

Curs: Arta Digitala 3D - Semestrul II
Substance Painter- Texturare in Mediul Digital

Subiect:

Realizati o scena 3D in Marmoset Toolbag, folosind modele create de voi. Tematica si compozitia scenei sunt la libera alegere. Urmariti cu atentie lectiile video postate de noi legate de organizarea si structurarea proiectului.

Ce trebuie sa contina proiectul

- Toate obiectele modelate (propsurile de primplan avand High si Low, restul avand doar Low)
- UV-uri pentru toate obiectele Low
- Normal map pentru toate propsurile de primplan
- Texturi in substance painter pentru obiectele de primplan - trebuie sa aveti fisierele Substance Painter (.sbs) pentru fiecare obiect
- Texturi pentru restul obiectelor - Seturi de texturi (Diffuse/Albedo , Roughness, Metalness, Normal Map). Cate un folder pentru fiecare set de texturi.
- Pozitionarea obiectelor in scena folosind obiectele din ZooAssets
- Aducerea scenei in Marmoset Toolbag: din Max, se va exporta toata scena catre Marmoset. Avand materialele deja create din Max
- Iluminare si Randare in Marmoset

Proiectul final trebuie sa aiba aceasta structura organizata pe foldere:

Proiect final

- max - aici veti pune scena/scenele de max
- export - aici veti pune fisierele obj/fbx folosite pentru export
- sbs - aici veti pune fisierele .sbs salvate din Substance Painter
- tex - aici veti pune, folosind foldere individuale, seturile de texturi
- marmo - aici veti salva scena marmoset
- render - aici veti salva imaginile randate final
- ref - aici veti salva toate imaginile/schite digitale ce reprezinta referinte pentru proiect
- zbr - fisiere de tip .ztool sau .zpr

Ce trebuie sa trimiteti:

Un mail cu Nume, Prenume, Sectie/Facultate si An, avand 1-3 screenshoturi cu scena, in format JPEG, catre alexandruvoinea@live.com si teo.cazghir@ubisoft.com

Deadline: 07.06.2019