

La Grafica 3D con **Cinema4D**[®]
- Rendering ed Animazione -
Gen2009-Rev.1

Programma del Corso (2 gg.):

Parte Prima

1. Scopo e contenuti del Corso
2. Introduzione ai Materiali
3. Creare Texture e Shaker
4. I parametri dei Materiali e degli Shaker
5. La mappatura e l'applicazione di un materiale ad un oggetto

Parte Seconda

6. Introduzione ai tipi di luce ed ai parametri di illuminazione
7. La telecamera e i suoi parametri
8. L'illuminazione di un ambiente interno
9. L'illuminazione di un ambiente esterno
10. L'algoritmo Radiosità

Parte terza

11. Impostazioni iniziali
12. L'interfaccia per l'animazione
13. I Percorsi Camera
14. Animare gli oggetti della scena

Parte Quarta

15. Impostazioni del Rendering
16. L'inserimento di modelli in ambienti reali
17. Il Rendering per la stampa
18. Il Rendering per l'animazione

Ogni giornata ha una durata di sei ore (da 50 minuti) ed è strutturata secondo il seguente orario*:

9:30 Inizio Lavori e Registrazione;
9:40 Prima Sessione;
11:20 Cofee Break;
11:35 Seconda Sessione;
13:15 Lunch Break.

15:00 Terza Sessione;
16:40 Termine della giornata.

L'iscritt__ : _____, Per accettazione _____
Firma

* calendari ed orari sono indicativi e possono variare o essere concordati a seconda della disponibilità della struttura nazionale di training.