

U N I V E R Z I T E T U S A R A J E V U
E L E K T R O T E H N I Č K I F A K U L T E T

DIPLOMSKI RAD:

Kompatibilnost softverskih paketa
Autodesk Maya i Autodesk 3D Studio Max
u modeliranju 3D okruženja za animirani film

Sarajevo, 2010. godine.

SAŽETAK

Proces 3D modeliranja objekata i likova za kvalitetan 3D animirani film je izuzetno zahtjevan segment u razvoju tog animiranog filma. Da bi taj proces bio uspješan, njemu moraju prethoditi scenarij, storyboard, te vizija umjetnika koja govori modeleru kako će neki objekat ili lik izgledati. Modeler treba da koristi različite tehnike modeliranja što efikasnije, da bi napravio kvalitetan i razumljiv model, koji se kasnije treba proslijediti umjetnicima za teksturiranje, te animatorima.

Postoji niz različitih alata za 3D modeliranje i animaciju, od kojih su najpoznatiji Autodesk Maya i Autodesk 3D Studio Max. Oba ova alata imaju svoje prednosti i nedostatke, ali ako se kombinuju zajedno, daju kvalitetne rezultate. Jedan od problema sa kojim se susreću modeleri koji koriste različite alate za jedan projekat jeste taj da li će se modeli korektno prenijeti iz jednog alata u drugi, odnosno da li će zadržati svoju geometriju. Najbolje rješenje za to je nalaženje tehnike modeliranja koja će biti ista za oba alata. Kao najbolje rješenje za modeliranje objekata animiranog filma „53“, koji je opisan u ovom diplomskom radu, pokazala se tehnika poligonalnog modeliranja sa četverostranim poligonima (quad-ovima), koja je podržana od oba navedena alata.

► ABSTRACT

The process of object and character 3D modeling for high-quality 3D animated movie is extremely demanding segment in development of that animated movie. A script, storyboard and artist vision, which tells the modeler how an object or an character will look like, must precede that process to make it successful. Modeler needs to use different modeling techniques efficient to make a quality and comprehensible model, which will later be forwarded to texturing artists and animators.

There is a number of different 3D modeling and animation tools, most known are Autodesk Maya and Autodesk 3D Studio Max. Both of these tools have their advantages and disadvantages, but combined together, they give quality results. One of the problems which modelers who use different tools for same project have is, will the model be transferred correctly from one tool to another (will its geometry stay the same). The best solution for this problem is finding a modeling technique which is the same for both tools. Polygonal modeling technique with quads, which is supported in both of above mentioned tools, was proven to be the best object modeling technique for animated movie called „53“, which is described in this diploma thesis.

----- CEO RAD MOŽETE PREUZETI NA SAJTU -----

<http://www.maturskiradovi.net/eshop/>

POGLEDAJTE VIDEO UPUTSTVO SA TE STRANICE I PORUČITE RAD

PUTEM ESHOPA , REGISTRACIJA JE OBAVEZNA.

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL:
maturskiradovi.net@gmail.com