

WIZUALIZACJA ARCHITEKTONICZNA W PROGRAMACH 3D

- Teoria wizualizacji architektonicznej - proces
- Teoria wizualizacji architektonicznej - przegląd technik
- Praca ze szkicem wstępnym, ilustracją koncepcyjną, szczegółowym rysunkiem technicznym
- Podstawy modelowania nieorganicznego - przegląd narzędzi i technik
- Planowanie produkcji - rozważania na temat skali, stylu, sposobu prezentowania gotowej wizualizacji, oczekiwań klienta
- Modelowanie budynków z brył podstawowych
- Modelowanie szczegółów architektonicznych za pomocą wielokątów i powierzchni podpodziału (subdivision surfaces)
- Modelowanie szczegółów architektonicznych za pomocą powierzchni NURBS
- Modelowanie wnętrz metodą swobodnego łączenia technik i narzędzi
- Podstawy modelowania organicznego - szybkie tworzenie roślinności technikami 2D i 3D
- Tworzenie map współrzędnych UV
- Teksturowanie modeli za pomocą tekstur proceduralnych (shaderów)
- Teksturowanie modeli za pomocą gotowych tekstur oraz ręcznie (w programie Adobe Photoshop)
- Praca z kamerą - rzutowanie modelu na płaszczyznę, tworzenie widoku w perspektywie
- Oświetlenie - tworzenie realistycznego oświetlenia w scenie 3D za pomocą obrazów HDR oraz świateł powierzchniowych, punktowych i kierunkowych; techniki symulowania światła naturalnego oraz efektów atmosferycznych
- Renderowanie wizualizacji statycznej - rendering realistyczny i stylizowany na rysunek wektorowy
- Renderowanie wizualizacji dynamicznej (animacji)
- Kompozycja - łączenie wyrenderowanego obrazu 3D z materiałem zdjęciowym
- Tworzenie prezentacji z wyrenderowanych obrazów i animacji 3D