

Luděk Kriška

Cinema 4D r12 : Internát

- 1) Proč Cinema 4D r12 ?
- 2) Proč internát ?
- 3) Nejtěžší části modelování
- 4) Ukázky (výsledné renderování, grafické rozhraní)

Proč pokoj internátu ?

- Dlouhodobý pobyt
- kompletní parametry
- Čas

Stěžejní body

- Rozměry
- Ubrus
- Kamerový posun



Pokus o podobu



Pokus o podobu



Pokus o podobu



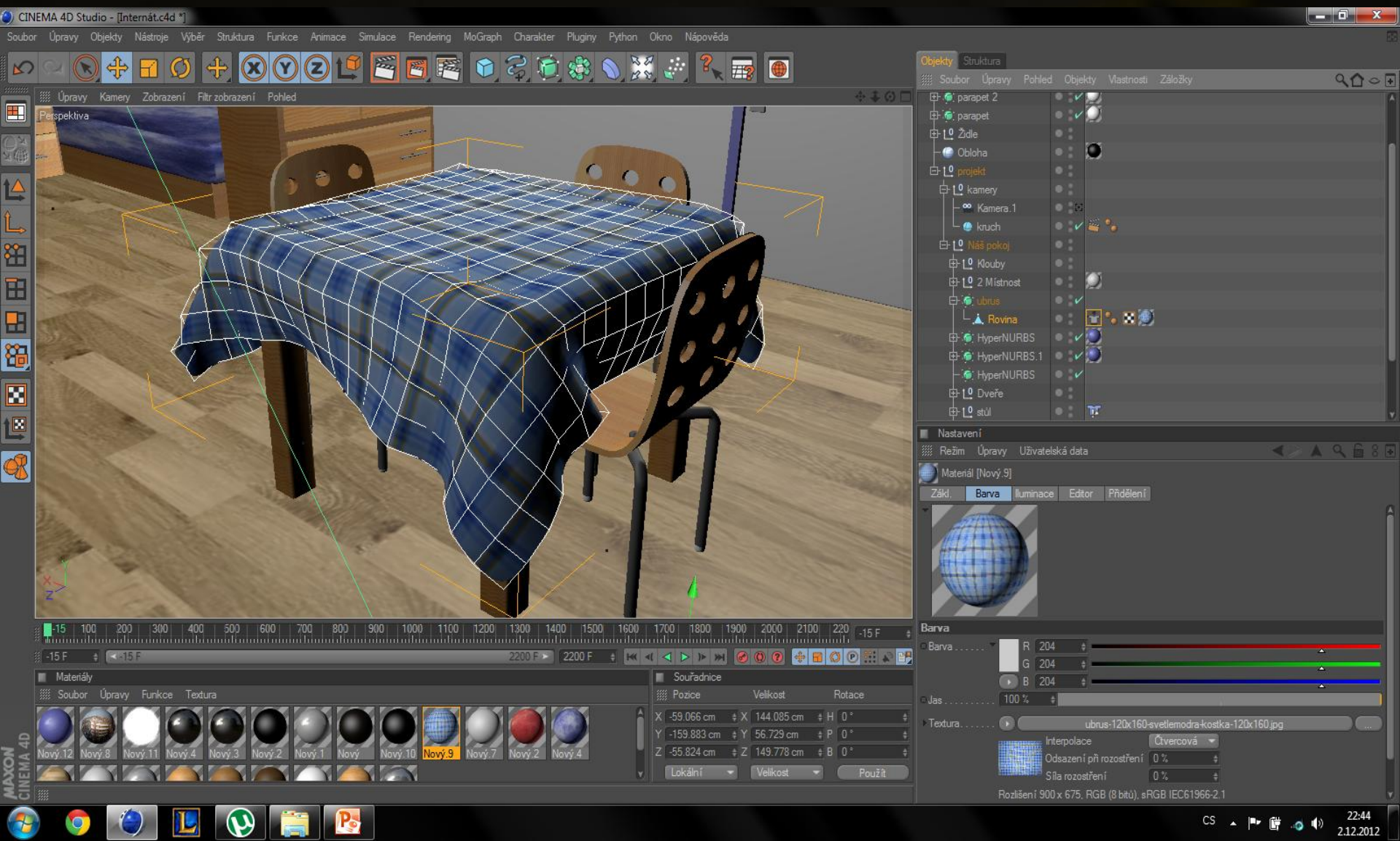
Kamerový posun



Rozměry (půdorys)



Stavba a úprava ubrusu



Pohled na stůl a postel



Pohled na dveře a stůl



Pohled na subwoofer a šuplík



Pohled na osvětlení a židli



Závěr

Děkuji za pozornost
Nějaké dotazy ?



Mé Logo

