

Drugi predmetni zadatak

teksturisane objekata

Postaviti materijale na sve objekte u sceni iz prvog predmetnog zadatka. Obavezno je koristiti osnovne materijale i *V-Ray* materijale 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 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 iComposit** 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 *emissive* mape za objekte gde postoji potreba za njom (barem na jednom objektu).

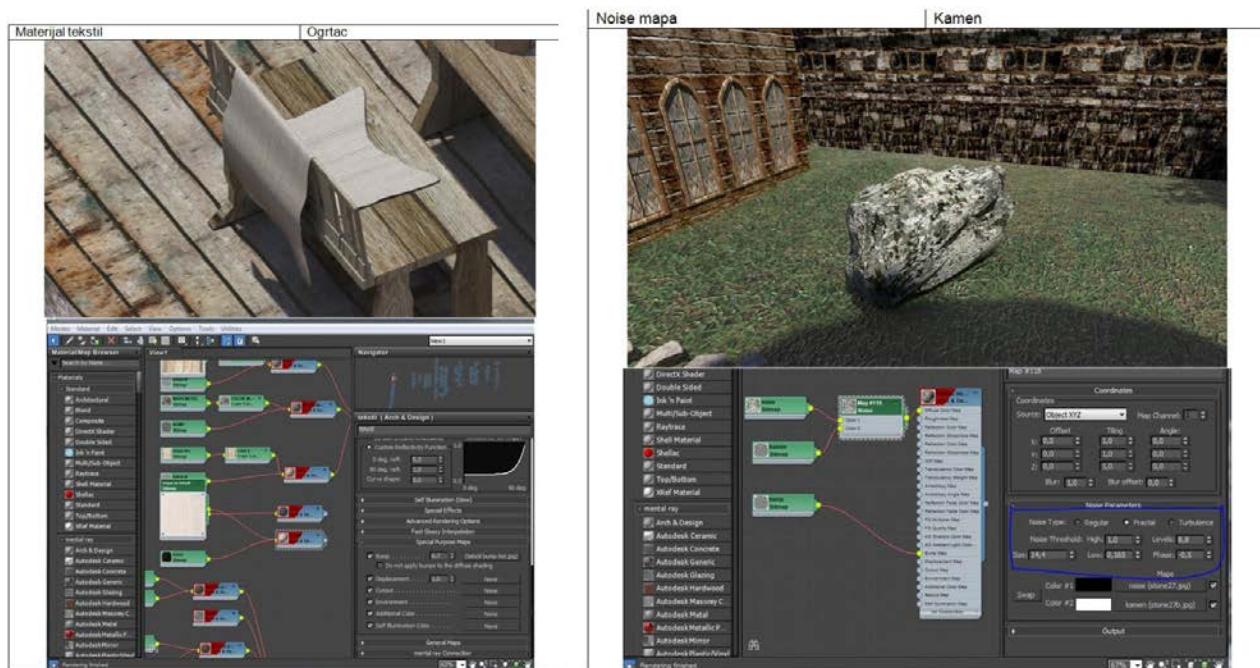
Bodovanje: 1. *High Poly* set 7b; 2. *Low Poly* set 6b; 3. *High Poly* Enterijer7b

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 **arhivfajl**. Izrađen zadatak (sva tri modela) sačuvati u jednoj *.max* datoteci sa verzijom koja se može otvoriti uz pomoć *3ds Max-a* 2019 ili *3ds Max-a* 2020 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. 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 skrin* materijala iz *editora*. Slike renderovati u rezoluciji minimalno 1280x720 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
Jelena Letić	caryatid6@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, 23. 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, 13.10.2020.



prof. dr Ratko Obradović
doc. dr Ana Perišić
asistent Jelena Letić