

Zadanie č.1

Modelovanie v 3D programe - primitívy, polygóny, krivky

Vytvorte v 3D programe **Cinema4D**, nasledovné objekty a rozložte ich **v jednej scéne**:

1. Vymodelujte podľa predlohy (obrázok - vlastný výber) **šálku s tanierikom, lyžičkou a kanvicou**.
2. Vymodelujte stôl s obrusom.
3. Podkladové obrázky vložiť do zadania!!!
4. **Dokumentáciu vypracovať vo Worde**
5. **Odovzdať :**
 - a. **vytlačенú iba prednú stranu, túto stranu**
 - b. **kompletné zadanie len vo formáte PDF**
6. **Zadanie má obsahovať:**

	Zadanie (vložiť do práce, inak -2b)	Body	Hodnotenie
1.	Teoretický rozbor - teoretické východiská modelovania v programe Cinema 4D	3	
	Vlož obrázkovú predlohu kávového (čajového setu) s lyžičkou	2	
2.	Šálku s tanierikom a kanvicou	30	
3.	Lyžička	10	
4.	Stôl s obrusom	10	
5.	Pracovný postup - manuál - má obsahovať stručný popis vykonaných operácií v použitých pri zhotovení vašej práce v Cinema 4D (použite PrintScreen a texty)	13	
6.	Technické a programové vybavenie	3	
7.	Zhodnotenie	3	
8.	Modely uložiť na svoju web stránku (formát png)	4	
	Spolu	78	
9.	Spracovanie vo Worde: <ol style="list-style-type: none">1. V práci vygenerovať obsah (používať štýly nadpisov)2. V hlavičke dokumentu použiť: meno, trieda, predmet3. V päte dokumentu udávať číslo strany4. Vytvoriť vlastnú kompozíciu dokumentu podľa grafických pravidiel (súlád, harmónia)	4 2 2 4	
	Celkový počet	90	