoľko fotiek som poskladala a upravovala vo Photoshope. V programe Materialize som vytvorila z fotiek PBR textúry, ktoré som používala v blendri. Po ponastavovaní svetiel a kamery som model mohla vyrendrovať.

