

Scuola di Informatica e Lingue

sede 1: Via Aldo Moro n°58 - sede 2: Via Garibaldi n°34 - 03100 Frosinone
P.IVA 02229120601 tel.0775/824285- fax.0775/820618-cell. 329/9765223

www.edisonschool.it - info@edisonschool.it



CORSO DI CINEMA 4D



Programma Didattico

Introduzione

- Introduzione al Corso.
- Interfaccia e viste.
- Barra dei menù e degli strumenti.
- Impostazioni del software.

Modellazione di base

- Concetto e tecniche di modellazione.
- Primitive.
- Deformatori.
- Strumenti di modellazione.

Modellazione Nurbs

- Creazione e gestione delle spline.
- Creazione e modifica delle superfici.

Modellazione Poligonale

- Strumenti di creazione e modifica dei poligoni.
- Hypernurbs.
- Operazioni booleane e duplicatori.

Materiali e Texturing

- Creazione di un nuovo materiale.
- Gestione di un materiale e dei vari canali.
- Shader di Cinema 4D.
- Tipi di mappatura.
- Mappatura degli oggetti.

Illuminazione e Camere

- Tipologie di luci e loro utilizzo.
- Luci IES.
- Telecamere e parametri.

Rendering

- Settaggi del rendering.
- Global illumination.
- Sky, Environment.
- HDRI.