



Katedra za animaciju u inženjerstvu

Dizajn prostornih oblika

školska 2017/2018.

Drugi predmetni zadatak

- × Proizvoljnim tehnikama modelovati vozilo. Dozvoljeno je modelovati i apstraktna vozila (iz nekog filma na primer);
- × Primarni cilj zadatka je da se demonstrira pažnja prema detaljima. Vozilo modelovati sa dovoljnim brojem detalja. Primeri su dati u nastavku;
- × Obratiti pažnju na odnos veličina na objektu;
- × Obratiti pažnju na odabir boja;
- × Svaki objekat imenovati na odgovarajući način tako da ime objekta nedvosmisleno govori o kom je objektu reč. Ukoliko se konkretan deo modela sastoji iz više manjih objekata, obavezno ih grupisati i grupama takođe dodeliti odgovarajuća imena;
- × Obratiti pažnju da normale površi objekata budu pravilno orijentisane. Normale su vektori normalni na spoljašnju površinu objekta. Modifikatori koji mogu da proizvedu nepravilnosti (npr. *Lathe*) poseduju *Flip Normals* opciju. U *Editable Poly* formi moguće je selektovati poligone i obrnuti ih *Flip* komandom. U *Editable Patch* formi moguće je selektovati zakrpe i obrnuti ih *Flip* komandom. Površi koje nemaju pravilno orijentisane normale ne bivaju senčene na pravilan način, odnosno ne prikazuju odsjaj;
- × Izbegavati beskonačno tanke površi. Koristiti *Shell* modifikator po potrebi;
- × Ne koristiti više od tri iteracije pri korišćenju *Mesh Smooth* i *Turbo Smooth* modifikatora, odnosno *NURMS Subdivision* opcije *Editable Poly* forme;
- × Truditi se da se modifikatorski *stack* ne "sravi" nakon primene modifikatora (npr. konverzijom objekta u *Editable Poly* ili *Editable Patch* formu i sl.), kako bi nastavnik imao uvid u korišćene modifikatore. Ako je nakon primene modifikatora potrebna ponovna manipulacija nad podelementima *Editable Poly* ili *Editable Patch* forme, upotrebiti *Edit Poly*, odnosno *Edit Patch* modifikator (respektivno);
- × Sačuvati dovoljno koraka u izradi modela u različite datoteke, kako bi nastavnik imao uvid način izrade modela. Dakle, datoteka Vozilo na primer (sa modelom vozila) treba da poseduje više hronološki pravilno imenovanih verzija od kojih svaka odgovara konkretnom koraku u izradi modela: Vozilo_01.max, Vozilo_02.max, Vozilo_03.max, itd.
- × Dokumentovati proces izrade predmetnog zadatka.
- × Forma predaje:
 1. *.max* datoteke čuvati u verziji koja se može otvoriti uz pomoć *3ds Max-a* 2016
 2. Ne koristiti dopunske softverske pakete (*plugin-e*) za izradu zadatka
 3. *Bitmap* datoteke kopirati u poseban direktorijum sa nazivom "slike" koji treba da se nalazi u istom nivou kao i datoteke sa zadatkom. U zadatku učitavati kopirane *bitmap* datoteke isključivo iz pomenutog direktorijuma
 4. Sve datoteke i direktorijum sa *bitmap* datotekama zajedno sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: broj_indeksa_Ime_Prezime, upotrebom nekih od standardnih alata (*WinZip*, *WinRAR*, *7-Zip* i sl.)

1. Primeri

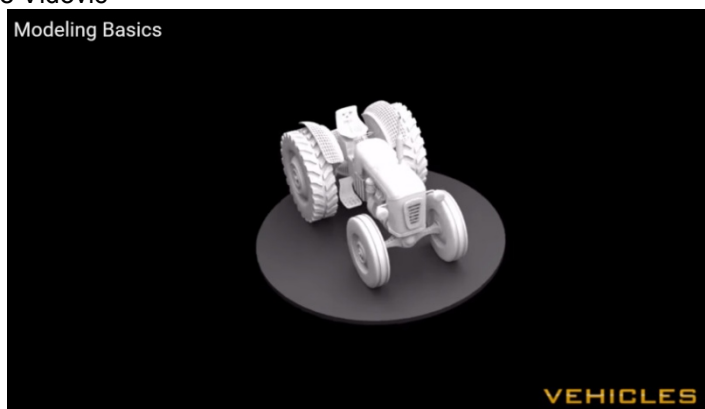
Na YouTube adresi **AnimacijaA** pod nazivom **Modeling Basics** (<https://www.youtube.com/watch?v=s8SCoz9IbuA>) mogu se naći reprezentativni primeri radova prošlih generacija. Ovi primeri služe da daju ideje i da prikažu nivo detalja koji bi modeli trebali da poseduju.



