



escola
britânica
de artes
criativas

Cinema 4D



MAXON

- O cinema 4D é desenvolvido pela empresa chamada MAXON, ela tem o objetivo claro de trabalhar com seus softwares e plugins para o universo de vídeo e devido a isto foi uma parceria tão importante para a Adobe.



A MAXON foi fundada em 1985 e seu primeiro programa e até hoje o seu carro chefe foi o CINEMA 4D



CINEMA 4D

- o CINEMA 4D possui várias versões e continua sendo atualizado, um programa que pode trabalhar com modelagem, animação, texturização dentro do ambiente 3D de produção, ao fechar a parceria com a Adobe eles disponibilizaram uma versão reduzida do programa para ser usada junto com o software de pós-produção de vídeo até então mais usado do mercado.

CINEMA 4D LITE

A versão LITE é uma ferramenta que possui bastante limitação na criação 3D por precisar ser mais leve de ser usado e incorporado ao pacote da Adobe, as principais features que temos são:

- Modelagem básica de forma paramétrica.
- Iluminação básica, sem maiores efeitos e profundidade.
- Texturização e shading básico, sem UVW mapping adequado.
- Animação basica, sem simulações profundas.

CINEMA 4D FULL

A versão FULL possui uma gama de ferramentas para criar um universo mais completo e realista dentro do 3D para se usar em produções mais complexas.

- Modelagem por escultura e poly by poly
- Plugins de render e shader mais avançado.
- Mograph e ferramentas de animação completa se simulações físicas como roupa e gravidade



