



CORSO MAXWELL RENDER BASE

7 ore

- descrizione delle versioni di cinema4d in commercio
- spiegazione delle risorse hardware per lavorare con cinema4D
- interfaccia e gestione
- come lavorare con le 4 viste e muoversi nel 3d
- oggetti parametrici
- movimento, scala e rotazione degli oggetti
- coordinate
- rendi modificabile
- gestione degli assi
- esercizio riassuntivo per la base di cinema4d
- gestione oggetti, come usarla
- raggruppamento oggetti
- gestione attributi, come usarla
- importazione in cinema4D di un architettonico in formato .3ds
- sistemazione del progetto e creazione delle gerarchie
- sistemazione del phong per la lisciatura degli oggetti corretta
- **STUDIO DEI MATERIALI**
- Panoramica delle varie applicazioni di Maxwell Render
- Analisi dell'oggetto "Scena"
- Analisi dei parametri di camera
- Utilizzo del Fire per l'anteprima in tempo reale
- Creazione dei materiali e analisi approfondita di tutte le caratteristiche
- Creazione di materiali multilivello
- Analisi dei fattori fisici dei materiali
- Creazione di plastiche e metalli
- Creazione di tessuti traslucanti
- Creazioni di tessuti con livelli di Fresnel multipli

- Applicazione dei materiali creati a una lampada con tessuto traslucido

- STILL LIFE SU RADIO TIVOLI ONE

- Creazione set fotografico bianco riflettente da still life

- Applicazione dei concetti studiati nella prima parte del corso sui materiali e creazione dei legni

- Creazione guidata di tutti i materiali presenti nella scena

- Il workflow migliore da utilizzare prima di lanciare il render e come ottimizzare al meglio i parametri

- Analisi dei parametri di render

- Creazione dei materiali in formato nativo Maxwell Render e utilizzo dei materiali Reference

- Creazione di altre 2 radio con diverse finiture

- Utilizzo del fuoco della fotocamera e gestione delle profondità di campo per la messa a fuoco controllata dei soggetti nel set

- Render del set con radio singola e con 3 radio

- RENDERING DI INTERNO

- Gestione di una scena con 8 fonti luminose

- Creazione passo passo di tutti i materiali della scena

- Analisi dei parametri di Cielo e Sole e impostazione illuminazione diurna

- Illuminazione con luci artificiali per un controllo totale della diffusione della luce in un ambiente con poche aperture

- Approfondimento delle mappe di Roughness per il controllo totale delle riflessioni con mappe in scala di grigio

- Creazione di 4 diverse immagini con 4 diverse illuminazione con un solo render tramite Multilight e trucchi per una pulizia di immagine con poche fonti luminose

- RENDERING DI ESTERNO

- Analisi di alcuni materiali della scena

- Illuminazione tramite HDR e gestione delle mappe nei vari canali di background, riflessione e rifrazione per un controllo totale dei parametri in post produzione

- Analisi di tutti i parametri del Maxwell Grass per la creazione di manti erbosi

- Salvataggio dei parametri di illuminazione del Multilight

- Creazione di scene diurne e notturne e controllo totale di tutte le luci interne ed esterne della scena
- angolo dei link per acquisto texture o ricerca materiale free come modelli e altro