

Weöres Sándor

Ülj le mellém!



Weöres Sándor Szombathely, 1913. június 22. – Budapest, 1989. január 22.



Weöres Sándor



A Faludi Ferenc Reálgymnázium napjaikban

Weöres Sándor szobor

*Ez a város születésem helye.
ma a Perint habjával van tele,
úszik a híd, düledez a partfal,
ó bár oltalmazná ezer angyal.*

Nimolitánia útjelző
oszlopa



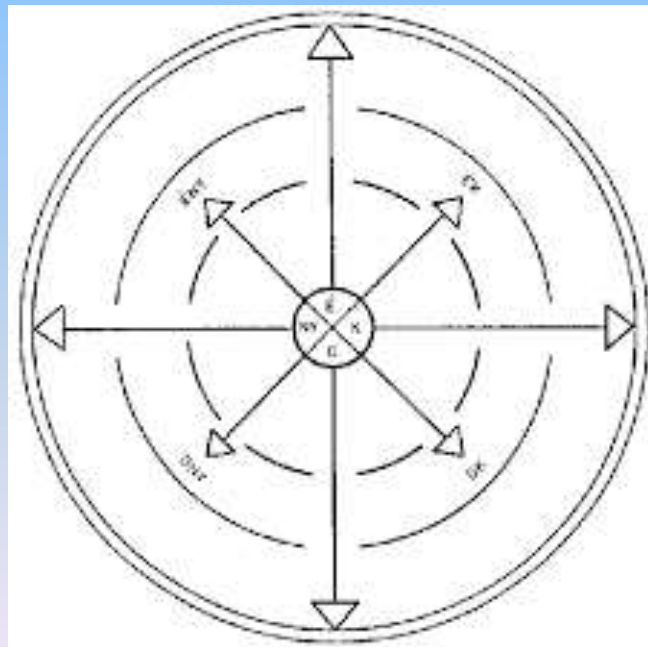
Feladat

A szombathelyi Weöres Sándor szobor 3D-s modelljének elkészítése.



Munka menete

- A fényképmérésünket egy Lumix fényképezőgéppel végeztük el.
- 2 fő tengelyben fényképeztünk, ehhez egy karórát használtunk fel
- 360°-ban lefényképeztük



