



CORSO BASE

- **CORSO STARTUP (diviso in 2 macro esercizi prelevati dal corso startup free)**

- 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

- **MODELLAZIONE NURBS**

- realizzare un logo tramite lo strumento ESTRUSIONE
- realizzare una piantina di una casa con lo strumento ESTRUSIONE
- realizzare una borraccia con lo strumento ROTAZIONE
- realizzare un cavo di collegamento usb tramite lo strumento SWEEP
- realizzare una cornice di un quadro con lo strumento SWEEP
- realizzare un tubetto con lo strumento LOFT
- realizzare un tavolino tramite lo strumento LOFT

- **MODELLAZIONE POLIGONALE**

- test su oggetto di fantasia, sedia di plastica con braccioli
- realizzare un tavolino tramite i poligoni
- realizzare una tazzina tramite i poligoni
- realizzare un mouse tramite i poligoni

- Realizzare una lampada tramite mix di modellazione
- Realizzare una caffettiera Moka in poligonale
- Tecnica delle Booleane per bucare le superfici
- Tecnica delle Istanze per la duplicazione di oggetti semplici

- MODELLAZIONE TRAMITE VOLUME / VOXEL

- Realizzare una statuetta tramite modellazione mista + voxel
- Realizzare un vaso tramite modellazione mista + voxel
- Recupero della Borraccia per realizzare la filettatura

- ILLUMINAZIONE E RENDERING

- illuminazione di un set fotografico per oggettistica con Luci Area
- Illuminazione di un set fotografico per oggettistica con HDR
- illuminazione Globale e motore di rendering fisico
- camera fisica e settaggi
- illuminazione di una stanza di interno con Sole fisico
- Illuminazione di una stanza di interno con HDR
- Illuminazione di un progetto esterno con HDR

- MATERIALI

- Materiali spiegati su scena base
- Realizzazione di una vasta quantità di materiali sulla scena di interno
- Texturizzazione e shading delle superfici
- Finalizzazione con Camere e profondità di campo

- MATERIALI SU SCENA DI ESTERNO

- Realizzazione di una vasta quantità di materiali su esterno
- Realizzazione dell'erba tramite Mograph e clonatura di erba
- Tag e aggiustamento della GI per una resa ottimale

- FOTO INSERIMENTO

- ritrovamento della prospettiva su foto reale
- inserimento delle luci
- gettata delle ombre su elemento nella fotografia
- inserimento dell'oggetto 3D

LOCANDINA OROLOGIO SWATCH

- Realizzazione di una locandina pubblicitaria di un orologio
- Creazione dell'illuminazione di scena tramite HDR modificato
- Inserimento dei materiali e delle texture di scena
- Profondita' di campo e inserimento delle telecamere
- Settaggi di rendering

- LINKS UTILI

- Tip and tricks relativi ai siti internet per modelli e texture

- INTRO A REDSHIFT

- Interfaccia di Redshift dentro Cinema4D
- Spiegazione degli strumenti di illuminazione
- Materiali basici
- Esercizio finale dell'orologio realizzato con RedShift