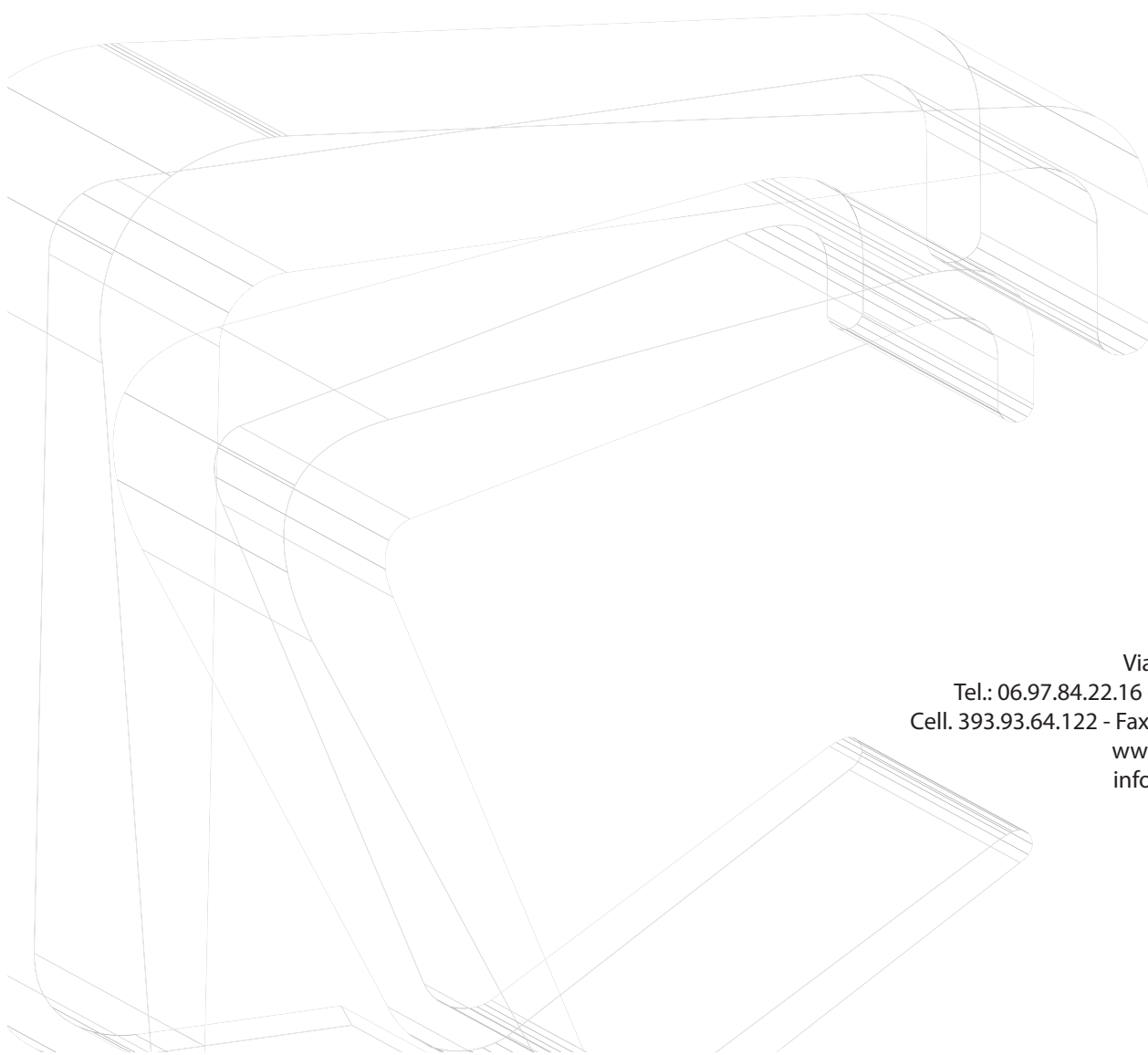




Programma corso Cinema 4D



PCAcademy
Via Capodistria 12
Tel.: 06.97.84.22.16 • 06.85.34.44.76
Cell. 393.93.64.122 - Fax: 06.91.65.92.92
www.pcademy.it
info@pcacademy.it

Informazioni generali

Il percorso è finalizzato a formare profili specializzati, capaci di inserirsi in un mercato in rapida evoluzione: si occupa dunque di fornire un pool di competenze concrete ed aggiornate, che includono l'uso delle periferiche di stampa, la gestione delle immagini con assegnazione di materiali, la tecnica della luce e del colore.

Modalità' di verifica dell'apprendimento

Il corso è strutturato in modo da prospettare la verifica costante dell'apprendimento tramite l'esercitazione sui contenuti impartiti. Procedure di verifica sono attivate durante ed alla fine di ogni corso.

Nell'ambito del corso gli allievi, seguiti e coordinati dal docente, avranno la possibilità di sviluppare un proprio progetto partendo dall'idea, passando dal disegno e giungendo alla modellazione.

Area di Lavoro

- :: Modifica delle Preferenze di Cinema 4D
- :: Gestione grafica con OpenGL
- :: Interfaccia grafica di Cinema 4D, gestione delle barre degli strumenti
- :: Gestione degli oggetti tramite la relativa paletta
- :: Gestione dei Livelli
- :: Gestione della paletta Materiali
- :: Gestione degli Attributi di un oggetto
- :: Gestione delle varie interfacce grafiche di Cinema 4D: Interfaccia Standard, Animation, Modelling, ecc.
- :: Gestione delle tabelle e layout dei pannelli
- :: Come creare un proprio layout di pannelli e barre degli strumenti
- :: Gestione coordinate degli oggetti
- :: Gestione delle Viste e delle Finestre in Cinema 4D
- :: Shading OpenGL e Shading Software
- :: Opzioni fondamentali delle Viste: Menu Mostra, Camere, Filtro e Vista
- :: Gestione dei Menu di Cinema 4D e modifica e creazione di altri menu
- :: Uso del Content Browser per facilitare il reperimento di materiale esterno

Lavorare con il mouse e la tastiera

- :: Gestione della scena di Cinema4D, e l'uso del mouse per orbitare, muovere e gestire oggetti
- :: Accenno alla gestione di altri dispositivi di puntamento come la Tavoletta Grafica
- :: Uso della tastiera e i tasti di scelta rapida, molto importanti per snellire la lavorazione e la realizzazione di un progetto

Configurazioni

- :: Gestione Preferenze e modifica opzioni in Cinema 4D
- :: Preferenze e settaggi vari per la realizzazione di Render foto realistici tramite il pannello Settaggi Render
- :: Illuminazione Globale e l'Occlusione Ambientale
- :: Parametri per l'importazione e l'esportazione di oggetti in/da altri software
- :: Parametri e preferenze per gli SNAP
- :: Parametri progetto per la realizzazione di video
- :: Salvataggio in Cinema 4D

Oggetti Parametrici

- :: Creazione e gestione di Primitive
- :: Creazione e gestione di Spline
- :: Creazione e gestione di NURBS
- :: Creazione e gestione di Primitive Spline
- :: Creazione e gestione di Camere e utilizzo nelle scene di Cinema 4D
- :: Creazione e gestione di Deformatori
- :: Gestione di oggetti poligonali

Selezione in Cinema 4D

- :: Filtro selezione, Selezione a Pennello
- :: Selezione Loop, Selezione Contorno
- :: Riempi Selezione, Setta Selezione, Converti Selezione
- :: Selezione Percorso, Espandi e Contrai Selezione, Setta Selezione
- :: Setta peso vertici

Modellazione

- :: Tecniche di modellazione, tramite l'interfaccia modelling
- :: Modellazione architettonica e di oggetti meccanici
- :: Uso dei deformatori, e degli strumenti per la modellazione: Schiera, Booleane, Metaball, Simmetrica, Duplicatore, ecc.
- :: Utilizzo dei vari comandi del Menu Funzioni e Struttura per la Modellazione
- :: Gestione Struttura per la modellazione dei vertici di un oggetto

Materiali e Textures

- :: Creazione materiali in Cinema 4D
- :: Utilizzo di Textures esterne e implementazione di quest'ultimi nei materiali creati
- :: Interfaccia Grafica BodyPAINT
- :: Realizzazione di Texture ad hoc con il Software BodyPAINT
- :: Interazione dei materiali con luci e ombre
- :: Gestione dei Materiali con l'illuminazione globale (RADIOSITY)
- :: Gli Shader
- :: Mappatura Textures, Mixaggio delle Textures

Le Animazione

- :: Gestione della Timeline e visualizzazioni delle varie preferenze per la gestione di animazioni
- :: Barra Animazioni, Menu Animazioni, Lavorare con la timeline
- :: Creazione di una semplice animazione di un oggetto
- :: Realizzazione di animazioni tramite F-Curve
- :: Gestione F-Curve
- :: Animare i materiali e le textures associate
- :: Gestione Picture Viewer per le animazioni

Render

- :: Pannello Settaggi Render
- :: Render Output, sia per render di immagini che per la realizzazione di video
- :: Render Salva, gestione dei vari tipi di salvataggi
- :: Multipass, Illuminazione Globale e Occlusione Ambientale
- :: Altri effetti post-render
- :: Batch Rendering
- :: Render a Vista, Regione, Oggetto Attivo e in Picture Viewer
- :: Salvataggio Parametri Rendering
- :: Caustiche di Cinema 4D
- :: Altri Motori di Render oltre Advanced Render di Cinema 4D

Novità nella versione Cinema 4D rel. 11.5

- :: Nuovo Picture Viewer
- :: Gestione di Manager
- :: Separatori che consentono di allineare e giustificare gruppi di icone
- :: Settaggi Progetto (Project Settings): Visualizzando più parametri
- :: FBX supportano joint , UV multipli e calcolo espressioni
- :: Nuove funzionalità per il Duplicatore
- :: Funzioni di Falloff (caduta) potenziate per tutti i modificatori particellari
- :: Nuovo comando Connetti e cancella
- :: Nuove hotkeys per creare e cancellare chiavi e tracce
- :: Nuovo simbolo (semaforo) giallo che indica valori modificati ma non ancora resi chiavi
- :: Esportazione di Camera , Luci ed oggetti per Apple Motion
- :: Numerose features aggiuntive per After Effects
- :: Miglioramenti sull'antialiasing
- :: Miglioramenti per il nuovo Picture View
- :: Attributi o valori numerici modificati usando le frecce da tastiera
- :: Parametri in Attribute Manager filtrabili per nome
- :: Supporto nativo per lettura e scrittura PNG
- :: Supporto nativo per lettura e scrittura immagini DPX
- :: Quicktime puo' ora essere usato dagli utenti Windows 64bit users
- :: Cinema4D può ora leggere e scrivere 32bit PSD files con layers
- :: E tanti altri miglioramenti