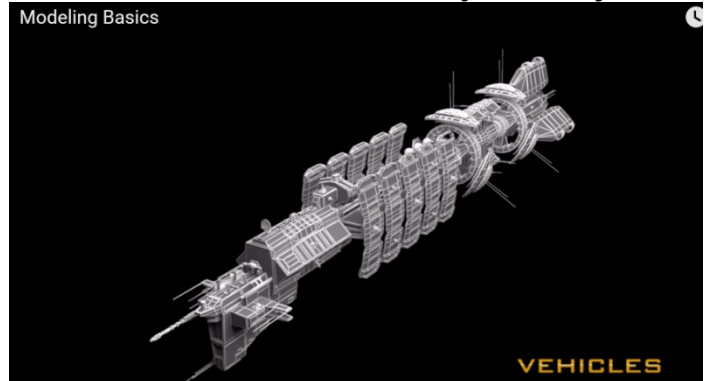
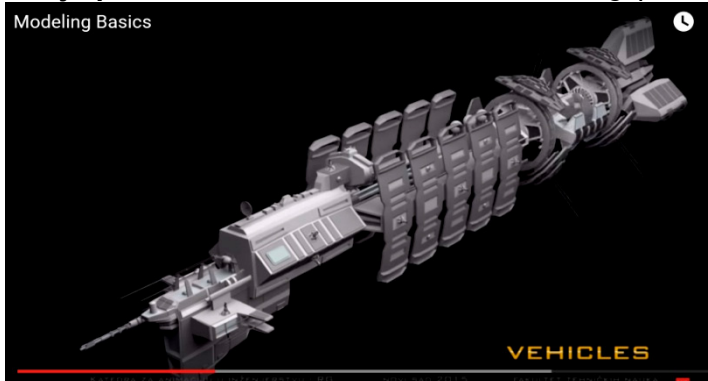
Student: Jovan Marković



Student: Đorđe Vidović



Student: Stefan Suknjaja



Student: Adrijan Sljuka

Dokumentovati proces izrade predmetnog zadatka. Šablon za izradu dokumentacije dat je na sajtu, na stranici nastavnog predmeta, u posebnom fajlu;

× Forma predaje:

1. *.max* datoteke čuvati u verziji koja se može otvoriti uz pomoć *3ds Max-a* 2016
2. Ne koristiti dopunske softverske pakete (*plugin-e*) za izradu zadatka
3. *Bitmap* datoteke kopirati u poseban direktorijum sa nazivom "slike" koji treba da se nalazi u istom nivou kao i datoteke sa zadatkom. U zadatku učitavati kopirane *bitmap* datoteke isključivo iz pomenutog direktorijuma
4. Sve datoteke i direktorijum sa *bitmap* datotekama zajedno sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: broj_indeksa_Ime_Prezime, upotrebom nekih od standardnih alata (*WinZip*, *WinRAR*, *7-Zip* i sl.)

- × Radove slati isključivo preko **WeTransfer**: <https://www.wetransfer.com/>
ili **Dropbox**: <https://www.dropbox.com/> svim asistentima i profesoru:

prof. dr Ratko Obradović	ratkoobradovic@gmail.com
Nenad Kuzmanović	nenad.kuzmanovic.kuzma@gmail.com
Ivana Vasiljević	ivanav145@gmail.com

× U *subject* meila upisati: **DPO DRUGI PREDMETNI ZADATAK**

× Tekst poruke:

Poštovani,
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 **15. decembar do 20.00h**;
- × Kašnjenje se ne toleriše, radovi predati nakon **15. decembra** posle **20.00h** dobijaju nula bodova.
- × Molimo studente da radove pošalju na vreme!

Novi Sad, 21.11.2017.

prof. dr Ratko Obradović
asistent Nenad Kuzmanović
saradnik u nastavi Ivana Vasiljević

Computer Graphics Chair

