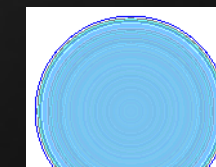
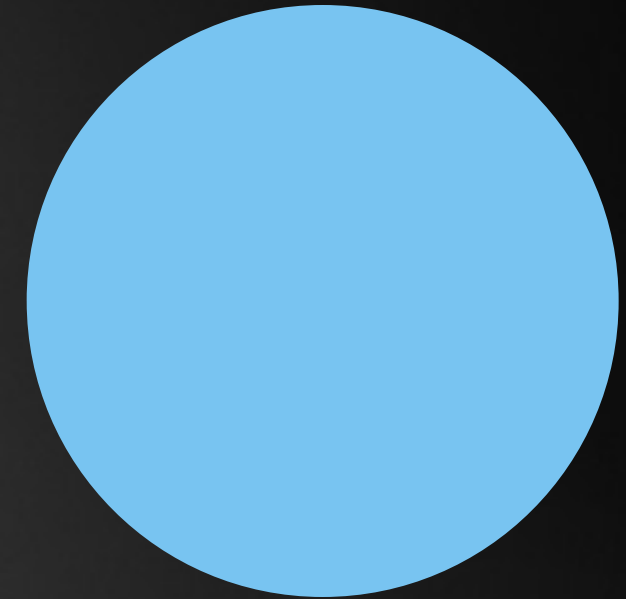


V272 – Organizace

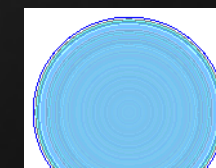
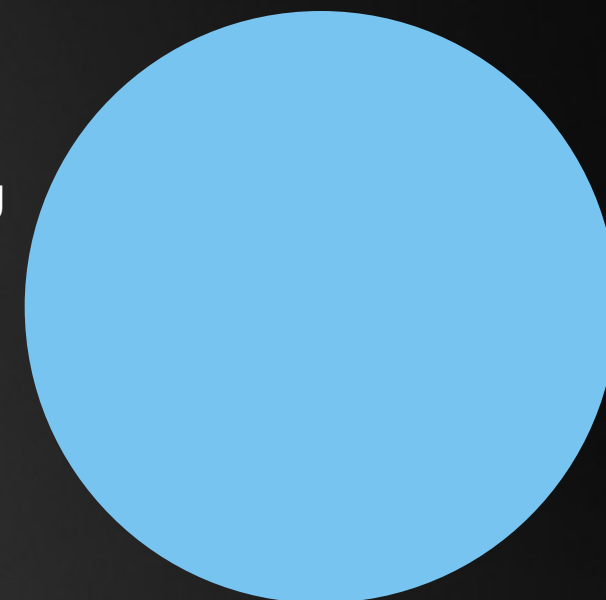
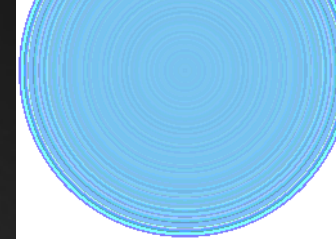
JIŘÍ CHMELÍK, ZOLTÁN ORÉMUŠ

SEMESTR: JARO 2020



Základní informace

- ▶ Cíl – získat praktické zkušenosti s 3D modelováním:
 - ▶ Polygonální modelování, CSG, Sculpting, volume modeling
 - ▶ Textury
 - ▶ Osvětlení
 - ▶ Animace
- ▶ Prakticky orientované semináře, minimum teorie
 - ▶ Teoretické základy v rámci PB009
- ▶ Navazující kurzy – Character Modelling (VV035 a VV036)



Výuka

- ▶ Každý týden formou seminářů:
 - ▶ evidovaná docházka
 - ▶ očekáváme aktivní účast

- ▶ Dvě seminární skupiny

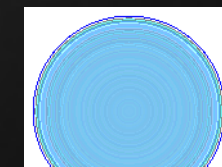
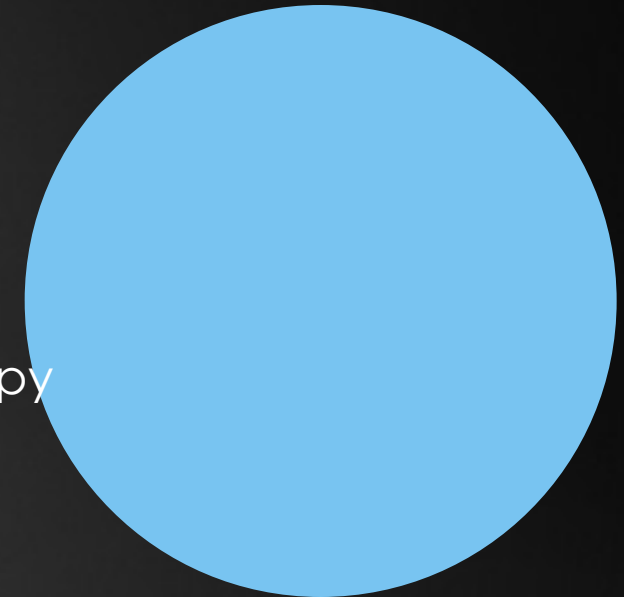
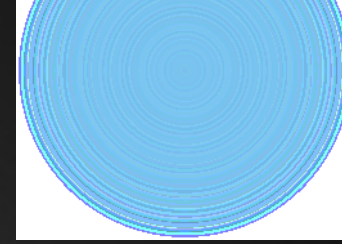
- ▶ 01 – Cinema 4D
- ▶ 02 – Blender
- ▶ různé SW, různé nástroje, stejné základní principy, podobné výstupy

- ▶ Hodnocení předmětu

- ▶ účast
- ▶ tři domácí úlohy:
 - ▶ 3D model
 - ▶ Animace
 - ▶ ???

- ▶ Studijní materiály – vše v Isu, průběžně

- ▶ Slajdy, tutoriály, zadání úloh
- ▶ Odevzdávárna



Software

- ▶ Cinema4D
 - ▶ Přehledné rozhraní
 - ▶ „Easy to learn“
 - ▶ Pro studenty zdarma
 - ▶ Méně využíván v průmyslu (ve srovnání s např. 3Ds Max)

Blender

- ▶ "originální" rozhraní (výrazná změna od verze 2.8)
- ▶ Open-source, community driven
- ▶ Čím dál více používaný v průmyslu