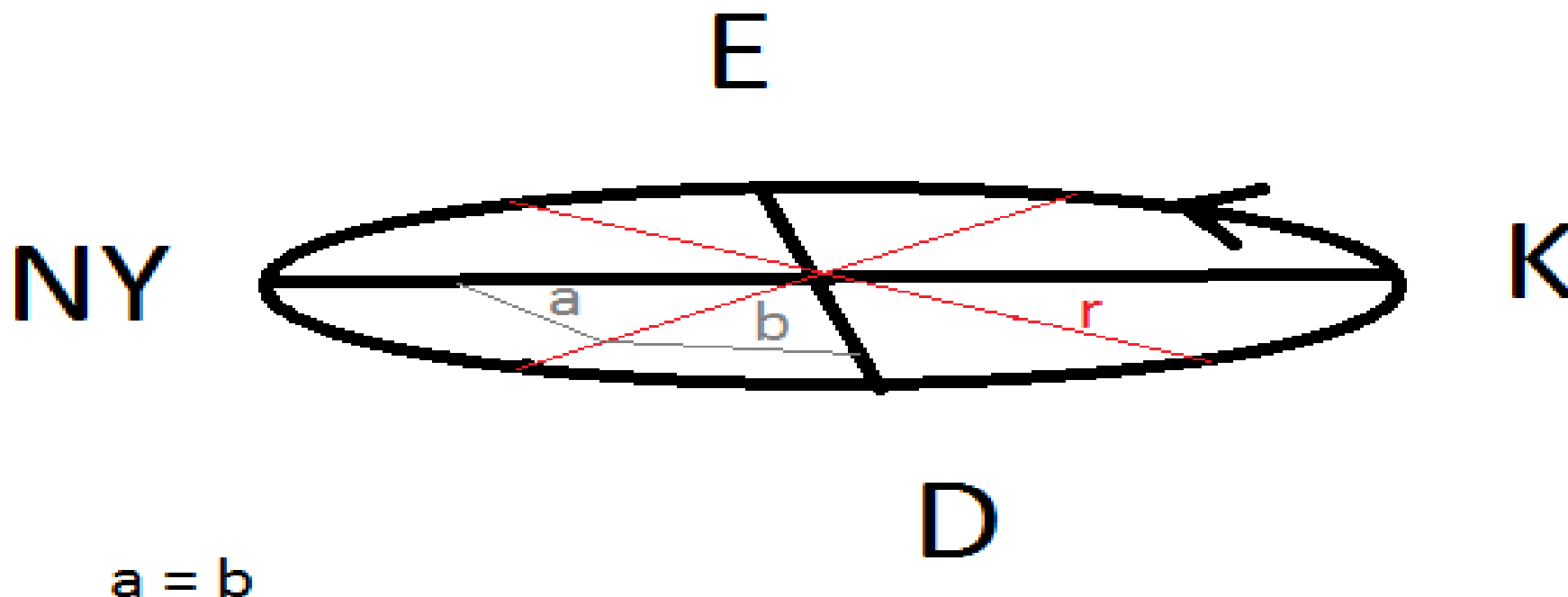


123D catch

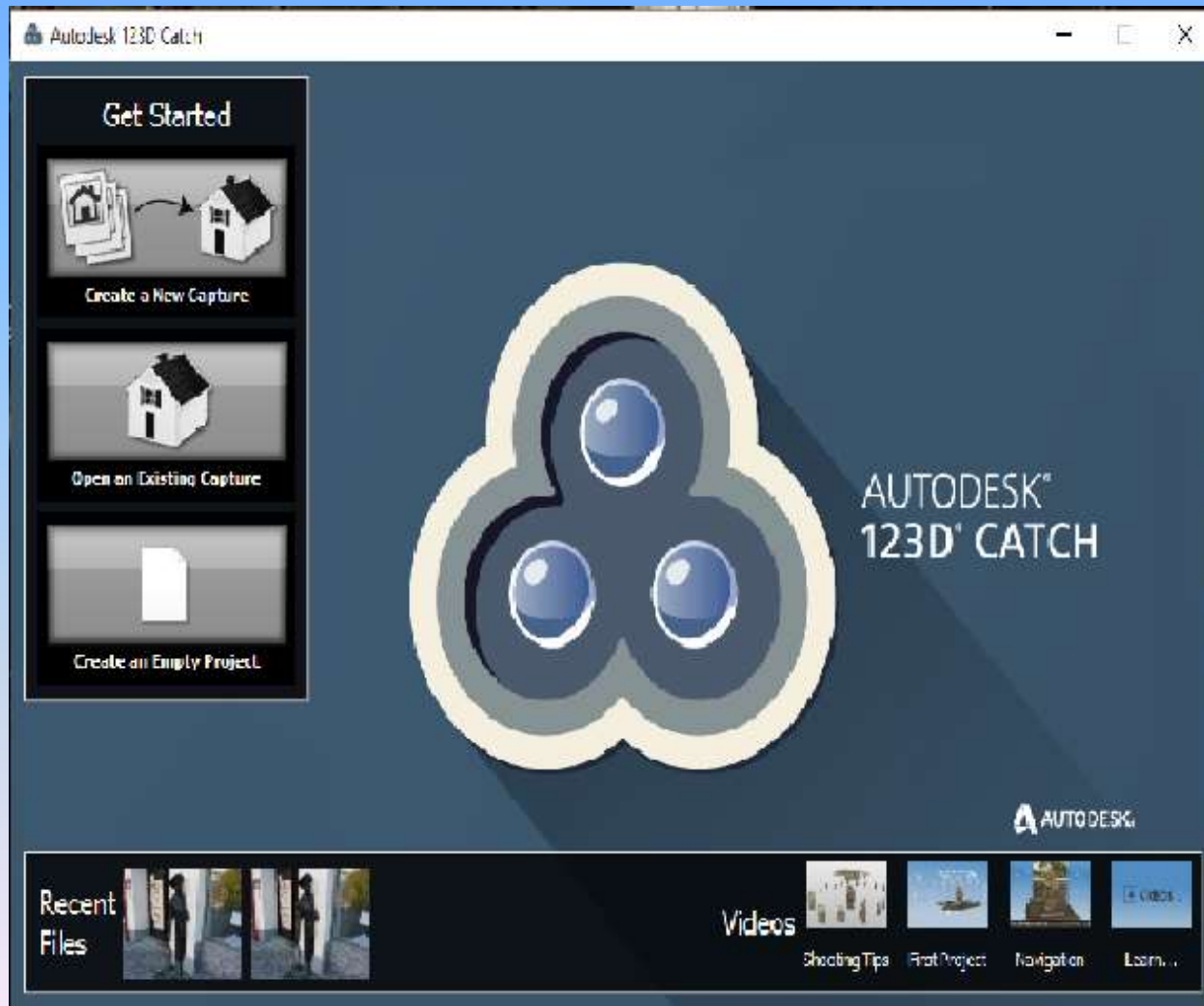
- Regisztráció a szoftverre
- A képek hozzá adása után az alkalmazás elvégzi a modell elkészítését, textúrával ellátását
- Felesleges elemek törlése



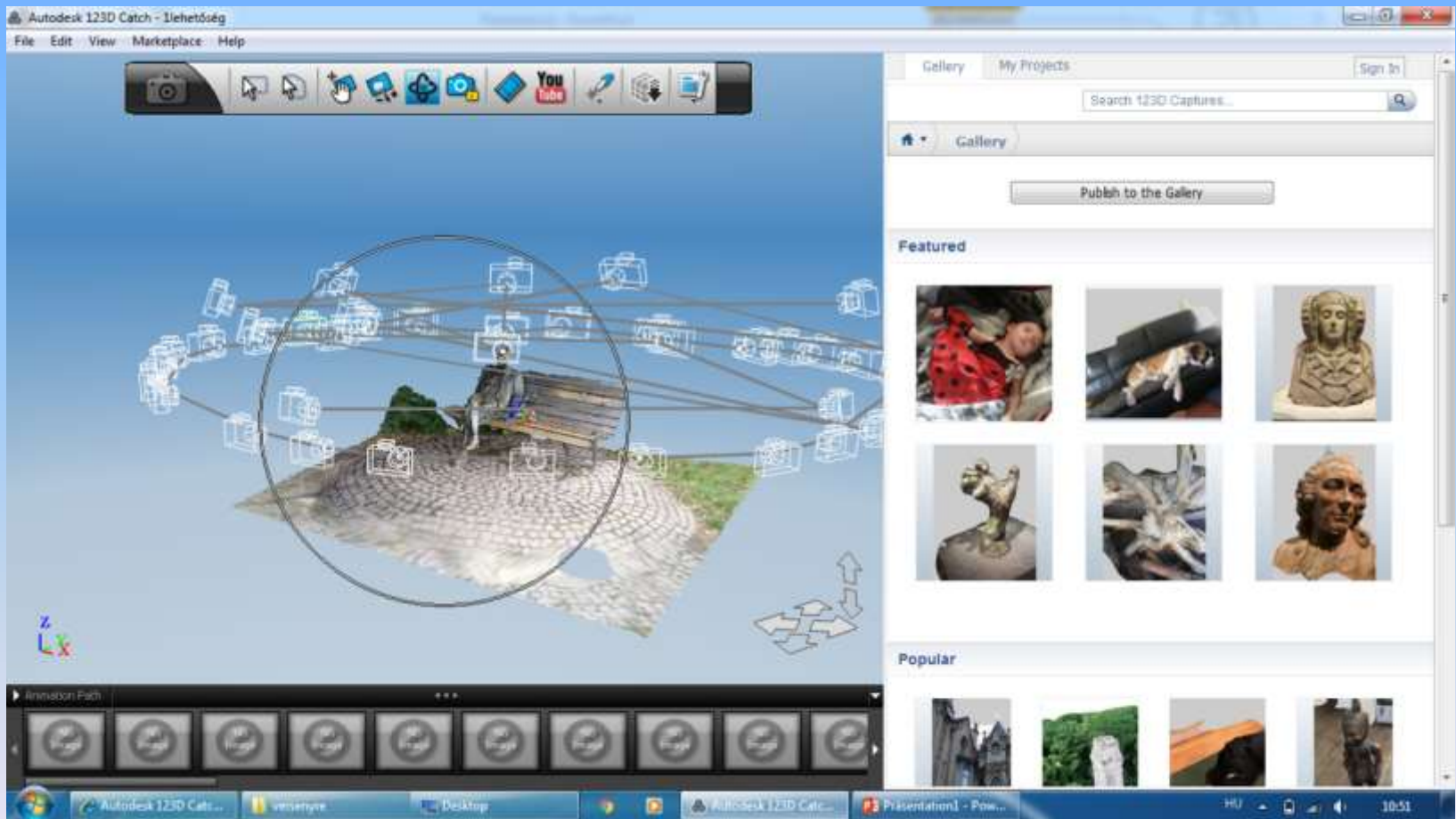
- A tereptárgyat 360°-os körben egyenlő távolságra fényképezni szemből valamint alulról és felülről is.
- A tereptárgytól egy olyan felvett sugárral amiben az egész objektum látható és Szabályos kör alakban haladva végezzük el a fényképezést.
- Kerülni kell az erős tükröződést illetve a túl sötét környezetet . Ezért az eredményesség érdekében többször végeztük el a terepi munkát.



