

Kurs modelowania 3d i wizualizacji w programie SketchUp

Lista 12

11.VI.2019 (grupa wtorkowa)

13.VI.2019 (grupa czwartkowa)

1. [20 punktów]

- Używając komórki lub aparatu fotograficznego zrób kilka zdjęć biurka lub podłogi
- Używając funkcji photomatch, przenieś układ współrzędnych i perspektywę ze zdjęcia (lub kilku zdjęć) do SketchUp'a, a następnie umieść tam obiekt 3d.
- Wymodeluj możliwie najwierniej oświetlenie odpowiadające temu ze zdjęcia
- Wyrenderuj umieszczony obiekt wraz z przezroczystym tłem i materiałem „shadow catcher” na płaszczyźnie zawierającej obiekt
- Używając programu „paint .net” lub innego umożliwiającego pracę na warstwach, połącz wyrenderowany obiekt z oryginalnym tłem ze zdjęcia

