

## Plan rada; 3Ds Max

### Dan 1

- Gdje naći program na internetu, kako ga skinuti i instalirati, kako dobiti dozvolu
- Kreiranje jednostavnih objekata, micanje, rotiranje, scaling- mišem, shortcutom i koordinatnim sustavom.
- Koordinatni sustav- absolute i relative vrijednosti

---

1 ili 2, Kreiranje složenih 'stock' objekata, (npr. hose ili tree)

---

### Dan 2

- Materials osnove, assign material i bitmap.
- Editable poly(edit mode), deformiranje, vertices ( samo pokazati što je to)
- Attach - napraviti složeni model od jednostavnih

### Dan 3

- Napraviti model aviona ili tenka i minecraft character; ti modeli će se koristiti u Unity-u i kod animacija.

### Dan 4

- Kosturi, staviti model u kostur
- Soft selection kod zgibova
- Kako napraviti jednostavnu animaciju, derivacija pozicije(nije potrebno znati derivacije unaprijed)

### Dan 5

- Particle effects
- Glow
- Render
- Render postavke/efekti

### Dan 6

- Animacija lika, završni kratki rad, na 'preset' sceni animirati po želji hodanje, vožnju, parkour, tučnjavu i slično...

## Legenda boja;

- Normalno predviđeni rad
- Ili jedan ili drugi sat- nemoguće je predvidjeti koliko će točno učenicima trebati da savladaju gradivo ili tehniku, pa ova boja označava gradivo koje se radi ili na jednom ili na drugom danu, po principu 'kako se stigne'
- (posebni komentar ili primjer)
- Po danu je predviđeno 90 minuta rada