



Katedra za animaciju u inženjerstvu

Osnovi informacionih tehnologija za računarsku animaciju

školska 2020/2021.

Drugi predmetni zadatak

Unwrap i teksturisiranje 3D modela

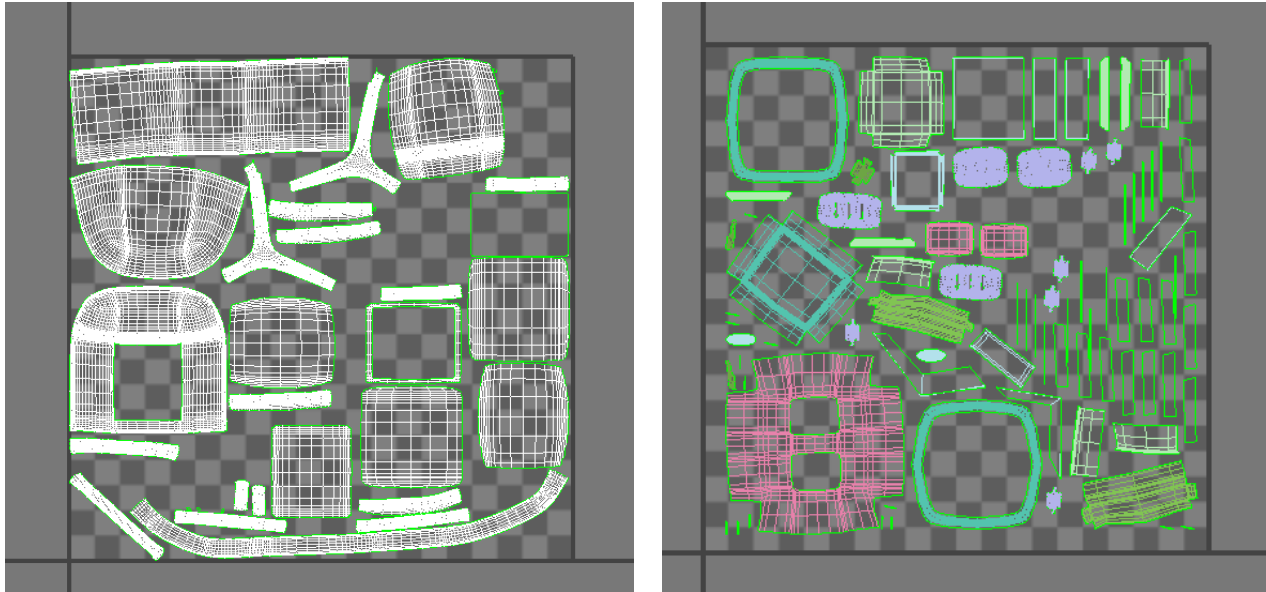
Za model frižidera kreiranog za potrebe Prvog predmetnog zadatka uraditi *Unwrap*, odnosno, razmotavanje modela u ravan, a zatim kreirati teksture za sve sastavne elemente modela. Voditi računa o "šavovima" na modelu. Razmotavanje modela u ravan urađeno na pravi način omogućava pravilno "lepljenje" 2D teksture na 3D model. Proces *Unwrap*-a uraditi u softveru *3ds Max*, a teksture kreirati u softveru *Substance Painter*. Kreirane teksture treba da sadrže elemente patine (kao što su gubitak sjaja, gubitak boje, prašina, rđa, ogrebotine, ljuštenje boje). Takođe, jedan od materijala na modelu treba da bude transparentan, po mogućnosti neka to bude staklo na vratima frižidera. Za svaku teksturu neophodno je kreirati *Diffuse* mapu koja će predstavljati osnovnu boju teksture, ali i kreirati odgovarajuće mape (*Normal*, *Height*, *Metallic*, *Roughness*) koje će doprineti realističnosti samog materijala. Ne koristiti gotove materijale (eng. *Smart Materials*) koji postoje u okviru *Substance Painter*-a.





Slika 1. Teksturisan model - primer

Na slici 1 dat je primer teksturisanog modela u programu *Substance Painter*, dok je na slici 2 prikazan urađen *Unwrap* za 3D model kreiran za potrebe Prvog predmetnog zadatka.



Slika 2. Unwrap modela – primer

Transfer (*Export* i *Import*) modela između spomenutih softvera uraditi prema upustvima dobijenim na vežbama. **NAPOMENA:** Koristiti **.obj** fajl format za ovu namenu.

× **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* čuvati u verziji koja nije novija od verzije 2020
3. Ne koristiti dopunske softverske pakete (*plugin-e*) za izradu zadatka
4. Datoteke sa zadatkom i *.pdf* datoteku sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: **brojIndeksa_Ime_Prezime_OITzaRA_DPZ**, upotrebom nekih od standardnih alata (*WinZip*, *WinRAR*, *7-Zip* i sl.)

- × Radove slati isključivo preko **WeTransfera**: <https://www.wetransfer.com/>
svim asistentima:

Ivana Vasiljević	ivanav145@gmail.com
Filip Mirčeski	mirceski.filip95@gmail.com

- × U *subject* meila upisati: **OITzaRA 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 20. decembar 2020. do ponoći.**

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

- × Molimo studente da radove pošalju na vreme!

prof. dr Dragan Ivetić
asistent Ivana Vasiljević
asistent Filip Mirčeski

Computer Graphics Chair

