



# Corso Cinema 4D

## Programma didattico

### Fase 1 – Prelezione

1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
3. Perfezionamento degli oggetti del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

### Fase 2 – Programma Didattico

Una guida dettagliata sui contenuti formativi: una roadmap verso la tua crescita professionale:

1. Introduzione
2. Panoramica sul mondo della computer-grafica tridimensionale.
3. Interfaccia del software. Strumenti Principali del programma e workflow tipico di un progetto 3D.
4. Lo Spazio di Lavoro
5. Comandi di base
6. Strumenti di navigazione dello spazio di lavoro 3D.
7. Tasti rapidi principali.
8. Templates e Help.
9. Gestione del Progetto e delle Viste
10. Creare un Nuovo Progetto ed impostare gli attributi.
11. I formati del 3D.
12. Il display e le viewports.
13. Viste in pianta ed in elevazione.



Eccezionale | TrustScore **4.8**

Offriamo corsi su misura e personalizzati per tutti i livelli, garantendo qualità e risultati grazie a docenti esperti e metodologie all'avanguardia



**CERTIFICATO DI GARANZIA**

14. Strumenti ed impostazioni delle Viste.
15. Filtri, HUD e sfondo vista.
16. Creiamo i Primi Oggetti 3D
17. Inserimento di oggetti parametrici all'interno della scena.
18. Modellazione delle primitive.
19. Attributi dell'oggetto.
20. I comandi: Muovi, Ruota e Scala. Snap. Perno.
21. Gruppi, gerarchie e livelli.
22. Modifica degli Oggetti Primitivi
23. Operazioni Booleane di Addizione, Sottrazione ed Intersezione.
24. Copiare e Specchiare gli Oggetti. Copie Seriali.
25. Deformazione degli oggetti 3D con Piega, Torci ed altri oggetti deformati.
26. Disegnare in 2D
27. Creazione di oggetti parametrici 2D.
28. Come disegnare e modificare le Splines con i vari strumenti a disposizione.
29. Tracciare un' immagine di riferimento e trasformarla in oggetto 3D.
30. Modellazione Nurbs
31. Creare oggetti 3D personalizzati partendo da forme 2D e riferimenti immagine o cad.
32. I quattro strumenti principali di modellazione: Estrusione, Rivoluzione, Loft e Sweep.
33. Modellazione Poligonale
34. Modellare gli oggetti tramite i sotto-oggetti: poligoni, vertici e bordi.
35. Pannello degli Strumenti avanzati della modellazione poligonale.
36. Modellare con un riferimento immagine.
37. Modellazione Poligonale Morbida
38. Modellare oggetti con superfici curve.
39. Come convertire un oggetto poligonale da rigido in morbido.
40. Gestione dei bordi e dello smusso.
41. Selezione Morbida dei sotto-oggetti.
42. Illuminazione
43. Le tipologie principali di luci nel mondo del 3D.
44. Materiali
45. Customizzare un Materiale. Come scegliere le giuste immagini da inserire nel materiale. I canali principali dei materiali: diffuso, rilievo, speculare, opacità, illuminazione.
46. Rendering di una Scena
47. Timeline, fotogrammi, chiavi e FPS. Animare le telecamere, gli oggetti di scena, le luci, i materiali, i deformati e altro.
48. Renderizzare sequenze di immagini per il video montaggio

### Fase 3 – Preparazione per il lavoro

Grazie alla collaborazione con [CV&Lavoro](#), mettiamo a disposizione dei nostri studenti un supporto professionale e altamente personalizzato che include:

1. Redazione del curriculum vitae, efficace e ottimizzato per i sistemi ATS
2. Creazione di una lettera di presentazione su misura, in linea con il profilo e il percorso formativo
3. Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo
4. Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate
5. Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti
8. Materiale didattico e assistenza per dubbi, revisioni e miglioramenti”

N.B

Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici