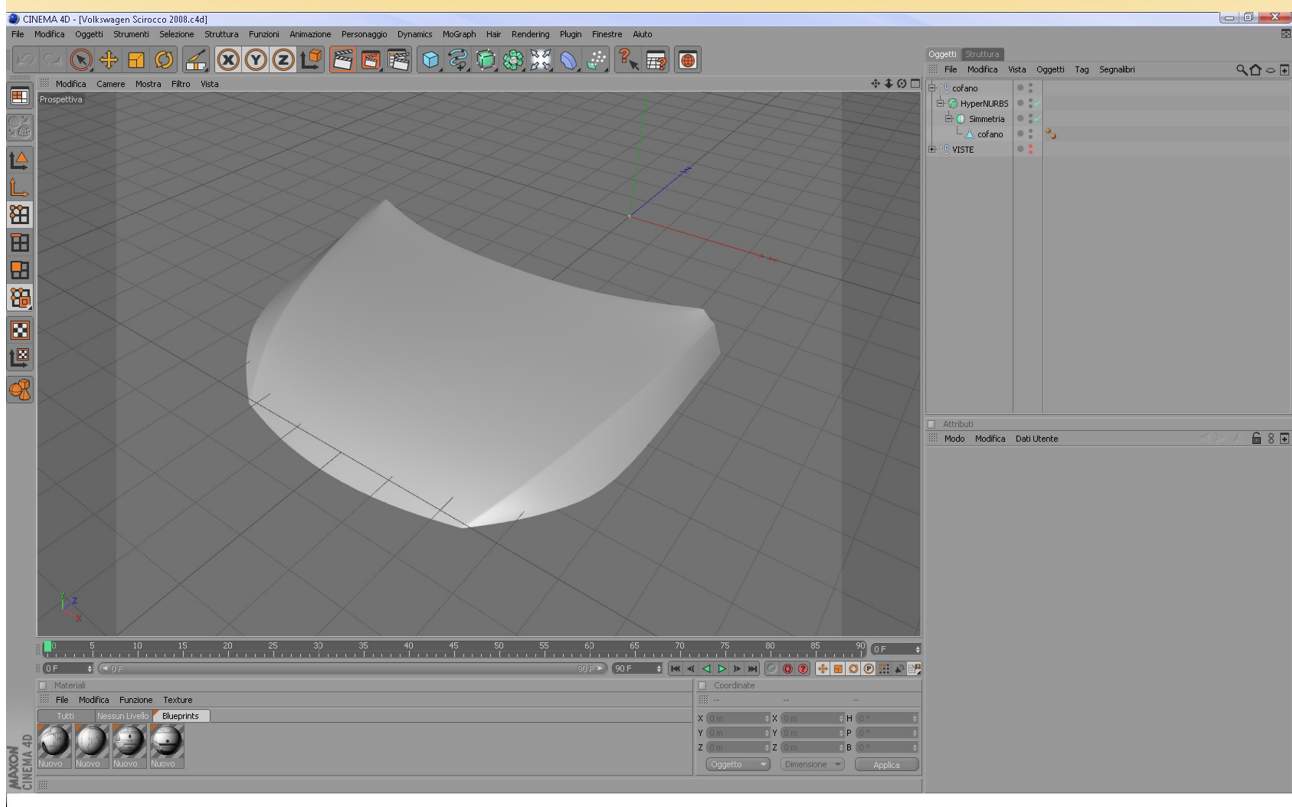


Modellazione Automobile

Cinema 4D

Modellare un cofano:



Stefano Ghiglione

TUTORIAL CINEMA 4D

Tutorial base Modellazione Automobile:

In questo breve tutorial vengono descritti i passaggi più semplici per la modellazione di un'automobile in Cinema 4D e vengono spiegati gli strumenti di frequente utilizzo.

