

CINEMA 4D

- Podstawy teoretyczne pracy z grafiką 3D
- Podstawy pracy w pakiecie 3D na przykładzie programu Cinema 4D
- Interfejs programu Cinema 4D
- Organizacja sceny 3D
- Podstawowe operacje na obiektach
- Modelowanie w oparciu o wielokąty i powierzchnie HyperNURBS
- Modelowanie w oparciu o powierzchnie NURBS
- Wprowadzenie do programu BodyPaint: tworzenie i edycja map współrzędnych UV
- Praca w programie BodyPaint: tworzenie i edycja map tekstur
- Oświetlenie i rendering: reguły oświetlania sceny 3D za pomocą różnych źródeł światła (w tym IBL oraz Global Illumination); kontrolowanie cieni; przegląd możliwości modułu renderującego Advanced Render w zakresie tworzenia realistycznych obrazów i animacji 3D
- Podstawy animacji
- Podstawy tworzenia i animowania postaci: konstruowanie szkieletu, mięśni i realistycznie odkształcającej się powłoki
- Podstawy kreatywnej animacji prostych obiektów metodą klonowania i emisji cząsteczek w module MoGraph
- Podstawy dynamiki obiektów w scenach statycznych i animacjach: interakcja pomiędzy ciałami sztywnymi, giętkimi i sprężystymi; dynamika tkanin; dynamika włosów, futra i sierści
- Kompletowanie projektu i prezentowanie zwizualizowanych scen statycznych oraz animacji