escola
britânica
de artes
criativas

Ambiente 3D

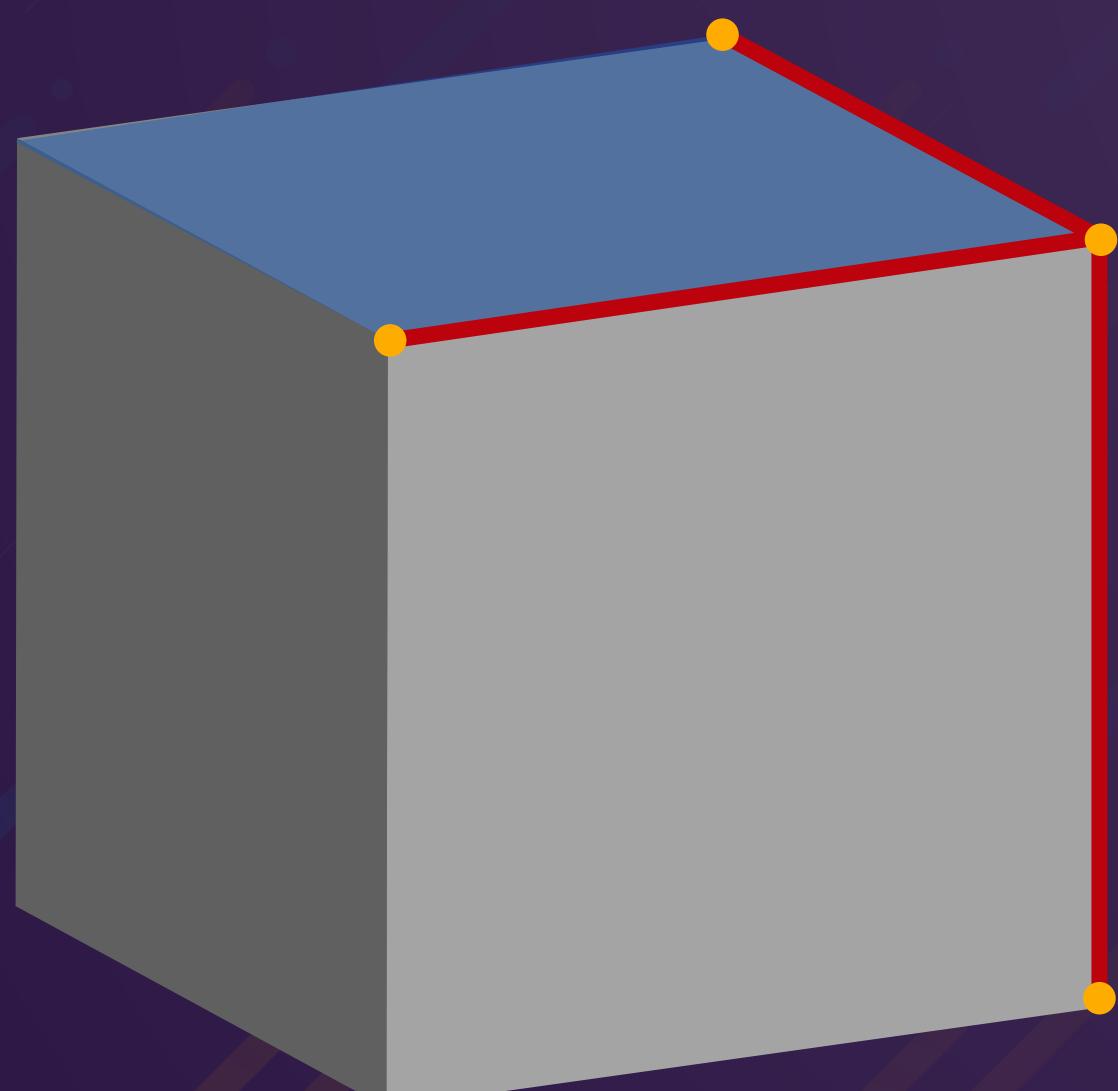


AMBIENTE 3D

- O cinema 4D é um software bastante denso, mas a sua base é a mesma que todos os outros softwares 3D, entendendo esta base fica muito mais fácil estudar esses ambientes.

OBJETOS

O primeiro conceito é conseguir entender do que os objetos são compostos. Os objetos 3D irão possuir as seguintes características:



VÉRTICES

ARESTAS

FACES

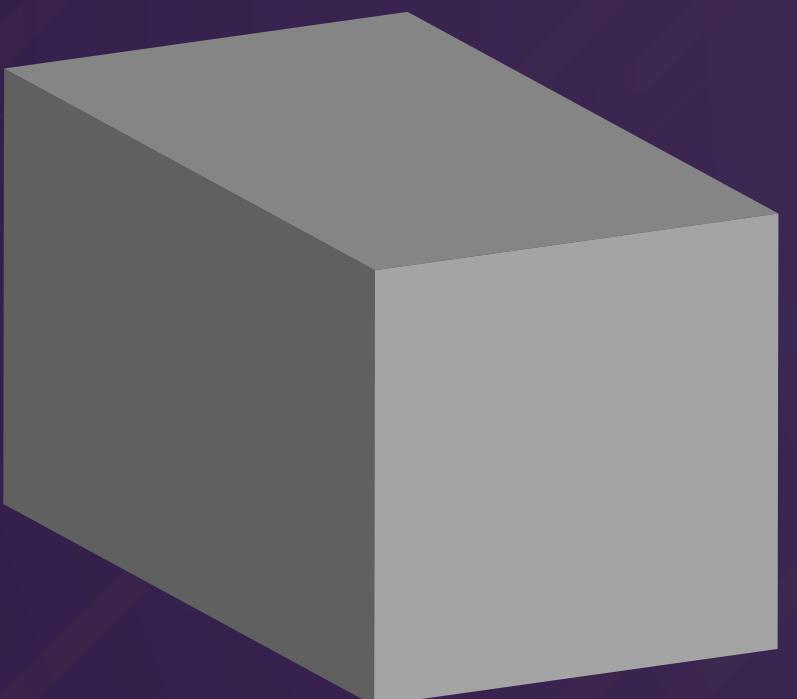
São os pontos, a junção de dois pontos formam uma ARESTA, bem parecido com a forma que o vetor funciona

É a junção de dois ou mais pontos, formando as linhas que vemos.

A junção de 3 ou mais linhas forma uma face, e a junção de várias faces começa a dar forma ao objeto 3D.

SHADER E LUZ

O segundo conceito é que todo objeto precisa de um material, ou seja, precisa ser feito de madeira, metal, massinha, liquido, o que for, e este material precisa ser iluminado de alguma forma para demonstrar volumetria.



CÂMERA

E o terceiro conceito é o de câmera virtual, que já estamos acostumados com o ambiente 3D do After effects, todo software 3D vai possuir uma câmera virtual em que você pode navegar e visualizar o seu objeto de vários ângulos.

