

MOD0

- Podstawy teoretyczne pracy z grafiką 3D
- Podstawy pracy w pakiecie 3D na przykładzie programu Modo
- Interfejs programu Modo
- Organizacja sceny 3D
- Podstawowe operacje na obiektach
- Modelowanie w oparciu o wielokąty i powierzchnie podpodziału (subdivision surfaces); przegląd i omówienie unikatowych dla programu Modo koncepcji modelowania
- Zaawansowane metody szybkiego i wygodnego modelowania powierzchni o skomplikowanej strukturze, organicznych, architektonicznych, przemysłowych, martwej natury
- Kształtowanie powierzchni metodą rzeźbienia
- Tworzenie i edycja map współrzędnych UV
- Tworzenie i edycja map tekstur metodą malowania bezpośrednio na powierzchni obiektu, jak również przy wykorzystaniu programu Adobe Photoshop
- Oświetlenie i rendering: reguły oświetlania sceny 3D za pomocą różnych źródeł światła (w tym IBL oraz Global Illumination); kontrolowanie cieni; łączenie obrazu 3D z materiałem zdjęciowym; przegląd możliwości modułu renderującego programu Modo w zakresie tworzenia realistycznych obrazów i animacji 3D
- Podstawy animacji
- Kompletowanie projektu i prezentowanie zwizualizowanych scen statycznych oraz animacji