Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Maxon Cinema 4D 2025. Трёхмерная графика для моушн - дизайна

Код курса: **СИНЕМА**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Общие сведения о программе и ее базовые настройки • История развития Cinema 4D. • Практическое предназначение программы и примеры использования. • Базовые настройки программы. • Общие настройки сцены.	**1**
Модуль 2. Интерфейс программы и управление видами • Управление видами. • Настройки просмотра объектов в видах. • Панели инструментов и менеджер списка объектов. • Окно атрибутов объекта. • Браузер предустановленных библиотек.	**1**
Модуль 3. Основные операции с объектами • Создание и редактирование простых объектов. • Трансформация объектов. • Изменение формы объектов с помощью деформаторов сгиба, скручивания, сжатия и т.п. • Группировка объектов. • Логические операции над объектами. • **Практические упражнения.**	**2**
Модуль 4. Основы полигонального моделирования объектов • Понятие полигонального (mesh) объекта. • Конвертирование базовых примитивов в полигональный объект и управление его компонентами. • Меню Mesh и основные инструменты полигонального моделирования. • Скульптурное моделирование объектов. • **Практические упражнения.**	**3**
Модуль 5. Создание объектов из сплайнов • Создание и редактирования сплайнов. • Использование модификаторов для создания объектов из сплайнов (выдавливание, прокрутка и тд). • **Практические упражнения.**	**4**
Модуль 6. Создание объектов из объемов (Volume) • Сложение и вычитание примитивов для создания сложных форм. • Настройки при создании объемов (Volume Builder) и настройки сетки объекта (Volume Mesher). • **Практические упражнения.**	**1**

Модуль 7. Системы рендеринга и базовые материалы • Обзор систем рендеринга. Выбор оптимальной системы для работы. • Классический и нодовый редакторы материалов. • Основные свойства материалов. • Создание текстурного материала. • Управление дополнительными свойствами материала: прозрачностью, отражением и т.п. • Создание материалов с нужными свойствами. • Способы наложения материала на объект. • Применение нескольких материалов к одному объекту. • **Практические упражнения.**	**4**
Модуль 8. Освещение сцен с помощью стандартных источников света • Основные типы источников света и варианты использования. • Управление свойствами источников света. • **Практические упражнения.**	**2**
Модуль 9. Основы ключевой анимации объектов и работы с модулем MoGraph • Понятие ключевой анимации. • Анимация параметров объектов с помощью ключей. • Работа с палитрой Timeline. Типы ключевых кадров. • Управление анимацией с помощью менеджера кривых. • Добавление и анимация движения камеры. • Основы анимации объектов с помощью модуля MoGraph. • **Практические упражнения.**	**4**
Модуль 10. Просчет анимации в видеофайл. Взаимодействие с программой Adobe After Effects • Визуализация анимационной сцены с последующей загрузкой в видеоредакторы. • Настройки рендеринга, оптимальные для быстрого рендера. • Добавление специальных эффектов рендера (глубина резкости, размытие в движение и т.п.) • Просчет анимации с данными о движении объектов с последующим экспортом в Adobe After Effects. • **Практические упражнения.**	**2**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru