

Zadanie č.2

Modelovanie v 3D programe -editácia hrán, bodov a svetlá

Vytvorte v 3D programe **Cinema 4D topánky** (model podľa vlastného výberu), 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 V úvode PDF zaradiť obálku vzorových zadaní potom obsah	Body	Hodnotenie
1.	Teoretický rozbor - teoretické východiská modelovania v režime bodov , hrán a svetlá programe Cinema 4D	3	
2.	Topánky- modelovanie (vlastný model)	30	
3.	Topánky- materiály	10	
4.	Topánky- svetlá	10	
6.	Pracovný postup - manuál - má obsahovať stručný popis vykonaných operácií použitých pri zhotovení vašej práce v Cinema 4D (použite PrintScreen a texty)	15	
7.	Technické a programové vybavenie (stručné parametre HD)	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 (súlady, harmónia)	2 1 1 2	
	Celkový počet	84	