

L'esportazione e l'elaborazione da Cineplan a Cinema 4D

In questo Tutorial impareremo a *renderizzare* in **Cinema 4D** un progetto realizzato con **QuantoLine** attraverso l'uso dell'applicativo **Cineplan**.

Dopo aver elaborato il nostro progetto architettonico, dal menù *Applicativi* selezioniamo la voce *Cinema*.



Apparirà quindi la finestra di gestione dell'applicativo **Cineplan** che permette di esportare il file elaborato per **Cinema 4D** mantenendo le impostazioni settate durante la progettazione (materiali, dimensioni, ecc.)

📊 AniPlan	
File ?	
Cartella di elaborazione: c:\3dOut	
Cinema	

La prima cosa da fare in questa finestra è l'impostazione del percorso corretto del programma **Cinema 4D.** Quindi dal menu *File* selezioniamo la voce *Percorso Cinema4D.*

File ?	
Esperte Modello Percorso Cinema4D	c:\3dOut
Cinema	

Nella finestra successiva dobbiamo selezionare la cartella di installazione di **Cinema 4D** (es. *C:\Programmi\Maxon\Cinema 4D R10*) all'interno della quale selezioneremo il file **Cinema 4D.exe** e cliccheremo sul tasto **Apri**.

Apri				? 🔀
Cerca in: 🧯	CINEMA 4D R10		🔽 😋 🦻	• 🎛
Lugrepo Exchange help library manuals	rts Plugins	i plugins prefs resource tex CINEMA 4D 0 CINEMA 4D.	54bithexe exe	NET Render Cli NET Render Cli NET Render Se
<				>
Nome file:	CINEMA 4D.exe			Apri
Tipo file:	Cinema 4D			Annulla

Adesso siamo pronti per esportare il progetto elaborato con **QuantoLine** in **Cinema 4D** per la successiva *renderizzazione*.

Per fare ciò basta cliccare sul tasto **Cinema** della finestra seguente.

T AniPlan	_ 🗆 🗙
File ?	
Cartella di elaborazione: c:\3d0ut	
Circum	
Cinema	

Il comando appena selezionato avvia il programma **Cinema 4D** caricando il disegno elaborato nel programma architettonico e con gli stessi materiali utilizzati nella progettazione.



Il file importato però non è ancora pronto per la *renderizzazione*. Le operazioni da compiere in **Cinema 4D** per poter ottenere una *renderizzazione ottimale* sono le seguenti:

- Passo n 1

Come prima operazione dobbiamo eliminare dagli oggetti caricati nella lista in alto a destra l'oggetto **Camera01.t**.

L'eliminazione avviene semplicemente selezionando l'oggetto dell'elenco e premendo il tasto **Canc** della tastiera.



- Passo n 2

Clicchiamo sul tasto **H** della tastiera per effettuare lo *Zoom Tutto*.



Passo n 3

Inseriamo l'oggetto **pavimento** cliccando sull'icona 🔀 e tenendo

premuto il mouse selezioniamo l'icona 🖽



Troveremo l'oggetto **pavimento** inserito nella lista degli oggetti di destra.

Per poter assegnare un materiale al pavimento dobbiamo selezionarlo dalla lista materiali posizionata in basso a sinistra.

Possiamo caricare la libreria completa dei materiali dal menu *File* della vista materiali selezionando la voce *Apri Materiali*.



e successivamente, nella cartella **Materials** del percorso del programma, selezionando il file **Basics.c4d** e cliccando su **Apri**.

Ľ	esportazione	e l'e	laborazio	ne da	Cinepla	n a Ci	inema 4	Ð
- ·	oportuzione	010	nuoonuzio	ne au	emepia	ii u O	incina i	~

Apri File					? 🔀
Cerca in:	anterials		•	= 🗈 💣 🎟-	
Documenti recenti Desktop	Basics.c4d)			
Documenti Risorse del computer Risorse di rete	Nome file: Tipo file:	Tutti i File (*.*)		•	Apri Annulla

Ora, per poter assegnare un materiale al **pavimento** dobbiamo selezionarlo dalla lista materiali e trascinarlo con *Drag and Drop* nella lista degli oggetti in corrispondenza dell'oggetto stesso.

Tutorial

L'esportazione e l'elaborazione da Cineplan a Cinema 4D



Negli oggetti comparirà assegnato il materiale selezionato all'oggetto **pavimento.**



Adesso osserviamo bene la scena. Spesso capita che l'oggetto **pavimento** non coincida con il fondo dell'oggetto rappresentato così come riportato nella figura di seguito.

Pag. 10

www.3dline.it





Quindi dobbiamo spostare l'oggetto pavimento all'altezza giusta.

Per fare ciò selezioniamo l'asse **Y** dell'oggetto e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse (in modo che l'asse sia di colore giallo) spostiamo lo stesso nella posizione voluta. Otterremo il seguente risultato.

Tutorial

L'esportazione e l'elaborazione da Cineplan a Cinema 4D



Passo n 4

Inseriamo l'oggetto **cielo** cliccand<u>o su</u>ll'icona i e tenendo

premuto il mouse selezionare l'icona



Pag. 12

www.3dline.it

Troveremo l'oggetto **cielo** inserito nella lista degli oggetti di destra.

Per poter assegnare un materiale al **cielo** dobbiamo selezionarlo dalla lista materiali posizionata in basso a sinistra ripetendo esattamente le operazioni riportate al **Passo n 3** per il **pavimento**

Alla fine negli oggetti comparirà assegnato il materiale selezionato all'oggetto **cielo.**



E la scena sarà rappresentata come nell'immagine seguente.

Tutorial

L'esportazione e l'elaborazione da Cineplan a Cinema 4D



Passo n 5

L'ultimo passo riguarda la *renderizzazione* dell'oggetto.

Impostati tutti i parametri su riportati per ottenere il **Render** dobbiamo cliccare l'icona dagli strumenti di **Cinema 4D.**

- 7 🗙 N. 🗶 🙋 🔍 🖞 🌌 📃 🐻 🗟 🗃 🗬 🗄 🕷 🛊 🗙 🔕 🗠 🐼 ⊕**∆**⊙□ ere Mostra Vieta E Pavi AL01 AL02 4 AL03 AL04 5 AL05 ALOG · Mode Dati Lite 2 ::0 6 + 4 O P X 0 m Y 0 m Z 0 m H 0 P 0 B 0 п 🗟 🎝 🕈 💐 🗞 🖲 🔂 💭 💷 12.3

Otterremo la seguente elaborazione finale pronta per la stampa.