A 123D catch kezdőfelülete



Szerkesztés a 123D catch-ben



Tapasztalatok

- Előny

- gyors feldolgozás
- a könnyű kezelhetőség nagyobb adat mennyiségnél is

- Hátrány

- korlátozott lehetőségek az időjárási viszonyok miatt
- felszín tükröződése
- internethez kötöttség

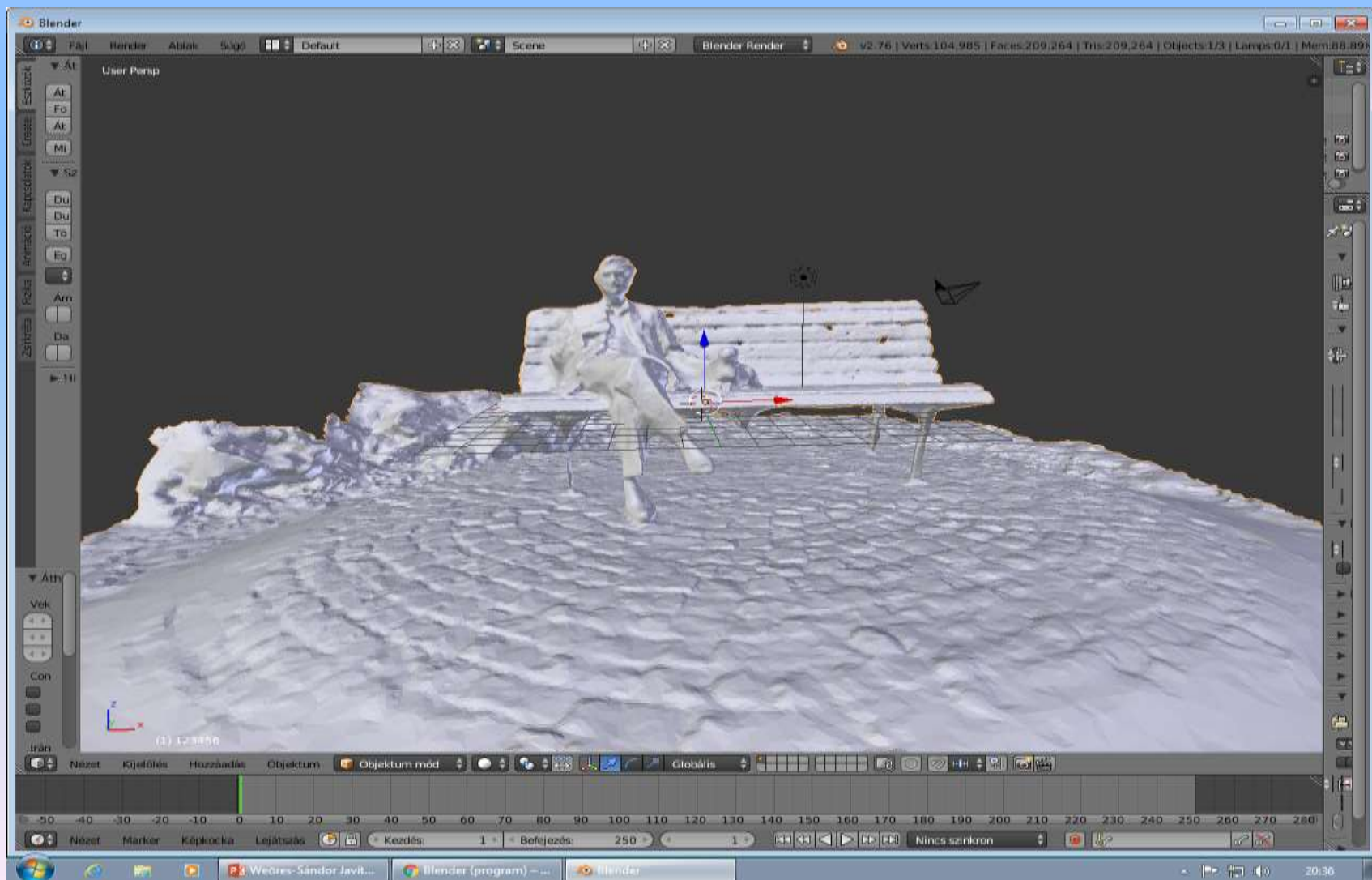
Blender

A javítás elvégzéséhez 2.76 Blendert használtunk. Ez a program jóval összetettebb és sokkal bonyolultabb mint a 123D catch.

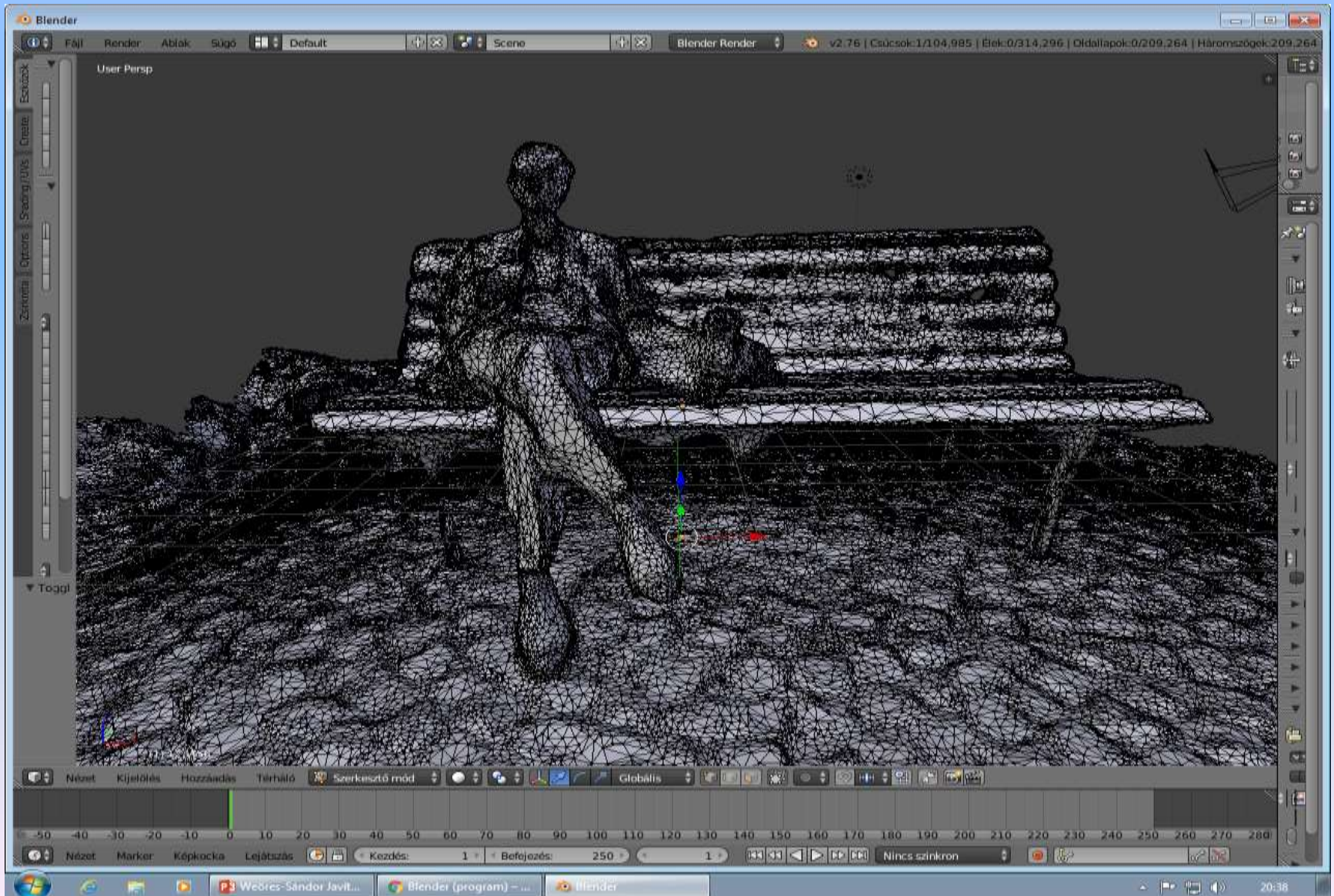
Az első lépés a porgrammal való megismerkedés volt.



