



Katedra za animaciju u inženjerstvu

3D modelovanje, školska 2017/2018.

Drugi predmetni zadatak teksturisane objekata

Postaviti materijale na sve objekte u sceni iz prvog predmetnog zadatka. Obavezno je koristiti *Mental Ray* materijale (*Arch&Design*) za svaki objekat koji se teksturiše. Objekti u jednom *.max* fajlu dele se na tri nezavisne celine: *HP Eksterijer*, *LP Eksterijer* i *Enterijer* prema zahtevima iz PPZ-a. Posebni obavezni zahtevi za ove celine su sledeći:

HP Eksterijer:

- Koristiti modifajer **UVW map** za manipulaciju teksture.
- Uraditi materijal u kojem se koristi najmanje **2 kanala** za mape.
- Uraditi najmanje jednu **Multi/sub object** materijal.
- Iskoristiti proceduralnu mapu **Noise** i još jednu proceduralnu mapu po izboru.
- Iskoristiti **viewport canvas** kao način za crtanje bar jedne maske za materijal (crno-bele boje).
- Uraditi bar po jednu **Mix i Composit** mapu i **Blend** materijal.
- Drveće uraditi sa mapama za lišće i koru drveta.

LP Eksterijer:

- Potrebno je da se sva geometrija postavi u **jedan objekat** (*Attach* komanda)
- Ovaj prilog radi se sa jednom **Unwrap** mapom za boju i jednom za bump (**normal** map). Dimenzije mapa su 2048x2048.

Enterijer:

- Uraditi na objektima barem jedan materijal **metala, stakla, drveta, tekstila i vode**.
- Uraditi **unwrap** nekog objekta sa organskom formom (npr. oklop ili figurina).
- Uraditi **unwrap** nekog objekta pravilne geometrijske forme (može se modelovati i sanduk po izboru)
- Obavezno je korišćenje **bump** mapa i/ili **normal** mapa za objekte gde postoji potreba za njima.
- obavezno korišćenje **cutout** mape za objekte gde postoji potreba za njima (barem na jednom objektu).

U okviru svakog materijala je neophodno voditi računa o karakterističnim svojstvima materijala (Boja, Reflektivnost, Prozirnost...).

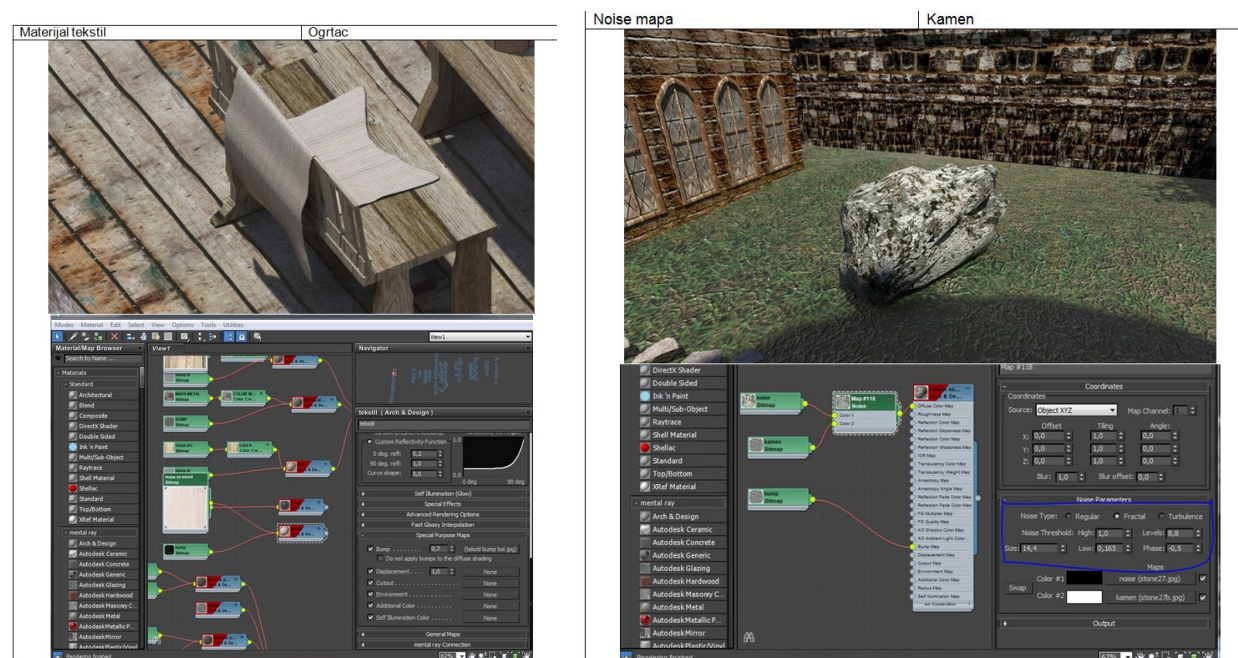
Bodovanje: 1. *High Poly* set **7b**, 2. *Low Poly* set **6b**, 3. *High Poly* Enterijer **7b**

Napomena: Povesti računa o "šavovima" mapa. Modeli kojima fale neki od traženih obaveznih elemenata se neće ocenjivati. Materijale imenovati prema tipu (na primer: drvo, figura, staza...) kako bi bili prepoznatljivi u radu. Ne koristiti materijale sa generičkim nazivom.

Forma predaje:

1. Čuvati fajl kao **arhiv fajl**. Izrađen zadatak (sva tri modela) sačuvati u jednoj **.max** datoteci sa verzijom koja se može otvoriti uz pomoć **3ds Max-a 2015** sa nazivom: broj_indeksa_ime_prezime_DPZ_3DM
2. Ne koristiti dopunske softverske pakete (*plugin-e*) za izradu zadatka.
3. Dokumentovati proces izrade predmetnog zadatka. Šablon za izradu dokumentacije dat je na sajtu. Slike koje prate dokumentaciju potrebno je priložiti isključivo kao deo **.pdf** datoteke, a nikako zasebno! Ubaciti sve elemente u formular.

primeri:



Generacija 2015/16.

4. Sve slike koje se postavljaju u formular, predstavljaju renderovane teksture. Slike renderovati u rezoluciji minimalno 1280×720 piksela. Ne raditi posebna podešavanje rendera osim postavljanja renderera **Mental Ray** i rezolucije slike.

Radove slati isključivo preko **WeTransfer-a** svim asistentima i profesorima:

prof. dr Ratko Obradović	ratkoobradovic@gmail.com
doc. dr Ana Perišić	animacija@live.com
Boris Stajić	bstajic@gmail.com
Jovan Mijatov	jovanmijatov93@gmail.com

U *subject* mejla upisati: **3DM DRUGI PREDMETNI ZADATAK**

Tekst poruke:

Poštovani profesori,

Direktan link ka mom drugom predmetnom zadatku naći ćete na adresi: ([Link ka vašem projektu](#))

Srdačan pozdrav,

(Ime Prezime Broj Indeksa).

Rok za predaju drugog predmetnog zadatka je **nedelja, 20. decembar do 20h**. Studenti koji ne pošalju radove u roku, moraće ponovo da slušaju predmet sledeće školske godine.

Molimo studente da radove pošalju na vreme!

Novi Sad, 22.11.2017.



Computer Graphics Chair

prof. dr Ratko Obradović
doc. dr Ana Perišić
Boris Stajić, saradnik u nastavi
Jovan Mijatov, saradnik u nastavi