

Pentru Grupa: Introducere in Modelare si Texturare(Digital Art modul I)

Termen predare tema : **24 mai 2021 ora 12:00**

Realizati o textura in Substance Painter pentru modelul oferit, tinand cont de sfaturile prezentate in lectii. Aveti libertatea sa alegeti materialele folosite. Incercati sa dati personalitate obiectului si sa adaugati cat mai multe detalii unice, creativitatea este apreciata.

Criteriile de evaluare pentru textura:

- *materiale potrivite in cadrul obiectului
 - *aspectul materialelor
 - *prezenta uzurii pe muchii+suprafetele obiectelor
 - *detalii specifice(inscriptii, ornamente, desene etc)
 - *aspectul general si povestea obiectului
- * punctaj extra: cele doua teme de modelare high poly (xilofon&radio)

Pentru cei care nu au avut timp sau nu au reusit sa duca la capat etapele de high poly/mapare/bake, v-am atasat un model gata de texturare, ca fisier Substance(tineti cont totusi ca punctajul pentru etapele de high poly/mapare/bake nu o sa fie inclus in nota finala).

Foarte Important: Tema trebuie adaugata pe classroom in cadrul: Proiect Final - texturare model in Substance Painter, precizand in comentarii numele complet, facultatea, grupa si anul. In caz contrar, nu o sa fie luata in calcul.

Pagina de

classroom: <https://classroom.google.com/c/MzQyODc0NzkzOTNa?cjc=ui3hnzp>

Pagina temei, in cadrul careia trebuie predat proiectul:

<https://classroom.google.com/c/MzQyODc0NzkzOTNa/a/MzM4MjcwOTc5MjY5/details>

Urmariti lectiile de texturare in Substance Painter, postate pe Classroom. Acolo puteti vedea cum se poate realiza o textura de la zero + exemple cu modele realizate de alti studenti.

<https://drive.google.com/file/d/1iEBaAvJcCLboFq-30zOC78N9Hhh6Tck2/view>

https://drive.google.com/file/d/1IYxvWfY4JIg-Uo7gyff0rT0YfcH_JaSj/view

<https://drive.google.com/file/d/1s2upZ2RS5BCfoCqAfRXUj-dG-iT0dvTO/view>

<https://store.substance3d.com/user/login?destination=students-teachers> (download link for Substance Painter)

Predarea modelului texturat se va face pe Sketchfab (2048 resolution, file/export textures/sketchfab output template, daca aveti bake din marmoset flip y in marmoset - aveti tutorial atasat in cadrul temei). Sunt acceptate si screenshoturi, dar preferabil este sa folosim platforma Sketchfab, asa cum am facut si in primul semestru, pentru a putea vizualiza/evalua modelul in mod interactiv.

Recomandare: urmariti lectiile postate in cadrul cursului, puteti vedea exemple reprezentative realizate de alti colegi, cat si tehnici de lucru.

Mult Succes!