Consiglio di guardare il videotutorial su youtube → <http://it.youtube.com/user/sghiglione>

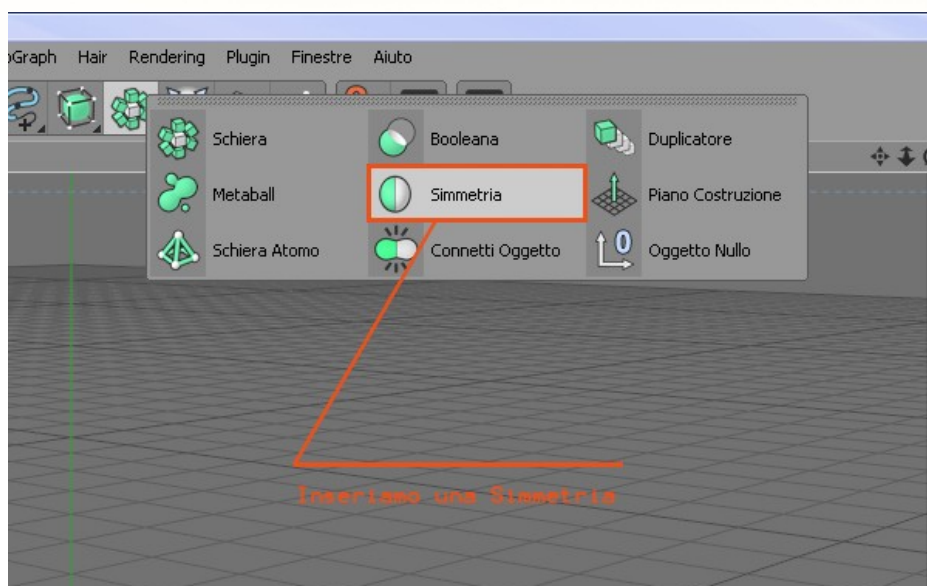
Inserire nuovo Poligono e Oggetto Nullo:



Poligono: noi lavoreremo sul poligono per creare la carrozzeria della nostra auto.

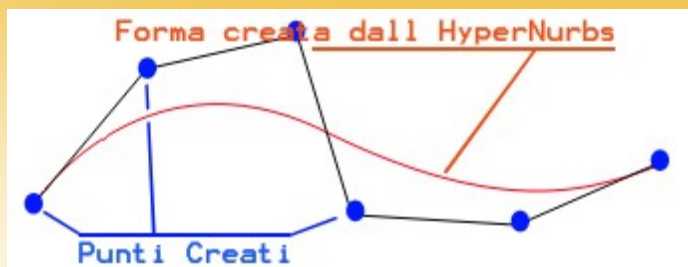
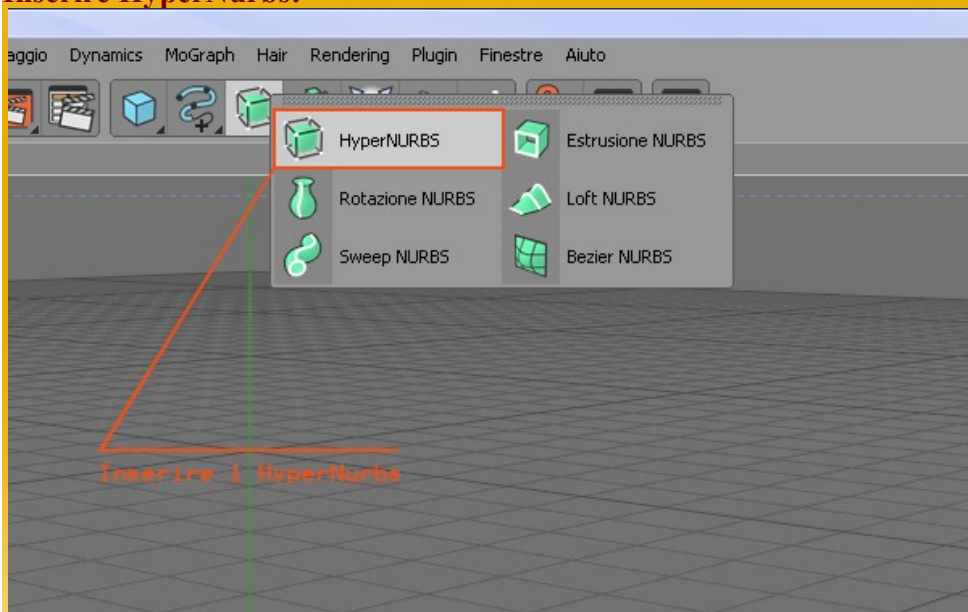
Oggetto Nullo: servirà solo per tenere in ordine il nostro file, dando un nome alla parte che stiamo creando.

