



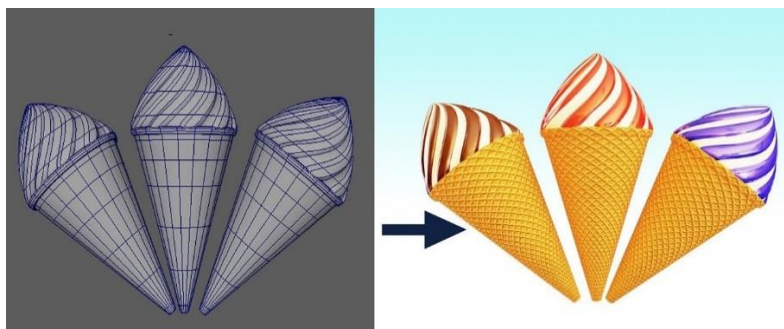
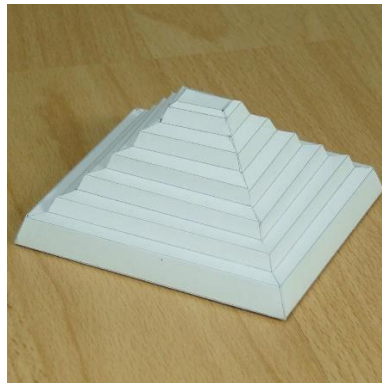
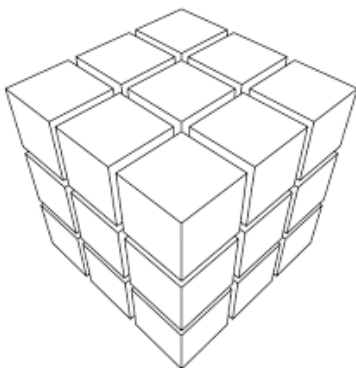
Katedra za animaciju u inženjerstvu

Dizajn tekstura i svetla

školska 2020/2021.

