

### 3D Visualization을 위한 Cinema 4D Basic

Cinema 4D를 이용하여 학습한 내용의 기능들을 활용한 실제 제작 위주의 과정 (김상윤 강사)

3월 3일 토요일 12:00~19:00 (1주차)	3월 10일 토요일 12:00~19:00 (2주차)	3월 17일 토요일 12:00~19:00 (3주차)	3월 24일 토요일 12:00~19:00 (4주차)	3월 31일 토요일 12:00~19:00 (5주차)
<p><b>Cinema 4D R19 인터페이스&amp;워크플로우 학습</b></p> <p>User Interface의 접근 및 이해 - 기본 Primitive 설정 작업 흐름의 대한 이해 - 기본 Primitive 설정 Modeling 기능들의 접근 및 이해 기본기 적용 학습</p>	<p><b>재질의 특성과 활용 (1)</b></p> <p>Material 채널의 이해 각종 Shader의 접근 및 이해 - 카메라 활용 렌더링의 이해</p>	<p><b>Subdivision의 이해 UV의 개요 및 BodyPaint 3D 살펴보기</b></p> <p>Polygon Model 활용 및 응용 Subdivision 적용 및 작성 Deformation 적용</p>	<p><b>Modeling의 활용</b></p> <p>BodyPaint 3D 이해 및 적용 Sculpting 활용 광고시안 제작</p>	<p><b>재질의 특성과 활용 (2)</b></p> <p>Hair 및 Sketch &amp; Toon 활용 포스터 및 메인 이미지</p>

한국폴리텍대학 정수캠퍼스  
제3공학관 4층 6강의실  
2018년 3월 3일(토) ~ 3월 31일(토)  
매주 토요일 12:00~19:00  
점심식사 및 주차권 제공  
Cinema 4D Studio R19 정품설치  
  
관련문의: 031-8069-8830