Objektum mód

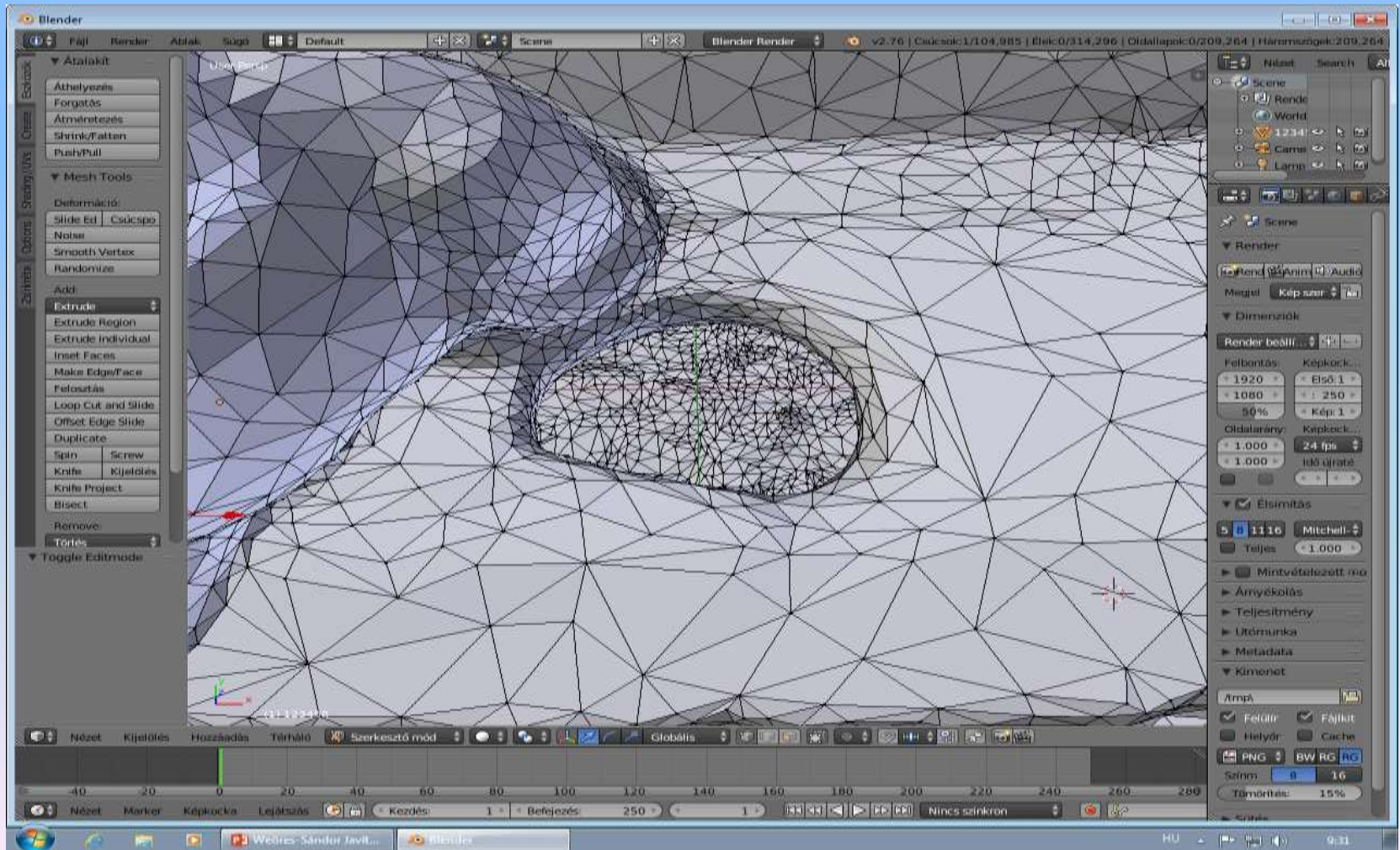


Szerkesztési mód

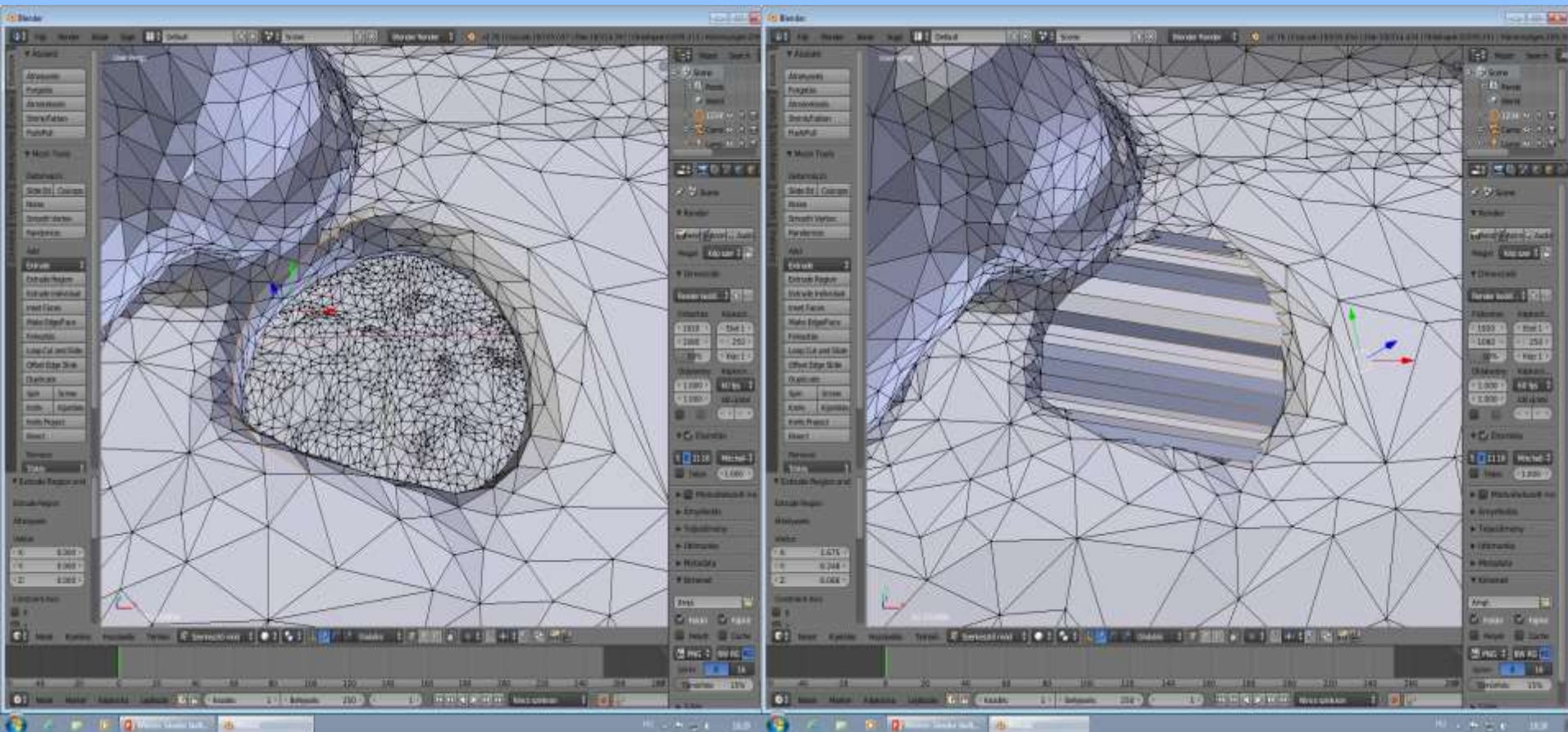