Inserire la Simmetria:



Simmetria: serve per facilitarci il lavoro, creando automaticamente l'altra metà dell'auto.

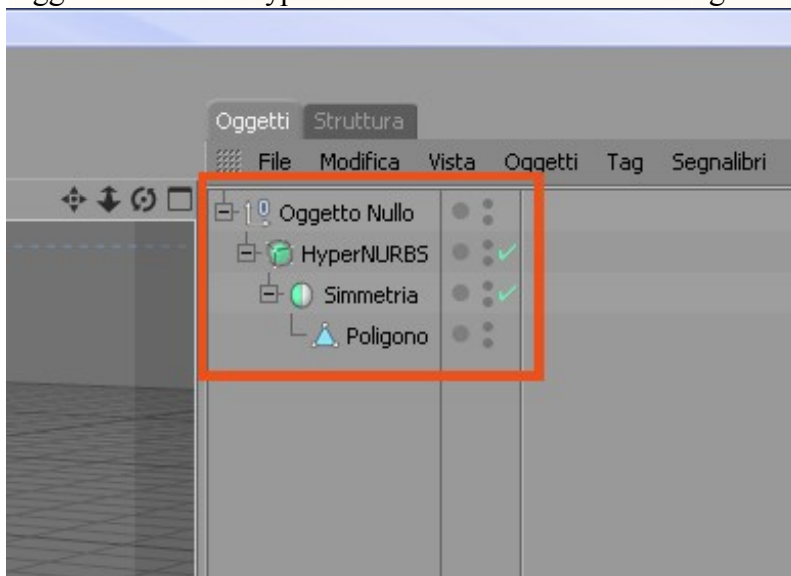
Inserire HyperNurbs:



HyperNurbs: è uno strumento che crea automaticamente una serie di punti nel nostro poligono. Così il nostro poligono avrà una forma più lineare senza spigolature.

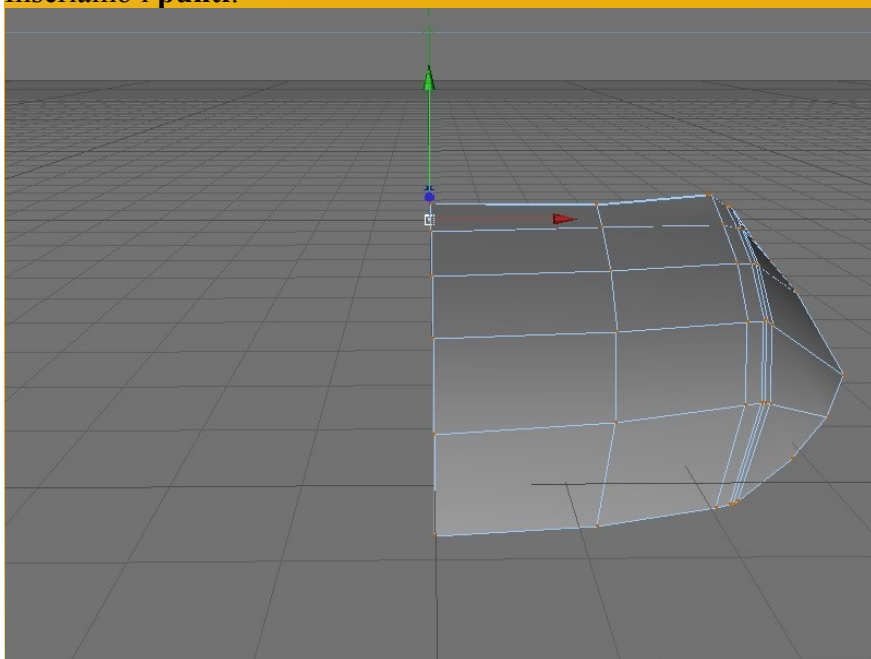
Mettiamo i nostri oggetti con questa gerarchia:

Oggetto Nullo → HyperNURBS → Simmetria → Poligono

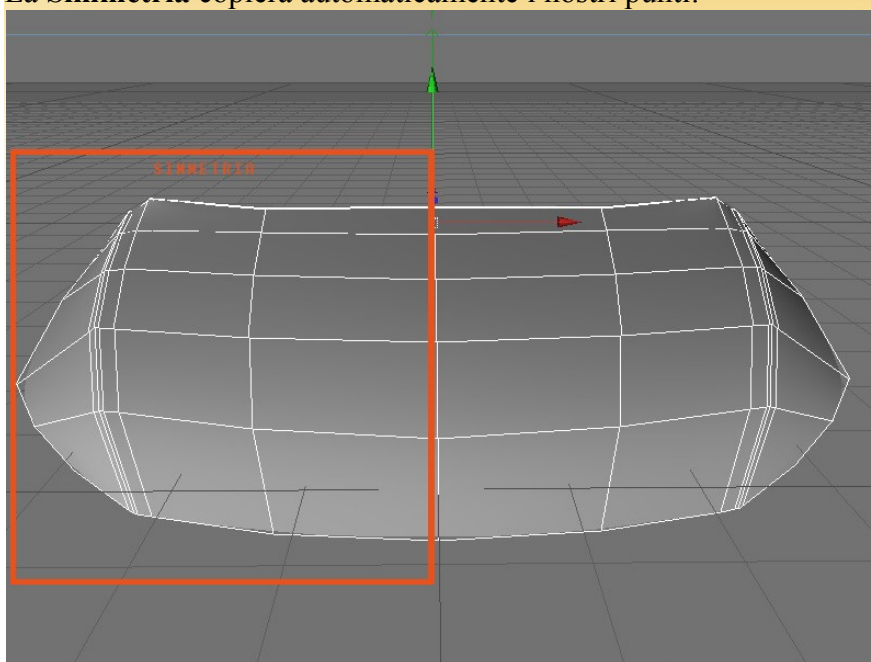


Effetti degli strumenti usati:

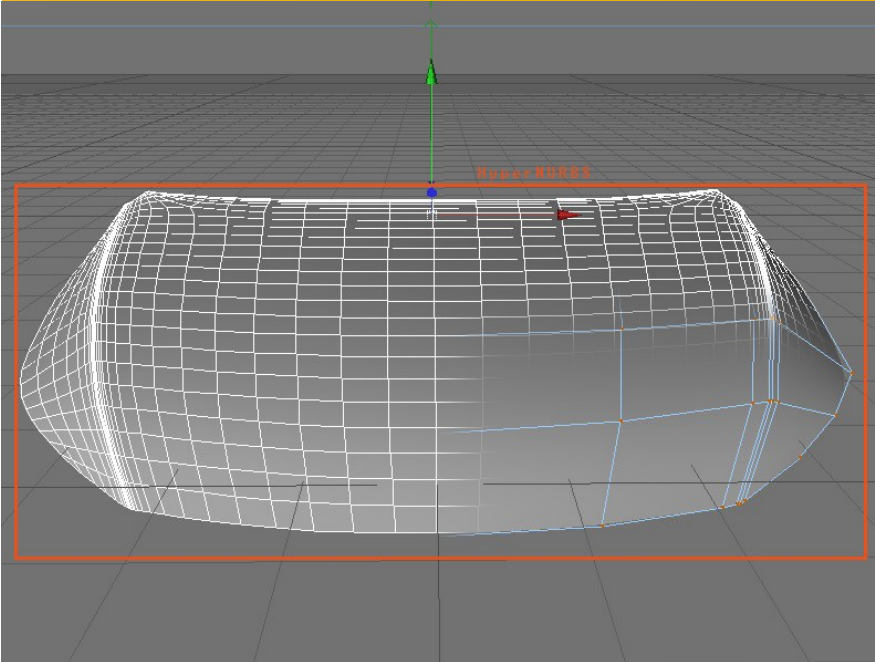
Inseriamo i **punti**:



La **Simmetria** copierà automaticamente i nostri punti:



L'**HyperNURBS** genererà alcuni punti per rendere la forma più pulita e liscia:



Comandi base:

Cambia strumento-----	SPACE
Chiudi finestra-----	CTRL+W
Coltello-----	K
Copia-----	CTRL+C
Crea Poligono-----	M>E
Crea Punto-----	M>A
Incolla-----	CTRL+V
Render in finestra-----	SHIFT+R
Render veloce-----	CTRL+R
Salva-----	CTRL+S
Taglia-----	CTRL+X