

CORSO BASE DI CINEMA 4D E VRAY (24h)



FormArt di Reggio Emilia
Via Luigi Sani 7, 42121

Date del corso

- 12 giugno dalle ore 14 alle 18;
- 19 giugno dalle ore 14 alle 18;
- 20 giugno dalle ore 14 alle 18;
- 28 giugno dalle ore 14 alle 18;
- 04 luglio dalle ore 14 alle 18;
- 10 luglio dalle ore 14 alle 18.

Costo del corso

€ 696 + IVA

Programma

- **Giorno 1 (4 ore)**

- Interfaccia del software - Settaggio delle preferenze - Import export - Comandi principali - Viewport e navigazione nel modello - Primitive e solidi poligonali - Gerarchie - Organizzazione di un progetto - Modellazione con primitive, booleane e deformatori	Esercitazione 1 Cubo di rubik Esercitazione 2 Modellazione oggetto con primitive, Booleane e deformatori
--	--

- **Giorno 2 (4 ore)**

- Modellazione Nurbs - Modellazione poligonale - Correzione geometrie - Ottimizzazione dei modelli - Superficie di suddivisione (logica di funzionamento) - Strumento clona (cenni)	Esercitazione 3 Modellazione di un oggetto complesso con tecniche miste
--	---

- **Giorno 3 (4 ore)**

- Premessa al rendering - Settaggi di rendering Vray 3.4 - Teoria sulle tecniche di illuminazione + cenni di fotografia - Illuminazione con Physical Sun e Sky per esterni - Physical camera - Luce Area Dome per illuminazione con HDR - Luci Omni - Luci IES	Esercitazione 4 Illuminazione di un esterno con Physical Sun, Dome e utilizzo di IES e luci Omni
---	--

- **Giorno 4 (4 ore)**

- Illuminazione con Physical Sun e Sky di un ambiente interno - Correzione dell'esposizione con VFB - Simulazione di uno studio fotografico e tecniche di illuminazione	Esercitazione 6 Illuminazione di un interno Esercitazione 7 Creare 4 tipi di illuminazione per il modello "GUFO"
---	--

- Giorno 5 (4 ore)

Materiali - Vray Advanced material • Diffuse layer • Bump • Specular layer • Luminosity Layer • Refraction layer - Mappatura di un materiale su un oggetto	Esercitazione 8 Illuminazione e texturing di una scena
--	--

- Giorno 6 (4 ore)

- Vray Displace material - Vray 2 Side material - Car Paint material - Vray Fur - Shader di C4D	Esercitazione 9 Illuminazione e texturing di una scena in aula
---	--

- ❖ Ogni partecipante dovrà portare il suo PC portatile per svolgere gli esercizi proposti;
- ❖ Il corso partirà con un minimo di 5 partecipanti e un massimo di 10.

Prerequisiti

Il prerequisito per poter frequentare il Corso Base è

- Utilizzo normale del sistema operativo.

Obiettivi

L'evoluzione dei software per la computergrafica ha portato nel tempo a una sensibilizzazione nei confronti dei risultati anche da parte dei clienti che non si accontentano più di un'idea ma vogliono un risultato il più aderente possibile alla realtà.

Questo implica necessariamente da parte degli operatori 3D una maggiore cura nei dettagli oltre a una notevole flessibilità per permettere di accontentare le richieste di una clientela sempre più esigente e gestire.

Attraverso un percorso lineare i corsisti arriveranno a realizzare di alcune scene che verranno affrontate partendo dalle primissime fasi di progettazione dell'immagine fino ad arrivare al Rendering finale, affrontando le casistiche più ricorrenti riscontrabili durante le diverse fasi di produzione delle immagini attraverso casi studio, simulazioni ed esercitazioni in aula e non.

Gli obiettivi del Corso Base sono:

- Comprensione della logica di funzionamento del software;
- Imparare una metodologia di lavoro semplice ed efficace in grado di
- ottimizzare i tempi di produzione;
- Implementare una scena con modelli autoprodotti;
- Arrivare a produrre immagini suggestive capaci di valorizzare un progetto.

Materiale fornito

Il materiale fornito per il Corso base è:

- Scene e modelli e texture per le esercitazioni;
- Elenco di siti internet da cui poter recuperare risorse 3D per le vostre scene.