Javítás

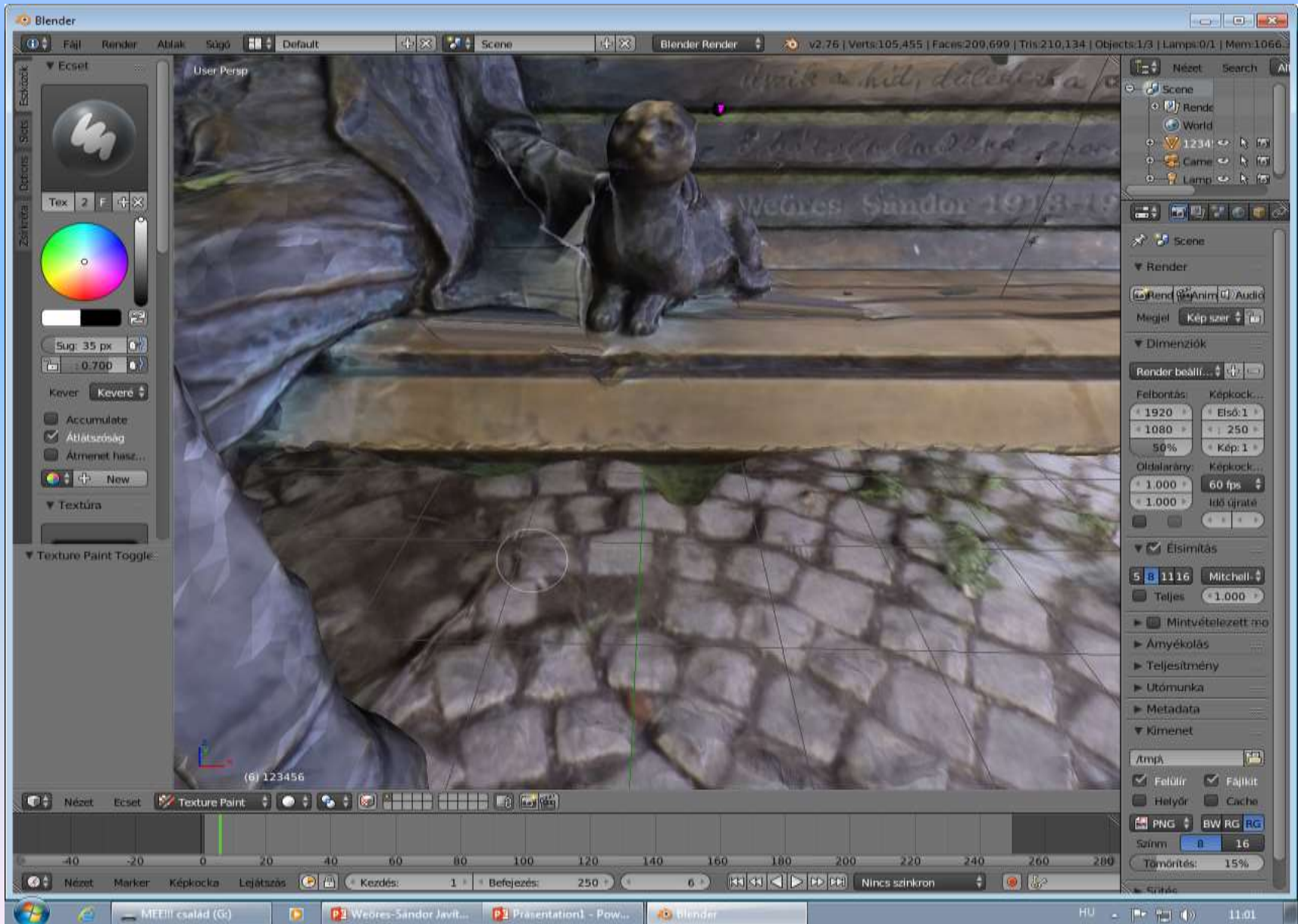
- Obj formátum
- Szerkesztési mód (TIN)



