

## Zadanie č.2

### Modelovanie v 3D programe -editácia hrán, materiály a svetlá

Vytvorte v 3D programe **Cinema4D topánky** , použite materiály rozložte ich v **osvetlenej scéne**:

1. Vytlačiť len obálku a zadanie
2. **Dokumentáciu vypracovať vo Worde a odovzdať ako PDF .**
3. **Zadanie má obsahovať:**

	Zadanie + obálka vytlačiť a odovzdať	Body	Hodnotenie
1.	Teoretický rozbor - teoretické východiská modelovania v režime hrán, svetlá, materiály v programe Cinema 4D	3	
2.	Topánky- modelovanie	30	
3.	Topánky- materiály	10	
4.	Topánky- svetlá	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.	<b>Model uložiť na svoju web stránku (formát png)</b>	<b>4</b>	
	<b>Spolu</b>	<b>78</b>	
9.	<b>Spracovanie vo Worde:</b> 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 (súlady, harmónia)	2 1 1 2	
	<b>Celkový počet</b>	<b>84</b>	