

Zadanie č.1

Modelovanie v 3D programe - primitívy, polygóny, krivky

Vytvorte v 3D programe **Cinema4D**, nasledovné objekty a rozložte ich **v jednej scéne**:

1. Vymodelujte monitor spredu, zozadu podľa predlohy(s káblom a stojanom)podľa vlastného výberu,
alebo vymodelujte PC myš s káblom podľa vlastného výberu
2. Vymodelujte 3D TEXT s názvom firmy modelovanej myšky (monitoru)
Cez text pretiahnite kábel mnitora (myšky).
3. **Dokumentáciu vypracovať vo Worde a odovzdať ako PDF .**
4. **Zadanie má obsahovať:**

	Zadanie (vložiť do práce, inak -2b)	Body	Hodnotenie
1.	Teoretický rozbor - teoretické východiská modelovania v programe Cinema 4D	3	
2.	Monitor, alebo myš	30	
3.	Logo firmy – 3D TEXT	10	
4.	Kábel	10	
6.	Pracovný postup - manuál - má obsahovať stručný popis vykonaných operácií v použitých pri zhotovení vašej práce v Cinema 4D (použite PrintScreen a texty)	15	
7.	Technické a programové vybavenie	3	
8.	Zhodnotenie	3	
9.	Model uložiť na svoju web stránku (formát png)	4	
	Spolu	78	
9.	Spracovanie vo Worde: 1. V práci vygenerovať obsah (používať štýly nadpisov) 2. V hlavičke dokumentu použiť: meno, trieda, predmet 3. V päte dokumentu udávať číslo strany 4. Vytvoriť vlastnú kompozíciu dokumentu podľa grafických pravidiel (súlad, harmónia)	4 2 2 4	
	Celkový počet	90	