



CORSO ARCHITECT VIZ

24 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
- **ILLUMINAZIONE**
- illuminare un interno con una cucina con faretti e luce ambientale
- gestione della illuminazione globale
- utilizzo delle luci IES per creare faretti
- illuminare un interno con luci ambientali e sole per il balcone
- utilizzo dello strumento Cielo fisico
- impostazione della camera fisica per la profondita' di campo
- gestione della global illumination su oggetti complessi
- illuminare una camera di albergo con faretti IES e lampadine abatjour
- gestione dei duplicatori

- illuminare un architettonico esterno tramite il Cielo fisico

- MATERIALI BASICI

- spiegazione dei canali dei materiali e il suo editor

- acciaio lucido

- acciaio satinato

- laccato bianco

- laccato nero

- alluminio

- laminato opaco

- vetro classico

- plexiglass

- legno

- muri di mattoni

- pelle

- acqua

- erba classica

- erba 3D

- inserimento vegetazione e trattamento per la GI

- materiali su selezioni poligonali

- creazione del panorama nell'architettonico esterno

- FOTOINSERIMENTO

- ritrovamento della prospettiva su un architettonico

- inserimento del fondale e degli elementi davanti

- luce e rendering per comporre l'architettonico e creare le ombre sulla foto

- coda di rendering per lanciare più progetti insieme

- angolo dei link per acquisto texture o ricerca materiale free come modelli e altro

- ILLUMINAZIONE DI UN ANGOLO SERALE

- inserimento delle luci nelle finestre con modalita' fisica
- inserimento di una luce a lampadina nel paralume
- inserimento di una retroilluminazione
- parametri della global illumination
- mappatura colore e ritocco dell'esposizione
- profondita' di campo fisica

- MATERIALI NELLA SCENA

- retroilluminazione per la tenda
- retroilluminazione per il paralume
- materiali lucidi avanzati
- pelle opaca
- acciaio avanzato
- subsurface scattering per oggetti traslucidi
- cristallo avanzato
- materiali bianchi laccati lucidi
- pavimento di legno avanzato con strato opaco e strato lucido
- cuscini con materiali basati su normal-map

- ILLUMINAZIONE DI UN ESTERNO NOTTURNO

- preparazione della fonte luminosa notturna con HDRI
- controllo dell'esposizione dell'HDRI
- parametri della illuminazione globale
- luci IES per creare faretto esterni nel giardino
- luci IES per illuminare la vasca d'acqua

- luci IES per illuminare l'interno velocemente

- luci area in lampade luminose da giardino

- MATERIALI NELLA SCENA

- vetro nelle finestre avanzato

- nero opaco avanzato

- pavimenti esterni umidi

- pozzanghere con canale alpha e shaders

- pareti esterne con intonaco macchiato

- lampade da giardino con retroilluminazione

- erba classica su basamento erba

- erba 3D con plugin GrassPainter2

- inserimento degli alberi 3D

- controllo della qualità della GI su elementi erbosi e alberi

- acqua nella vasca esterna

- ANIMAZIONE

- introduzione ai formati video

- test della time-line su file generico

- movimento di camere in soggettiva su una scena architettonica

- camminate e zoom

- animazione di un'auto su percorso

- animazione delle ruote di una macchina

- gestione della registrazione dei parametri

- rallentare o velocizzare l'animazione

- accensione di luci nelle scene

- cambio tecnologico della GI per scene di animazione
- loop intorno ad architettonici
- impostazioni di rendering per lancio di animazioni