

Modellazione e Rendering per L'Architettura
con **Cinema4D®**
CORSO AVANZATO*
Set2007-Rev.1

Programma del Corso (3 gg.):

PARTE PRIMA: Introduzione	1. Scopo e Contenuti del Corso.
PARTE SECONDA: Gli elementi dell'Interfaccia	2. Panoramica generale sull'interfaccia. 3. Gli elementi dell'interfaccia in dettaglio.
PARTE TERZA: Importazione dei Modelli	4. Importare un oggetto da un modellatore o un CAD differente. 5. Importare modelli di grandi dimensioni.
PARTE QUARTA: Principi di Modellazione	6. Creare oggetti in Cinema4D. 7. Modificare e correggere oggetti importati.
PARTE QUINTA: Attribuire i Materiali	8. Introduzione ai Materiali. 9. Creare Texture per l'Architettura. 10. I parametri dei Materiali e degli Shader. 11. La mappatura e l'applicazione di un materiale ad un oggetto.
PARTE SESTA: Illuminazione	12. Introduzione ai tipi di luce ed ai parametri di illuminazione. 13. La telecamera e i suoi parametri. 14. L'illuminazione di un ambiente interno. 15. L'illuminazione di un ambiente esterno. 16. L'algoritmo Radiosity.
PARTE SETTIMA: Animazione	17. Impostazioni iniziali. 18. L'interfaccia per l'animazione. 19. I Percorsi Camera. 20. Animare gli oggetti della scena.
PARTE OTTAVA: Il Rendering ed il Compositing	21. Impostazioni del Rendering. 22. L'inserimento di modelli in ambienti reali. 23. Il Rendering per la stampa. 24. 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

* la frequenza del corso è fortemente consigliata agli allievi che abbiano frequentato o comunque acquisito le nozioni del Corso Base.

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