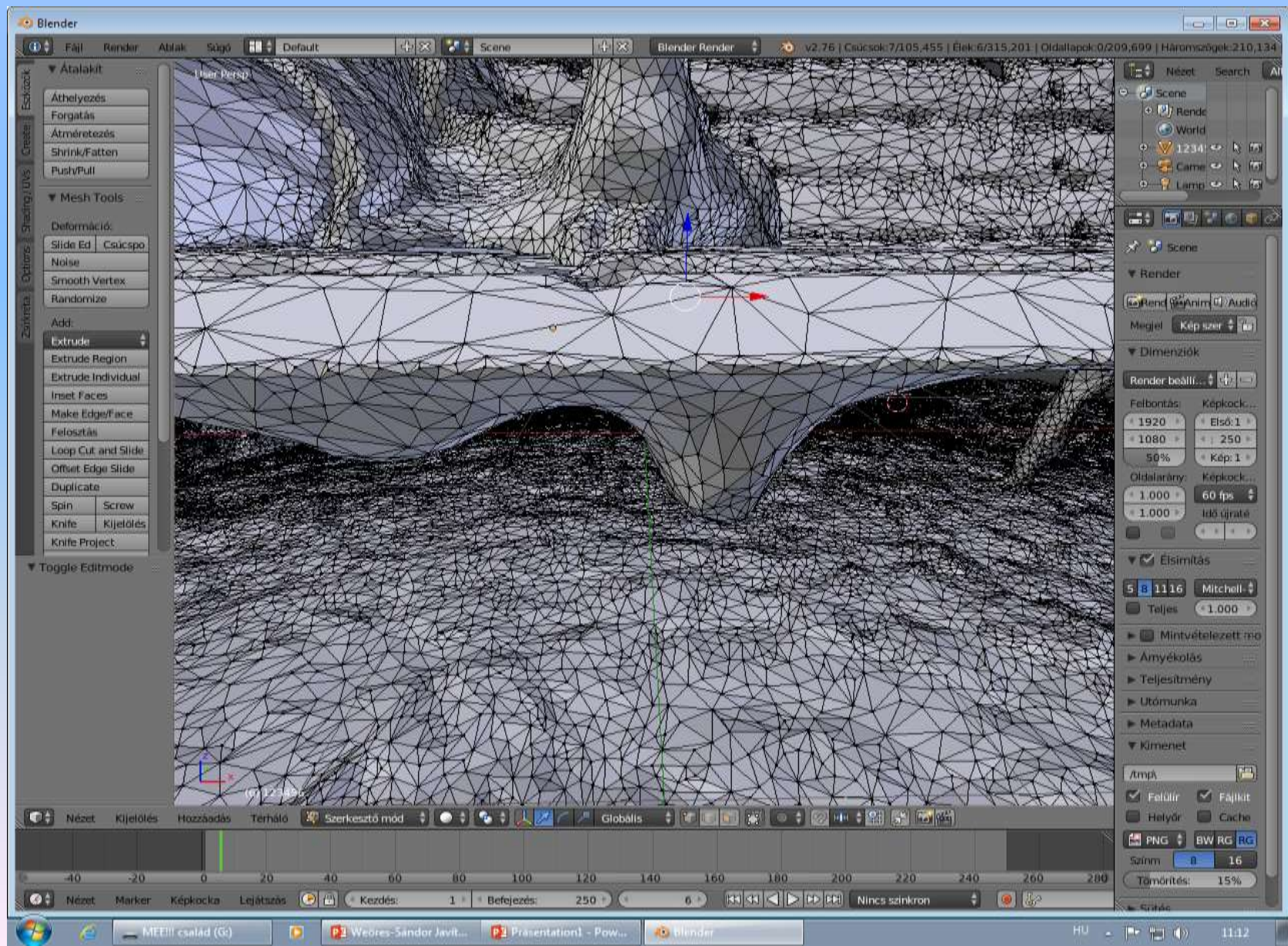
- pontok kijelölése
- Extrude Region funkció



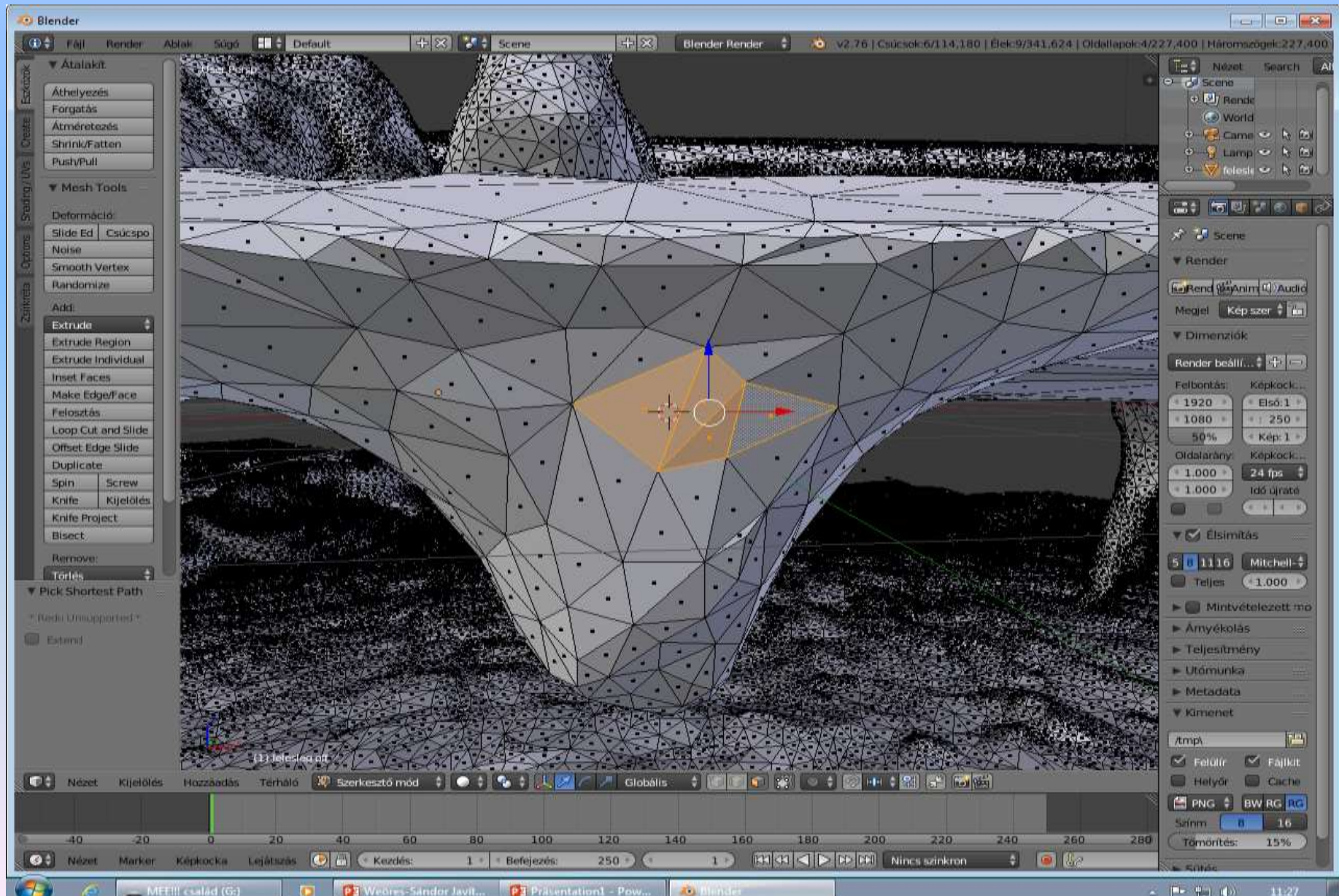
- Texture Paint módba váltunk ahol láthatjuk az objektumot texturával és a javítást texturával.



