

WIZUALIZACJA PRODUKTU W PROGRAMACH 3D

- Teoria wizualizacji produktu - proces
- Teoria wizualizacji produktu - przegląd technik
- Praca ze szkicem wstępnym, ilustracją koncepcyjną, szczegółowym rysunkiem technicznym
- Podstawy modelowania nieorganicznego - przegląd narzędzi i technik
- Planowanie produkcji - rozważania na temat poziomu szczegółowości, skali, stylu, sposobu prezentowania gotowej wizualizacji, oczekiwań klienta
- Modelowanie głównych elementów produktu z brył podstawowych
- Modelowanie szczegółów powierzchni za pomocą wielokątów i powierzchni podpodziału (subdivision surfaces)
- Modelowanie szczegółów powierzchni za pomocą krzywych i powierzchni NURBS
- Przegląd technik modelowania i łączenia nietypowych oraz pozornie nieprzystających do siebie kształtów powierzchni
- Podstawy modelowania organicznego - tworzenie powierzchni giętkich i elastycznych
- Tworzenie siatek 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 światła powierzchniowych, punktowych i kierunkowych; symulowanie technik oświetlenia studyjnego
- 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