



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 jos 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).
- obavezno korišćenje **glow** mape za objekte gde postoji potreba za njom (barem na jednom objektu).

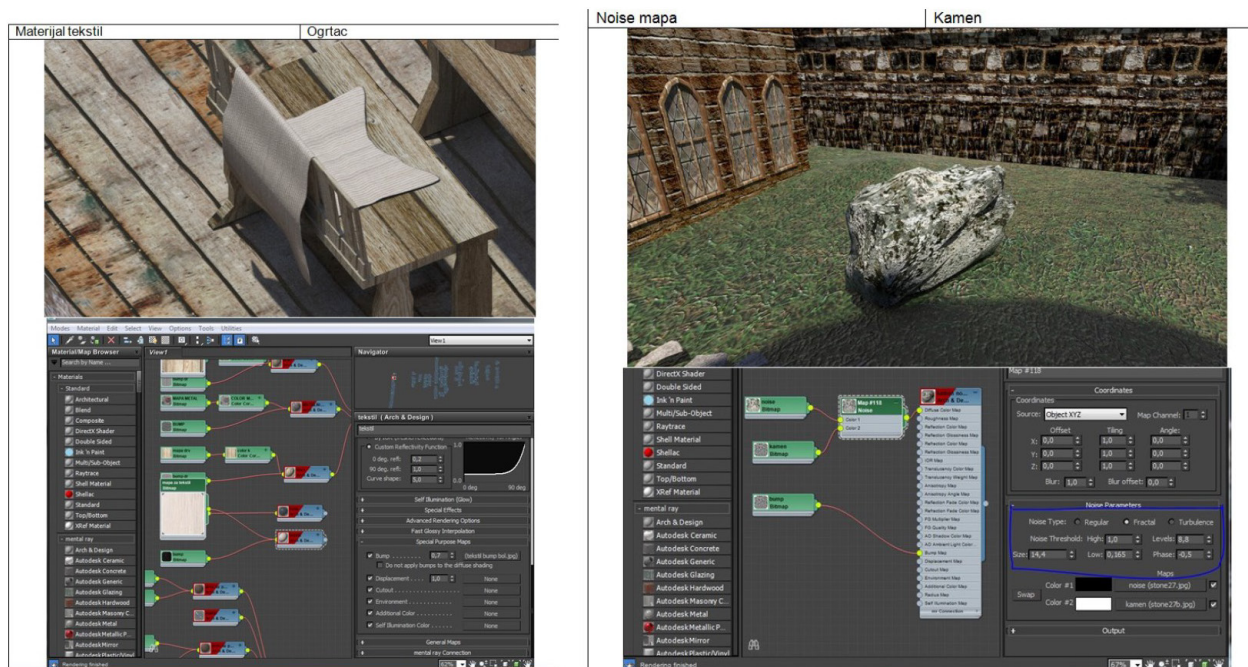
Bodovanje: 1. *High Poly* set 7b () 2. *Low Poly* set 6b () 3. *High Poly* Enterijer 7b ()

Napomena: Povesti racuna 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 koristi 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 2017** sa nazivom: broj_indeksa_ime_prezime_DPZ_3DM
2. Ne koristiti dopunske softverske pakete (**plugin-e**) za izradu zadatka, osim onih koji su odobreni od strane predmetnih profesora.
3. Dokumentovati proces izrade predmetnog zadatka. Šablon za izradu dokumentacije dat je na sajtu. Slike koje prate dokumentaciju (renderi) potrebno je priložiti u folderu i u okviru formulara. Renderi se predaju u folderu pod nazivom: broj_indeksa_ime_prezime_DPZ_3DM_Renderi. Ubaciti sve slike i u formular.

Primer formulara iz ranijih generacija:



Generacija 2015/16.

Sve slike koje se postavljaju u formular, predstavljaju renderovane teksture i *print skin* materijala iz *editora*. Slike renderovati u rezoluciji minimalno 1280×720 piksela. Ne raditi posebna podešavanje rendera osim postavljanja renderera *V-Ray*, *V-ray Sun* i rezolucije slike.

Radove slati isključivo preko **WeTransfer-a** na :

prof. dr Ratko Obradović	ratkoobradovic@gmail.com
doc. dr Ana Perišić	animacija@live.com
Sonja Gelevajčuk	sokigelevajcuk@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 Prvog predmetnog zadatka je **subota, 22. decembar u 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, 21.11.2019.



Computer Graphics Chair

prof. dr Ratko Obradović
doc. dr Ana Perišić
saradnik Sonja Gelevajcuk