

ЗАДАНИЕ К ЭКЗАМЕНУ

РАЗДЕЛ II. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В Cinema 4d (II СЕМЕСТР)

Экзамен по компьютерной графике предусматривает проверку практических навыков работы в Программе для 3d моделирования Cinema_4d, а также способности к образному мышлению, способности логически мыслить и воплотить свое решение поставленной на зачете задачи предлагаемыми средствами. Главным для сдачи экзамена есть выполнение всех заданий за семестр, выполнение теоретической и практической части экзамена по 3ds_Max.

Бал **"отлично"** ставится ответ, в котором студент проявляет глубокие знания по курсу, осознает важность теоретических знаний в его профессиональной подготовке; обнаруживает способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач в Программе для 3d моделирования Cinema_4d.

Бал **"хорошо"** ставится ответ, в котором студент проявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями аналитическом уровне; показывает достаточный уровень овладения методами научного познания, умеет работать в Программе для 3d моделирования Cinema_4d.

Баллом **"удовлетворительно"** оценивается ответ, в котором студент проявляет теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, может использовать знания при решении профессиональных задач, умеет работать в Программе для 3d моделирования Cinema_4d.

Баллом **"неудовлетворительно"** оценивается ответ, в котором студент проявляет поверхностные знания по теории, допускает ошибки в определении понятий, не умеет работать в Программе для 3d моделирования Cinema_4d, испытывает трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.

В практическом задании предлагается:

Смоделировать персонажа из мультфильма «Корпорация монстров» Майка Вазовски, используя готовые референсы. Сделать мэш под Subdivision Surface.

Сделать полную и правильную (спрятать все швы) UV развёртку персонажа. Наложить текстуру в размере 1024 на 1024 пикселей в формате JPG.

Сделать текстуру персонажа в «БодиПэинте» максимально придерживаясь референса (зелёно-жёлтый шум).

На глаз персонажа наложить одну из заготовленных текстур глаза. Персонажа моделировать в Т позе.

Настроить готовую сцену с персонажем (выставить источники света и настроить их). Отрендерить готовую сцену в формате JPG в размере 2048 на 2048.