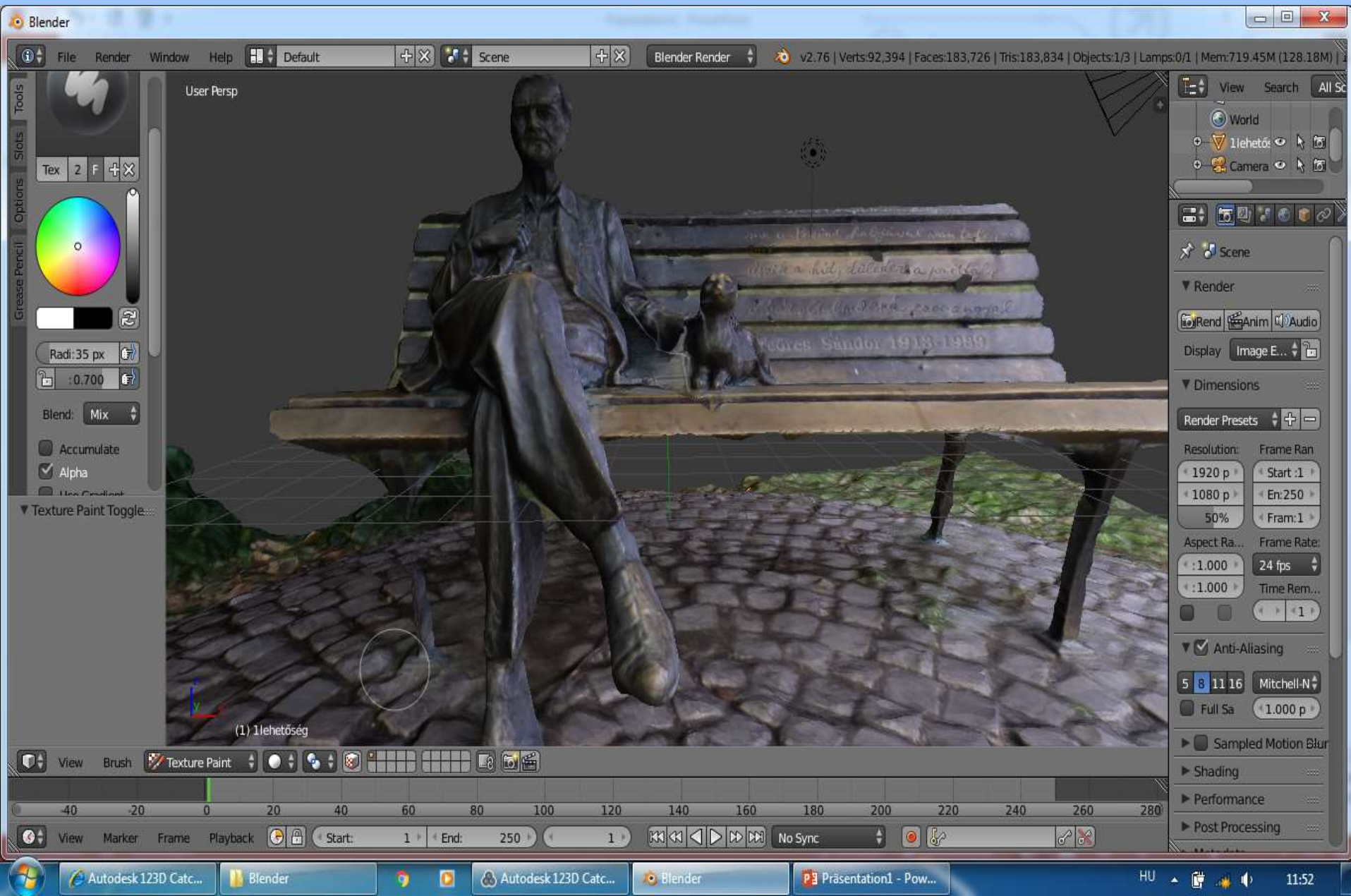
- kiugrásokat
- eltüntetni , levágni



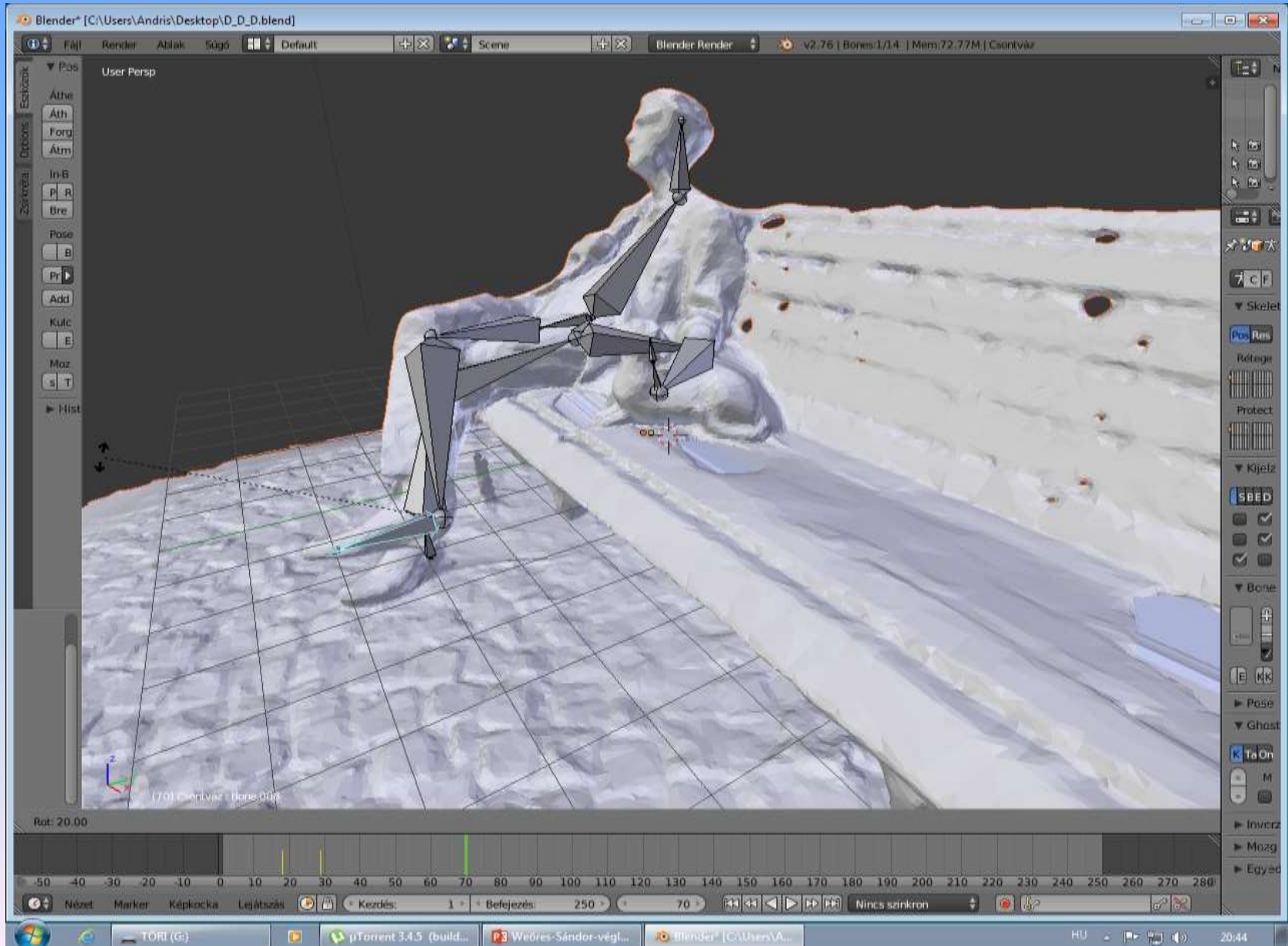
- alakzat funkció
- kiugrásokat eltüntetése



Végeredmény



