



CORSO MODELLAZIONE BASE

3 giorni

- descrizione delle versioni di cinema4d
- 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
- Introduzione agli spline, come usarle e crearle
- **MODELLAZIONE NURBS**
- realizzare la pianta di una casa tramite lo strumento ESTRUSIONE
- realizzare un logo tramite lo strumento ESTRUSIONE
- realizzare un bicchiere con lo strumento ROTAZIONE
- realizzare un flacone con lo strumento ROTAZIONE
- realizzare un tavolo con lo strumento ROTAZIONE
- realizzare un vaso con lo strumento ROTAZIONE
- realizzare una boccetta di bagno schiuma con lo strumento ROTAZIONE
- realizzare un cavo di collegamento usb tramite lo strumento SWEEP
- realizzare una cornice di uno specchio per il bagno con lo strumento SWEEP
- realizzare un battiscopa nell'ambiente precedentemente creato con lo strumento SWEEP
- realizzare una penna bic con lo strumento LOFT
- realizzare un flacone tramite lo strumento LOFT

- **MODELLAZIONE POLIGONALE**

- test su oggetto di fantasia, sedia di plastica con braccioli
- realizzare un tavolino con forma organica (Box modeling)
- realizzare una tazzina con manico da un oggetto primitiva (Box modeling)
- realizzare un lavabo per mobiletto da bagno (P2P)
- realizzare una forchetta (P2P)
- realizzare un paio di occhiali completi (P2P)
- realizzare uno sgabello in plexiglas (P2P)
- realizzazione di uno sgabello da bar con seduta poligonale e parti miste
- realizzazione di una sedia di design Pantom
- Utilizzo delle operazioni Booleane su stanza precedentemente realizzata
- consegna certificazione e presa dei file del corso