



Katedra za animaciju u inženjerstvu

Dizajn tekstura i svetla

školska 2022/2023.

Predmetni projekat

Osvetljavanje enterijera i eksterijera (dnevno i noćno osvetljenje)

Kreirati dnevno i noćno osvetljenje za scenu koju čini kuća (u njoj se nalazi jedna prostorija: radna soba) sa dvorištem (eksterijer) koje je ograđeno. Zidovi kuće su do pola napravljeni od cigala, a druga polovina je fasada u boji. U dvorištu je kamena staza, preostala površina dvorišta može da bude trava ili zemlja, zatim prilaz garaži, garaža, nekoliko stabala drveća, bunar, parkiran automobil.

Enterijer predstavlja radnu sobu i treba da sadrži sledeće elemente: radni sto, stolicu, računar/laptop, lampu, pribor za pisanje, knjigu na stolu, sofu, biblioteku.

U enterijeru je **neophodno** koristiti sledeće materijale: staklo, tkanina (dve različite vrste), koža, metal (tri tipa), drvo (tri tipa, npr. parket, drveni sto, stolica, polica, ...), plastika (dva tipa: reflektivna i matirana), keramika, *Subsurface scattering* (SSS) – dva primera, mermer. Za SSS mogu biti korišćeni primeri koji su rađeni na vežbama, a mogu biti kreirani i neki novi. Mermer je neophodno kreirati u *Photoshop*-u, a ne u *Substance Painter*-u.

Pored *diffuse* mape kreirati i *bump*, *reflection*, *metalness*, *normal*, ..., za odgovarajuće materijale. Potrebno je da student sam proceni koje mape je neophodno da sadrži određeni tip materijala.

Koristiti dva (ambijentalno i direkciono) ili više svetala (*rim*, ulično, ...) za potrebe osvetljavanja scene.

NAPOMENE: Navedene scene enterijera i eksterijera su jedna ista scena u okviru *3ds Max* fajla! Modeli **mogu** biti preuzeti sa interneta, ali je **neophodno** da teksture budu urađene od strane studenata. Ne koristiti gotove materijale (*Smart Materials*) prilikom kreiranja tekstura u *Substance Painter*-u. Materijali treba da sadrže različita oštećenja.

× **Forma predaje:**

1. *.max* datoteke čuvati u verziji koja se može otvoriti uz pomoć *3ds Max*-a 2021
2. Renderovane slike pojedinačnih tipova osvetljenja enterijera i eksterijera snimljene u *.jpg* formatu (rezolucija: 1920x1080 piksela)
3. Datoteke iz *Photoshop*-a i *Substance Painter*-a
4. Sve mape kreirane za materijale
5. Datoteke sa zadatkom i materijalima, slikama i *.pdf* datoteku sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: **brojIndeksa_Ime_Prezime_DTS_PP**, upotrebom nekih od standardnih alata (*WinZip*, *WinRAR*, *7-Zip* i sl.)

× Radove slati isključivo preko **WeTransfer**: <https://www.wetransfer.com/>

svim asistentima i profesorima:

prof dr Ratko Obradović	ratkoobradovic@gmail.com
dr Ivana Vasiljević	ivanav145@gmail.com
Aleksandra Bobić	bobic.aleksandra@gmail.com
Milan Mišćević	miscevicm97@gmail.com

- × U *subject* meila upisati: **DTS Predmetni projekat**
- × Tekst poruke:
 - Poštovani,
 - Direktan link ka mom *Predmetnom porjektu* naći ćete na adresi: ([Link ka vašem projektu](#))
 - Srdačan pozdrav,
 - (Ime Prezime Broj Indeksa).

- × **Rok za predaju *Predmetnog projekta* je 13. jun 2023. 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, 11.03.2023.

prof. dr Ratko Obradović
doc. dr Ivana Vasiljević
asistent Milan Miščević
asistent Aleksandra Bobić

Computer Graphics Chair

