



## Katedra za animaciju u inženjerstvu

### Dizajn prostornih oblika

školska 2017/2018.

#### Predmetni projekat

#### Kreirati kuću sa enterijerom



Prošlogodišnji primeri. Više informacija možete naći na linku: <https://www.youtube.com/watch?v=s8SCOz9IbuA>

#### × Skup modela mora da sadrži sledeće:

1. Bočne zidove, pod, plafon i krov;
2. Bar sledećih šest prostorija: hodnik, dnevnu sobu, kuhinju sa trpezarijom, spavaću sobu, kupatilo i terasu sa ogradom;
3. Jedna ulazna vrata u hodnik i bar po jedna vrata za svaku preostalu prostoriju, uključujući i terasu. Vrata treba da poseduju okvire, kao i brave sa kvakom na obe strane;
4. Bar po jedan prozor za svaku prostoriju. Prozori treba da poseduju okvire i kvaku. Potrebno je modelovati bar jedan jednokrlni i bar jedan dvokrlni prozor. Ostatak prozora odrediti proizvoljno;
5. Par zavesa i garnišnu kraj svakog prozora. Zavesa treba da su dovoljno razmaknute tako da se iza njih vide prozori;
6. Bar jedan radiator sa više rebara u svakoj prostoriji;

#### × Dnevna soba treba da poseduje:

1. Kauč sa bar dva jastučića
2. Fotelju
3. Televizor na ormariću ili polici
4. Tepih koji prekriva deo poda
5. Sliku sa ramom na zidu i lampu
6. Jedan proizvoljan predmet

**× Kuhinja treba da poseduje:**

1. Kuhinjski element sa fiokama, vratima i sudoperom sa slavinom. Fioke i vrata treba da poseduju drške
2. Šporet
3. Sto sa stolnjakom i bar dve stolice
4. Vazu na stolu
5. Jedan proizvoljan predmet

**× Spavaća soba treba da poseduje:**

1. Krevet sa dušekom, jastukom i pokrivačem
2. Natkasnu sa fiokama i/ili vratima. Fioke, odnosno vrata, treba da poseduju drške
3. Stonu lampu sa zaklonom i sijalicom na natkasni
4. Dvokrilni orman sa policama i delimično otvorenim vratima
5. Ogledalo sa ramom na zidu
6. Jedan proizvoljan predmet

**× Kupatilo treba da sadrži:**

1. Kadu ili đakuzi ili tuš kabinu sa slavinom i tušem
2. Lavabo sa slavinom
3. WC šolju sa vodokotlićem
4. Jedan proizvoljan predmet

**× Obratiti pažnju na odnos veličina objekata**

Obratiti pažnju na odabir boja. Ukoliko se model sastoji iz više delova koji su sačinjeni od različitih materijala, potrebno je za njih odabrati različite boje (npr. brave u odnosu na vrata).

- × Svaki objekat imenovati na odgovarajući način tako da ime objekta nedvosmisleno govori o kom je objektu reč. Ukoliko se komadi nameštaja sastoje 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;
- × 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 "sravni" 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);

× **Dodatne smernice:**

1. Modele kreirati proizvoljnom tehnikom. Nije dozvoljeno koristiti gotove ugrađene modele *3ds Max*-a izuzev ograde (*Railing*);

× **Saveti:**

- ✚ Umnožavati objekte koji se ponavljaju
- ✚ Modele kuće i pojedinačnih komada nameštaja realizovati u pojedinačnim *.max* datotekama, a zatim ih uvesti u konačnu kompoziciju (takođe *.max* datoteku) *Merge* komandom glavnog menija. Datoteke sa modelima komada nameštaja nazvati odgovarajućim imenima.
- ✚ Sačuvati dovoljno koraka u izradi modela u različite datoteke, kako bi nastavnik imao uvid u način izrade modela. Dakle, datoteka Kuca na primer (sa modelom kuće) treba da poseduje više hronološki pravilno imenovanih verzija od kojih svaka odgovara konkretnom koraku u izradi modela: *Kuca\_01.max*, *Kuca\_02.max*, *Kuca\_03.max*, itd. Analogno važi i za ostale modele. Dovoljno je da konačna kompozicija poseduje jednu verziju.
- ✚ 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!

× **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. Datoteke sa zadatkom i *.pdf* datoteku sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: **brojIndeksa\_Ime\_Prezime\_DPO\_PP**, 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	<a href="mailto:ratkoobradovic@gmail.com">ratkoobradovic@gmail.com</a>
Nenad Kuzmanović	<a href="mailto:nenad.kuzmanovic.kuzma@gmail.com">nenad.kuzmanovic.kuzma@gmail.com</a>
Ivana Vasiljević	<a href="mailto:ivanav145@gmail.com">ivanav145@gmail.com</a>

- × U *subject* meila upisati: **DPO PREDMETNI PROJEKAT**

- × Tekst poruke:

Poštovani,

Direktan link ka mom *Predmetnom projektu* naći ćete na adresi: ([Link ka vašem projektu](#))

Srdačan pozdrav,

(Ime Prezime Broj Indeksa).

- × **Rok za predaju *Predmetnog projekta* je 21. januar 2018. do 20.00h.**

Studenti koji ne pošalju rad u roku, moraće ponovo da slušaju predmet sledeće školske godine.

- × Molimo studente da radove pošalju na vreme!

Novi Sad, 12.12.2017.

Prof. dr Ratko Obradović  
asistent Nenad Kuzmanović  
Saradnik u nastavi Ivana Vasiljević

**Computer Graphics Chair**

