



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: projekt modelu 3d mieszkania oraz jego wnętrza z wykorzystaniem narracji otoczeniem

Autor: Evelyn Roovers

Promotor: dr. Łukasz Ziółkowski

Cel i podstawowe założenia:

celem pracy było utworzenie modelu 3D mieszkania osadzonego w we Wrocławiu w roku 1986. Głównym założeniem jest możliwość wydedukowania losów mieszkańca na podstawie przedmiotów znalezionych w środku i możliwość dalszego rozwoju modelu by osadzić w nim grę typu escape room.

Realizacja projektu:

Realizację zaczęła się od opracowania historii rodziny, która mieszkała w domu i zapoznaniu się z sytuacją codzienną ludzi mieszkających pod koniec lat 80 we Wrocławiu. Informacje te pozwoliły ustalić jakie przedmioty powinny się znajdować w mieszkaniu i co mówią o lokatorach. Kolejnym krokiem było stworzenie modelu 3D za pomocą oprogramowania Autodesk Maya. Zapoznałam się z procesem twórczym modeli i zrealizowałam pracę w następujących etapach.

Utworzenie podstawowych kształtów na podstawie realnych przedmiotów, które spotkać było można w typowym mieszkaniu z tych lat.

Wymodelowanie szczegółowe przedmiotów, różnymi technikami takimi jak symulację fizyki oraz edycja krzywych zostały wykonane odpowiednie elementy

Teksturowanie wykonanych przedmiotów. Dostępными teksturami oraz stworzonymi przez siebie został nadany kolor i struktura materiałów.

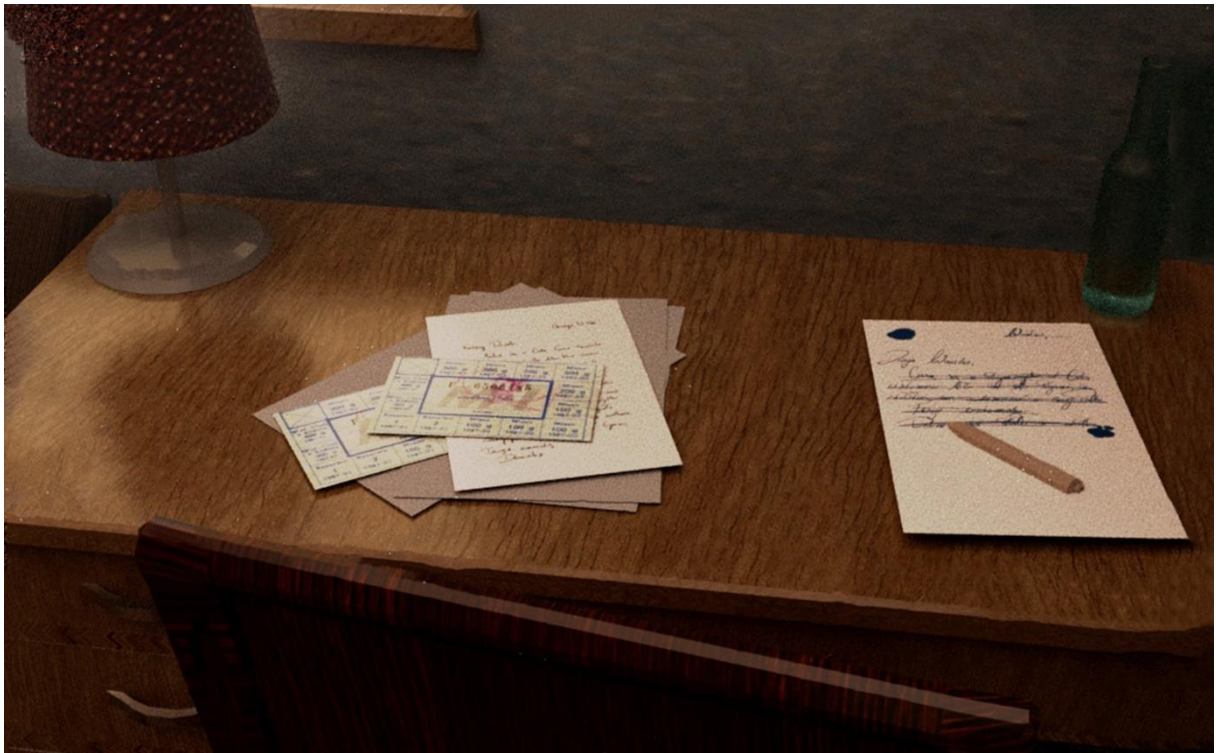
Ostateczny krok składał się z oświetlenia i wyrenderowania mieszkania w tym samym programie.

Produkt końcowy

Końcowe rendery każdego pomieszczenia w mieszkaniu.







Informacje o możliwości wykorzystania

Modele zostały wykonane w niskiej ilości poligonów i otekstutowane mapami, co pozwala na łatwe eksportowanie ich i implementację w silniku do gier. Sposób przekazu fabuły za pomocą narracji otoczeniem pozwala również na łatwe dostosowanie zagadek do niej bez mieszania ze sobą informacji potrzebnych do rozwiązania zadań.