

Opracowanie koncepcji prezentacji produktu przy wykorzystaniu narzędzi do tworzenia grafiki 3D

1. Wstęp....5

1.1 Cel pracy....5

1.2 Struktura pracy....6

2. Architektura pozytywnych doświadczeń.

2.1 Praca UX Designer'a....7

2.2 Podstawowe techniki wizualnego wyróżnienia kluczowych elementów8

2.3 Ciężar, kontrast, głębia.....8

2.4 Kolor.....9

2.5 Wzorki i powtórzenia....10

2.6 Wyrównanie i grupowanie12

2.7 Linie i kształty13

2.8 Dodatkowe sposoby przyciągania uwagi....13

2.9 Animacja reklamowa – założenia projektowe14

3. Tworzenie modeli

3.1 Przygotowanie sceny15

3.2 Przygotowanie szkiców telefonu15

3.3 Modelowanie obudowy telefonu17

3.4 Modelowanie wyświetlacza telefonu....18

3.5 Modelowanie slotów przycisków i wejść w obudowie telefonu21

3.6 Modelowanie śrubek....23

3.7 Modelowanie przycisków....24

3.8 Modelowanie kamery i lampy błyskowej....26

3.9 Modelowanie głośnika słuchawek26

3.10 Modelowanie uchwytu słuchawek....	27
3.11 Modelowanie nauszniaka słuchawek....	28

4. Unwrapowanie, teksturowanie i rendering modeli

4.1 Przykładowe mapowanie wyświetlacza telefonu	30
4.2 Ustawienia materiałów	32
4.3 Ustawienia kamery	34
4.4 Oświetlenie sceny	35
4.5 Wybór silnika renderującego	36
4.6 Animacja	38

5. After Effects.

5.1 Wprowadzenie do Adobe After Effects CS6	40
5.2 Zaplanowanie kompozycji....	41
5.3 Intro....	41
5.4 Wykorzystanie efektu głębi pola....	48
5.5 Zasada Pareto....	49
5.7 Zakończenie	50
5.8 Dodanie muzyki....	51
5.9 Rendering....	52

6.0 Podsumowanie

6.1 Napotkane problemy....	53
6.1 Możliwości rozwoju pracy....	54

Spis rysunków....

Spis tabel....

Bibliografia

Materiały uzupełniające

Załączniki....