



CORSO MARVELOUS DESIGNER

12 ore

- Descrizione dell'interfaccia grafica
- Utilizzo della finestra 3D e delle sue scorciatoie
- Utilizzo della finestra dei pattern o cartamodelli
- Strumenti di costruzione dei tracciati
- Gestione delle proprietà degli oggetti
- Lista gerarchica della scena
- Proprietà dinamiche e fisiche
- Finestra dei materiali e attributi
- **ESERCITAZIONI PRATICHE**
- Creare un tappeto rotondo con pieghe e spessore
- Creare un tappeto con pieghe cucite e stropicciate
- Creare un tappeto di pelle di mucca con texture di riferimento
- Creare una tenda arricciata su un palo
- Creare una tenda arricciata a scomparsa
- Creare un asciugamano appeso ad un chiodino
- Creare una serie di asciugamani piegati su bastone uno sopra l'altro
- Appoggiare una tovaglia su un tavolo con bordo doppio
- Creare un lenzuolo con angoli elastici
- Creare un piumone trapuntato
- Creare un pouf con capitonne'
- Creare una sedia imbottita
- Creare un cuscino con sopra una federa
- Creare un cuscino con bordo e bottone tirato
- Creare un pacchetto di patatine e applicare sopra la texture in UVW

Tutti gli esercizi prevedono il test di esportazione per poterli poi gestire dentro Cinema 4D.