

CINEMA 4D: základy práce 1 - PRAHA (1 DEN)

Úvodní školení určené pro naprosté začátečníky, kteří potřebují pochopit základní principy 3D modelování, vizualizací a animací v prostředí programu CINEMA 4D. V ceně je přístup k počítači pro každého účastníka a tištěné pracovní listy pro každého účastníka. Školení probíhá spíše formou ukázek a zprostředkování teorie. V té menší, praktické části, klienti vytvoří krok po kroku model s materiály a finální vizualizaci.

Cíl školení: po absolvování školení byste se měli umět orientovat v prostředí programu CINEMA 4D (menu, palety nástrojů a klávesové zkratky), chápat základní principy 3D modelování, vytvářet jednodušší 3D objekty, rozlišovat mezi texturami, materiály a shadery, aplikovat materiály na 3D objekty s využitím různých metod mapování, nastavovat základní charakteristiky materiálů, světel a dalších speciálních objektů, chápat pojem rendering a jeho nastavení, porozumět základům animace a ukládání finálního výstupu do počítače.

Pracovní prostředí

- hlavní menu, palety nástrojů a pracovní režimy
- správce objektů, správce materiálů a správce nastavení
- prohlížeč obsahu – využití knihoven programu
- okno pohledu (viewport) a orientace v něm, pohyb v 3D prostředí

Základní 3D objekty, modelování

- teoretické základy práce ve 3D
- primitiva
- křivky a jejich nastavení
- 3D objekty z křivek
- základní modifikátory a deformátory
- polygonální modelování

Světla, kamery a objekty scény

- světla, základní teorie práce se světly a jejich nastavení
- objekt kamera
- objekty scény - podlaha, obloha, fyzikální obloha, pozadí

Textury a materiály

- vysvětlení rozdílu mezi texturami, shadery a materiály

- popis hlavních kanálů materiálu
- aplikace materiálu na objekt (mapování), typy projekcí a jejich použití
- nanášení materiálu na výběr polygonů

Rendering

- vysvětlení pojmu rendering
- nastavení základních parametrů renderingu, výstupní kvality a ukládání výsledku
- práce s prohlížečem obrázků
- přehled technologií a základní nastavení pro raytracing, GI, HDRI, SKY, Ambient Occlusion a mapování barev

CINEMA 4D: základy práce 2 - PRAHA (2 DNY)

Navazující školení pro začátečníky, kteří chtějí proniknout hlouběji do programu CINEMA 4D. Předpokládá se předchozí znalost programu na úrovni kurzu C4D-start1.

Cíl školení: absolventi školení si rozšíří obecné znalosti práce v programu CINEMA 4D. Naučí se vytvářet složitější modely, reálnější materiály, nastavit přesnější svícení a renderovat kvalitnější vizualizace.

Pracovní prostředí

- detailní nastavení programu
- použití klávesových zkratk a tvorba svých vlastních
- úprava uživatelského rozhraní programu
- instalace a použití pluginů
- správce vrstev
- správce textur
- nastavení projektu
- správce analýzy modelu

Modelování

- volné modelování, modelování z křivek a použití nástroje polygonové pero
- použití deformátorů, spojovací objekt
- přichytávání a zarovnání os
- používání N-úhelníků optimalizace struktury
- nástroje pro výběr
- import modelů z jiných programů
- komplexní příklad modelování hrnku, nasvícení a nastavení renderingu

Textury a materiály

- odrazivost materiálu a její vrstvení
- shadery přechod, fresnel, šum, fúze, lumas a vrstvy
- generátory povrchu – dřevo, dlažba, cihly
- okolní prostředí - Ambient Occlusion
- normálové mapy
- podpovrchový rozptyl světla – SSS
- deformační mapa a subpolygonální deformace
- vrstvení materiálu za pomoci výběru polygonů

Rendering

- nastavení kamery a fyzikální kamery
- porovnání možností, výhod a omezení rendrovacích systémů standardní a fyzikální
- rendering do vrstev (multipass) a následná postprodukce v Adobe Photoshop®
- pokročilé nastavení světel, fotometrie a IES světla
- detaily nastavení globální iluminace - přehled výpočetních metod
- svícení pomocí HDRI
- krátce o použití kaustiky
- Ambient Occlusion Team Render - distribuovaný rendering
- dávkový rendering
- nutné znalosti pro úspěšný rendering animací
- ukázka příkladů svícení různých scén

Animace

- animace parametrů objektů a pohybu po křivce
- animace kamery po křivce s cílem
- morfing dvou kamer
- jeřábová kamera
- objekt Klapka a její použití

Ostatní

- generátor částic modifikátory částic
- morfing dvou kamer
- Bodypaint 3D - úpravy UV

Certifikát

Praktický i teoretický test pro zájemce o certifikát CINEMA 4D BASICS - vyžadováno je absolvování kurzů CINEMA 4D - základy 1 a 2.