Prvi predmetni zadatak

Razmotavanje u ravan (eng. *Unwrap*) različitih 3D modela



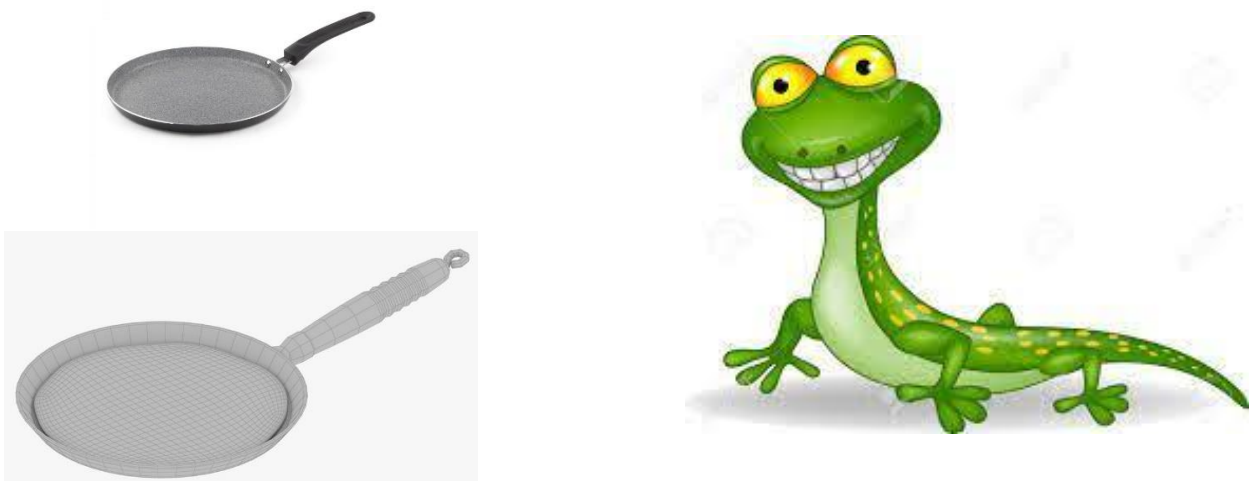
Slika 1. Primeri



Slika 2. Referentni 3D model - frižider

Po ugledu na primere urađene na vežbama kreirati bazu 3D modela koje je potrebno razmotati u ravan, odnosno, za svaki model uraditi proces *Unwrap-a*, a zatim kreirati teksture za sve modele. Voditi računa o mestima na koje ćete postaviti "šavove" na modelu. Razmotavanje modela u ravan koje je urađeno na pravi način omogućava pravilno "lepljenje" 2D teksture na 3D model. Modele koje je **neophodno** kreirati i razmotati u ravan su: Rubikova kocka (osnova je kocka), Džoserova piramida (osnova je piramida), kartonska čaša za kafu (osnova je cilindar), kornet za sladoled (osnova je konus), tiganj za palačinke ili šerpa (primer sa vežbi: čajnik), gušter (primer sa vežbi: riba). Primeri su dati na slikama 1 i 3. Pored modela koji su navedeni i koje je neophodno poslati, kreirati i razmotati u ravan model po izboru, koji po svojoj kompleksnosti odgovara modelu prikazanom na slici 2. Voditi računa kod kreiranja *seamless (tiling)* da se ne primećuje ponavljanje šablon ponavljanja karakterističnih elemenata.

Proces *Unwrap-a* uraditi u softveru *3ds Max*, a teksture kreirati u softveru *Substance Painter* ili *Photoshop*. Za svaku teksturu neophodno je kreirati *Diffuse* mapu koja će predstavljati osnovnu boju teksture. Ne koristiti gotove materijale (eng. *Smart Materials*) koji postoje u okviru *Substance Painter-a*.



Slika 3. Primeri

- × **Forma predaje:**
 1. *.max* datoteke čuvati u verziji koja se može otvoriti uz pomoć *3ds Max-a* 2019
 2. Radni fajl iz *Substance Painter-a* ili *Photoshop-a*
 3. Renderovan *UVW Template* iz *Max-a* snimljen u *.png* formatu
 4. Kreirana tekstura (*Diffuse* mapa) snimljena u *.png* formatu
 5. Ne koristiti dopunske softverske pakete (*plugin-e*) za izradu zadatka
 6. Datoteke sa zadatkom i *.pdf* datoteku sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: **brojIndeksa_Ime_Prezime_DTS_PPZ**, upotrebom nekih od standardnih alata (*WinZip*, *WinRAR*, *7-Zip* i sl.)
- × Radove slati isključivo preko **WeTransfera**: <https://www.wetransfer.com/> **svim** asistentima i profesorima:

prof dr Ratko Obradović	ratkoobradovic@gmail.com
docent dr Igor Kekeljević	igor.kekeljevic@gmail.com
Ivana Vasiljević	ivanav145@gmail.com
Filip Mirčeski	mirceski.filip95@gmail.com
Nikola Milinković	nikolamilinkovic97@gmail.com

- × U *subject* meila upisati: **DTS Prvi predmetni zadatak**
 - × Tekst poruke:
 - Poštovani,
 - Direktan link ka mom *Prvom predmetnom zadatku* naći ćete na adresi: (**Link ka vašem projektu**)
 - Srdačan pozdrav,
 - (Ime Prezime Broj Indeksa).
 - × **Rok za predaju *Prvog predmetnog zadatka* je 4. april 2021. do ponoći.**
- Studenti koji ne pošalju rad u zadatom roku, moraće ponovo da slušaju predmet sledeće školske godine.
- × Molimo studente da radove pošalju na vreme!

Novi Sad, 14.3.2021.

prof. dr Ratko Obradović
 docent dr Igor Kekeljević
 asistent Ivana Vasiljević
 asistent Filip Mirčeski
 saradnik u nastavi Nikola Milinković

Computer Graphics Chair