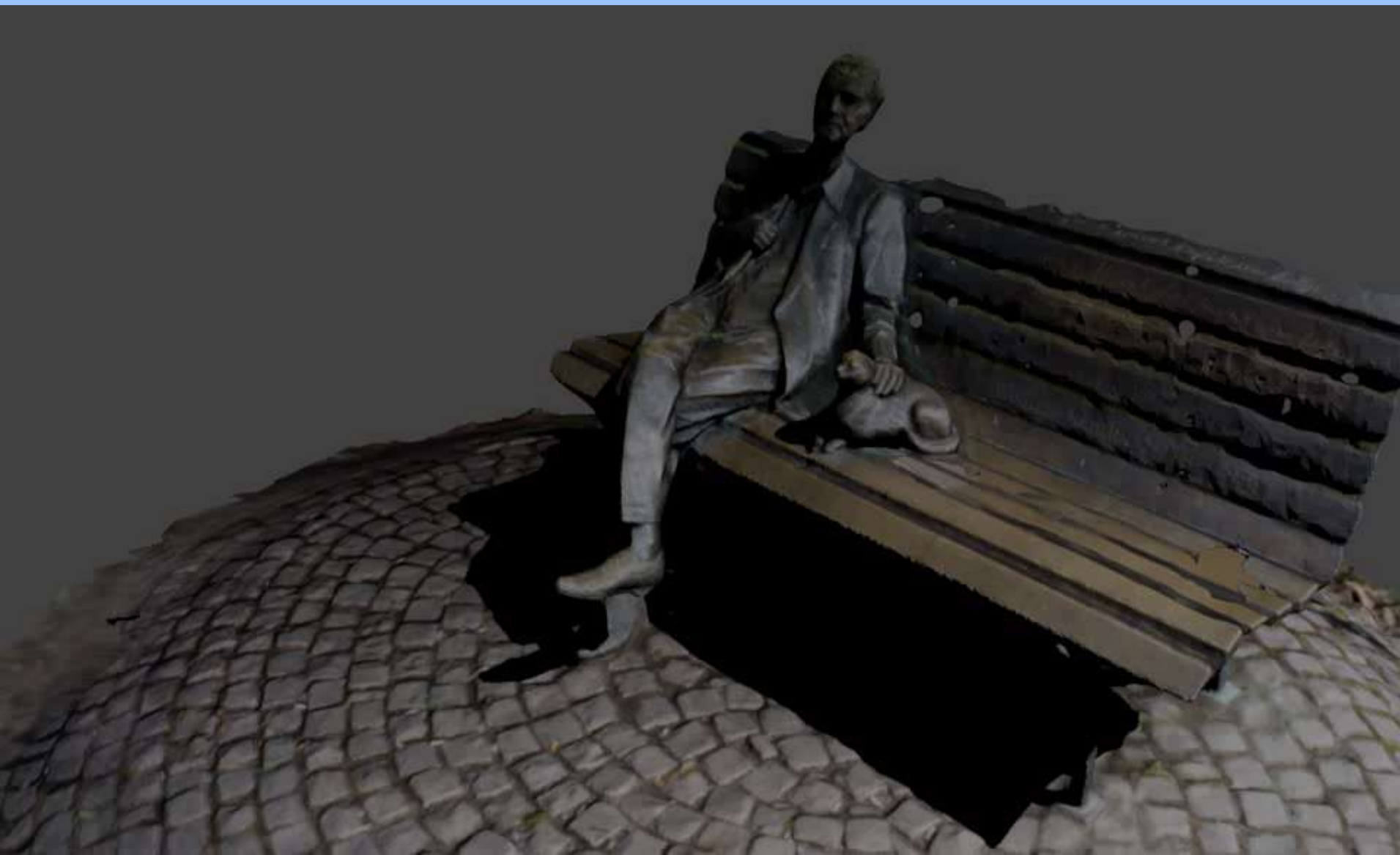
Animáció készítés



Kreatív megoldások egyike



Animáció



4D TEAM

Csapattagok:

Horváth Bettina

Daróczi Roland

Román Nikolett

Petrőczy András



KÖSZÖNJÜK A FIGYELMÜKET!