

## CINEMA 4D

<b>Obbiettivi</b>	<p>Cinema 4D è il pacchetto software perfetto per tutti gli artisti 3D che vogliono ottenere risultati mozzafiato in modo semplice e senza intoppi. I principianti, come pure i professionisti esperti, possono sfruttare un'ampia gamma di strumenti e funzionalità di Cinema 4D per ottenere rapidamente effetti incredibili!</p> <p>Il programma supporta tecniche di modellazione procedurale, poligonale e solida, la creazione e l'applicazione di texture, la gestione dell'illuminazione, l'animazione e il rendering delle scene.</p> <p>Cinema 4D è dedicato da una parte alla post-produzione di film per la realizzazione di effetti speciali, creazione di particellari e Videocompositing dall'altra per la creazione di ambientazione e motion design in 2D e 3D. È apprezzato anche nel mondo della grafica e dell'animazione, grazie all'integrazione con i più diffusi software del settore, come Adobe After Effects CC.</p>
<b>A chi si rivolge</b>	<p>Il corso di MAXON CINEMA 4D si rivolge ai videomaker semi-professionisti e montatori, ma anche a chi non ha ancora le basi e vuole imparare il software da zero. L'obiettivo è quello di creare professionisti orientati allo sviluppo della grafica, dell'animazione, dell'effettistica e del compositi.</p>
<b>Programma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'area di lavoro di Cinema4D</li> <li>• Sposta, Ruota, Zoom delle Viste</li> <li>• Tipi di selezione</li> <li>• Gli strumenti di selezione</li> <li>• Traslazione, rotazione, scala</li> <li>• I Solidi Primitivi</li> <li>• Splines Editabili</li> <li>• Operazioni sulle curve</li> <li>• Spline Primitive</li> <li>• Estrusione e Sweep NURBS</li> <li>• Rotazione NURBS</li> <li>• Smussa, Contorno, Suddividi</li> <li>• Luci Omni, Spot, Area</li> <li>• Illuminazione a tre punti</li> <li>• Gestione delle luci</li> <li>• Come attivare la decadenza lineare</li> <li>• Inserire una camera per uno scatto</li> <li>• Il materiale: Materiali e Attributi</li> <li>• Materiali lucidi, opachi, trasparenti</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Specuare, Riflessione e Trasparenza</li> <li>• Textures bitmap applicate</li> <li>• Introduzione all'oggetto Cielo</li> <li>• Solido Primitivi e Oggetti editabili</li> <li>• Hypernurbs</li> <li>• Importare un vettoriale .dwg o .ai</li> <li>• Il comando oggetto Booleana</li> </ul>
<b>Durata/Ore:</b>	30 ore
<b>Frequenza:</b>	2 giorni a settimana
<b>Note</b>	<p>Durante il corso verranno spiegati e impiegati anche altri software, utilizzati nella pipeline di produzione. I docenti si riservano la possibilità di integrare altri software in base agli aggiornamenti e alle novità che il mercato richiede. A fine corso i soggetti più idonei verranno selezionati per un'attività di stage formativo all'interno della nostra agenzia o presso studi di produzione nostri partner.</p> <p><b>*Tutti i partecipanti dovranno munirsi di un portatile personale per seguire le lezioni.</b></p>
<b>Attestato:</b>	Certificazione Digilie School