

Kurs Cinema 4D

Opis

Nawet najdłuższa podróż zaczyna się od postawienia pierwszego kroku – podstawowe szkolenie przeznaczone dla tych, którzy stawiają swój pierwszy krok w grafice 3D w oparciu o program Maxon Cinema 4D. Szkolenie to pomaga nowicюзom przygotować się do zgłębiania bardziej zaawansowanych zagadnień z dziedziny grafiki 3D. Interfejs, konfiguracja przestrzeni roboczej i tok pracy w programie Cinema 4D; przykłady zastosowań, przegląd kluczowych narzędzi oraz podstawy modelowania, teksturowania, oświetlania, renderowania i animacji.

Terminologia

Ilość pojęć i terminów językowych pojawiających się w związku z grafiką 3D jest porażająca. Wiele z nich to zapożyczenia z języka angielskiego, które w uszach laików brzmią obco i niebezpiecznie. Rigging, compositing, rendering – dla jednych językowe potwory o mocno niejasnym znaczeniu, dla innych swojsko brzmiący komputerowy slang. Dowiedz się co tak naprawdę znaczą te i inne pojęcia oraz w jakim kontekście się ich używa.

Warsztat

Interfejs programu to Twój warsztat pracy. Dobrze wyposażony warsztat, należałoby rzec. Pełen narzędzi, stanowisk montażowych i skomplikowanych mechanizmów. Jak się w tym wszystkim odnaleźć? Nie jest to takie trudne, zważywszy na fakt, że w większości codziennych zadań tzw. „statystyczny” grafik 3D wykorzystuje zaledwie kilka do kilkunastu sprawdzonych, skutecznych technik. Naucz się kontrolować interfejs programu Cinema 4D, a jego złożoność, zamiast deprimować, będzie Cię inspirować do lepszej, bardziej wydajnej pracy.

Tok pracy

Proces tworzenia trójwymiarowej kompozycji graficznej jest na tyle złożony, że zwykle wymaga udziału grupy osób. w studiach produkcyjnych zatrudnia się zarówno artystów, jak i rzemieślników. Każda z tych osób odpowiada za realizację wyłącznie pewnego etapu pracy. Planowanie, modelowanie, teksturowanie, animacja, renderowanie... Zapoznaj się z procesem produkcyjnym w grafice 3D i pomyśl już teraz o swojej przyszłej specjalizacji.

Praca z funkcjami

Do czego właściwie używa się dzisiaj programów 3D? Odpowiadając najprościej – do wszystkiego. Od animowania telewizyjnych czołówek, poprzez wizualizacje architektoniczne, po gry wideo i zaawansowane efekty specjalne w wysokobudżetowych produkcjach filmowych. Dzięki grafice 3D niemożliwe staje się możliwym. Opanowanie podstaw obsługi programu Cinema 4D otworzy przed Tobą drzwi do tego świata wirtualnych kreacji. Bo zanim wyreżyserujesz swój pierwszy animowany film 3D, musisz się dowiedzieć jak TO się robi.

Program szkolenia

1. Szczypta niezbędnej teorii

- Czym jest, a czym nie jest grafika 3D
- Matematyka i fizyka – fundamenty grafiki 3D
- Trójwymiarowy układ współrzędnych
- Rysunek, rzeźba, fotografia i film – sztuki pokrewne
- Dobór oprogramowania
- Konfigurowanie stacji roboczej

2. Tok pracy w grafice 3D

- Planowanie i nadzorowanie produkcji
- Praca koncepcyjna
- Modelowanie: techniczne i organiczne; nisko- i wysokobudżetowe
- Rzeźbienie: nowatorskie podejście do modelowania detali
- Tworzenie i edycja map UV: przygotowanie do tekstuowania
- Tekstuowanie 2D i 3D
- Oświetlanie scen i obiektów
- Renderowanie scen i animacji: lokalne i rozproszone
- Rigging, czyli przygotowanie obiektu do animacji
- Animacja: oś czasu, klatki kluczowe, ścieżki ruchu, morfing
- Dynamika i symulacje: ogień, woda, dym, oddziaływania pomiędzy obiektami
- Compositing: łączenie scen i animacji 3D z materiałem wideo

3. Interfejs

- Najważniejsze elementy interfejsu programu 3D
- Nawigowanie w przestrzeni 3D
- Rodzaje obiektów: bryły, światła, kamery, obiekty pomocnicze
- Kontrolowanie struktury i zawartości sceny 3D
- Konfigurowanie i dostosowywanie interfejsu do poszczególnych etapów pracy
- Konfigurowanie preferencji programu

4. Operacje na obiektach

- Tworzenie, powielanie i usuwanie obiektów ze sceny
- Importowanie i eksportowanie obiektów, grup obiektów, kompletnych scen
- Zaznaczanie obiektów oraz ich komponentów
- Rozmieszczanie obiektów w scenie 3D
- Tworzenie i zarządzanie hierarchiczną strukturą sceny 3D
- Praca z zasobami zewnętrznymi: tworzenie i zarządzanie projektem

5. Podstawy modelowania

- Przegląd i zastosowanie technik modelowania
- Bryła obiektu: siatka i jej komponenty
- Podstawy modyfikowania siatki bryły
- Posługiwanie się bryłami parametrycznymi
- Przegląd i zastosowanie kluczowych narzędzi modelarskich

6. Podstawy tekstuowania

- Materiały i kanały materiałów
- Tekstury proceduralne
- Mapy tekstur
- Edycja materiałów: odtwarzanie wyglądu substancji
- Tekstuowanie 3D w module BodyPaint

7. Podstawy oświetlenia i renderowania

- Rodzaje źródeł światła
- Właściwości źródła światła
- Kontrolowanie wyglądu i jakości cienia
- Oświetlanie sceny za pomocą obrazków (ang. Image Based Lighting)
- Oświetlenie globalne
- Właściwości kamery
- Renderowanie ujęć statycznych
- Renderowanie animacji

8. Podstawy animacji obiektów

- Oś czasu, klatki i klatki kluczowe
- Animacja ruchu
- Animacja kształtu
- Animacja kamery
- Animacja parametryczna w module MoGraph

Czas trwania

3 dni (24 godziny)

Certyfikat

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez Expose sp. z o. o.

Cena szkolenia

1 990 PLN netto (VAT 23%) za osobę (szkolenie grupowe)

6 990 PLN netto (VAT 23%) w trybie indywidualnym (1 na 1 z trenerem)

Cena szkolenia zawiera

- ✓ zapewnienie autorskich materiałów szkoleniowych dla uczestników szkolenia
- ✓ wystawienie certyfikatów po zakończonym szkoleniu
- ✓ rekomendacje dla uczestników szkolenia w zakresie dalszej pracy w obszarze szkolenia
- ✓ pakiet konsultacji z wykładowcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch