



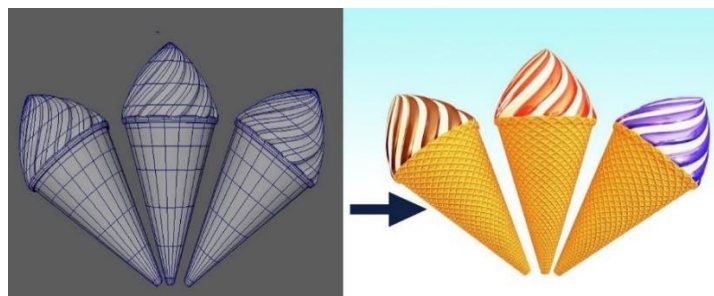
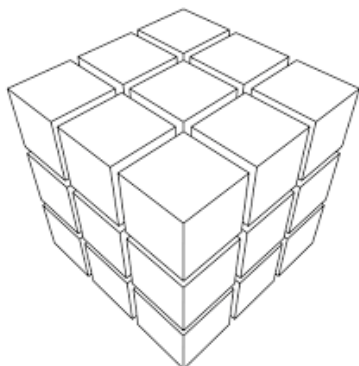
## Katedra za animaciju u inženjerstvu

### Dizajn tekstura i svetla

školska 2021/2022.

#### Prvi predmetni zadatak

Razmotavanje u ravan (eng. *Unwrap*) različitih 3D modela



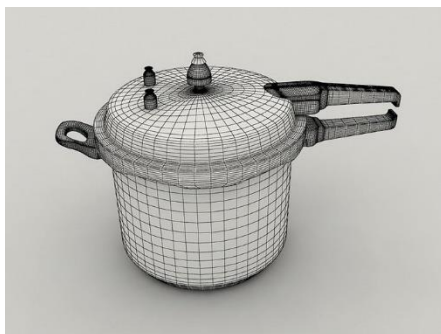
Slika 1. Primeri



Slika 2. Referentni 3D model - frižider

Po ugledu na primere urađene na vežbama kreirati bazu 3D modela koje je potrebno razmotati u ravan, odnosno, za svaki model uraditi proces *Unwrap*-a, a zatim kreirati teksture za sve modele. Voditi računa o mestima na koje ćete postaviti "šavove" na modelu. Razmotavanje modela u ravan koje je urađeno na pravi način omogućava pravilno "lepljenje" 2D teksture na 3D model. Modele koje je **neophodno** kreirati i razmotati u ravan su: Rubikova kocka (osnova je kocka), piramida sa slike 1 (osnova je piramida), plinska boca (osnova je cilindar), kornet za sladoled (osnova je konus), ekspres lonac (primer sa vežbi: čajnik), kornjača (primer sa vežbi: riba). Primeri su dati na slikama 1 i 3. Pored modela koji su navedeni i koje je neophodno poslati, kreirati i razmotati u ravan model po izboru, koji po svojoj kompleksnosti odgovara modelu prikazanom na slici 2. Voditi računa kod kreiranja *seamless (tiling)* da se ne primećuje ponavljanje šablon ponavljanja karakterističnih elemenata.

Proces *Unwrap*-a uraditi u softveru *3ds Max*, a teksture kreirati u softveru *Substance Painter* ili *Photoshop*. Za svaku teksturu neophodno je kreirati *Diffuse* mapu koja će predstavljati osnovnu boju teksture. Ne koristiti gotove materijale (eng. *Smart Materials*) koji postoje u okviru *Substance Painter*-a.



Slika 3. Primeri

- × **Forma predaje:**
  1. *.max* datoteke čuvati u verziji koja se može otvoriti uz pomoć *3ds Max-a 2021*
  2. Radni fajl iz *Substance Painter-a* ili *Photoshop-a*
  3. Renderovan *UVW Template* iz *Max-a* snimljen u *.png* formatu
  4. Kreirana tekstura (*Diffuse* mapa) snimljena u *.png* formatu
  5. Ne koristiti dopunske softverske pakete (*plugin-e*) za izradu zadatka
  6. Datoteke sa zadatkom i *.pdf* datoteku sa dokumentacijom arhivirati u jednu *.zip* arhivu sa nazivom: **brojIndeksa\_Ime\_Prezime\_DTS\_PPZ**, upotrebom nekih od standardnih alata (*WinZip*, *WinRAR*, *7-Zip* i sl.)
- × Radove slati isključivo preko **WeTransfera**: <https://www.wetransfer.com/> **svim** asistentima i profesorima:

|                           |  |
|---------------------------|--|
| prof dr Ratko Obradović   | <a href="mailto:ratkoobradovic@gmail.com">ratkoobradovic@gmail.com</a>     |
| docent dr Igor Kekeljević | <a href="mailto:igor.kekeljevic@gmail.com">igor.kekeljevic@gmail.com</a>   |
| dr Ivana Vasiljević       | <a href="mailto:ivanav145@gmail.com">ivanav145@gmail.com</a>               |
| dr Isidora Đurić          | <a href="mailto:isidoradjuric90@gmail.com">isidoradjuric90@gmail.com</a>   |
| Filip Mirčeski            | <a href="mailto:mirceski.filip95@gmail.com">mirceski.filip95@gmail.com</a> |

- × U *subject* meila upisati: **DTS Prvi predmetni zadatak**
- × Tekst poruke:
 

Poštovani,  
 Direktan link ka mom *Prvom predmetnom zadatku* naći ćete na adresi: (**Link ka vašem projektu**)  
 Srdačan pozdrav,  
 (Ime Prezime Broj Indeksa).
- × **Rok za predaju *Prvog predmetnog zadatka* je 4. april 2022. 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, 15.3.2022.

prof. dr Ratko Obradović  
 vanr.prof. dr Igor Kekeljević  
 asistent dr Ivana Vasiljević  
 asistent dr Isidora Đurić  
 asistent Filip Mirčeski

**Computer Graphics Chair**

