

Graficzne modelowanie scen 3 D

Zadanie 6

Laboratorium 10-11

(25 pkt.)

W ramach programu *Blender* utwórz model postaci (człowieka, zwierzęcia, stwora itp.) lub pojazdu mechanicznego (np. samochodu) a następnie zrealizuj krótką animację, w ramach której utworzony obiekt będzie poruszał się po zdefiniowanej scenie.

Sprawozdanie z laboratorium w formie zdjęć scen prześlij na adres kaczmarek.pcz@gmail.com pod postacią plików **GMS_Zad6_nazwisko.pdf** i **GMS_Zad6_nazwisko.blend** podając jako tytuł wiadomości **GMS_Zad6_nazwisko**.

Materiały online

Tworzenie modelu graficznego postaci w programie Blender – instrukcja
http://ssamolej.kia.prz.edu.pl/dydaktyka/ICK/Postac_blender.pdf

Filmik – Animacja. Sekwencja chodu człowieka.
<https://www.youtube.com/watch?v=rljrklm98XQ>

Opis procesu tworzenia postaci
<http://informatyka.wroc.pl/node/711>

Filmik – Modelowanie samochodu 3D
https://www.youtube.com/watch?v=hb_4Vh5z4y4

„Skany” rozdziału książki – opis procesu modelowania twarzy
<http://math.uni.lodz.pl/~marekbad/blender/twarz/glowa.html>