3D STUDIO MAX

ARTIFICIO
studio professionale
Via Giotto 1 Dolo 30031 Venezia

phone/fax 041.411.935
mail formazione@studioartificio.com
web www.studioartificio.com

Durata
8 lezioni di 3 ore (totale 24 ore) una lezione settimanale

Costo
450€ (+ IVA) a persona, per un corso di gruppo (max 8 pers.)

Modalità
Le lezioni vengono svolte in aula informatica con notebook di ultima generazione per ogni corsista, videoproiettore e accesso ad internet.

Orari
Le lezioni possono essere svolte in tre fasce orarie:

dal lunedì al venerdì	9 - 12	15 - 18	19 - 22
il sabato	9 - 12		

Attivazione
Il corso viene attivato al raggiungimento di almeno 4 adesioni.

Docenti
I corsi vengono tenuti da professionisti del settore con esperienza pluriennale.

OBIETTIVI

Il corso ha come obiettivo quello di fornire le necessarie conoscenze tecniche, teoriche e operative, grazie alle quali si potranno progettare sviluppare e realizzare produzioni di vario genere e per varie finalità.
A tale scopo il corso si articolerà in lezioni durante le quali si studieranno i principali strumenti del programma, e in esercitazioni pratiche ad aree tematiche. Far raggiungere al partecipante una perfetta padronanza delle funzioni di 3D Studio MAX, dare forma, corpo e luce agli oggetti pensati è la finalità ultima del corso.

SEDE DEI CORSI

La sede operativa di Studio Artificio è a Dolo, via Giotto 1, lungo la Riviera del Brenta, facilmente raggiungibile in auto dall'autostrada A4 (20 minuti da Mestre, 25 minuti da Padova, 35 minuti da Treviso), dalla strada statale 11, con autobus ACTV da Venezia, Mestre e Padova. A pochi metri è disponibile un parcheggio da 200 posti auto.
I corsi vengono svolti anche presso enti nostri partner a Padova e a Treviso, in relazione alle richieste pervenute.

ARGOMENTI

Interfaccia del programma, finestre di visualizzazione, menu, barre degli strumenti, pannelli, snap e selezione degli oggetti, nascondere o congelare gli oggetti, creazione di gruppi di oggetti, importazione ed esportazione dei modelli da altri software.
Fondamenti di geometria, primitive geometriche 2D e 3D, primitive avanzate, generazione di oggetti loft, generazione di oggetti sweep, generazione di oggetti boolean, generazione di superfici, modellazione poligonale.
Trasformazioni: griglia e sistemi di coordinate, vincoli sugli assi o sui piani, trasformazioni: sposta, ruota, scala, serie, concetto di pivot (centro degli oggetti), oggetti clonati.
Modificatori: logica dei modificatori, utilizzo dei principali modificatori: bend, noise, taper, stretch.
Cineprese, creazione cineprese con obiettivo, gestione sfondi e clip, creazione cineprese libere.
Luci, creazione e gestione delle luci per l'illuminazione della scena, luci di tipo standard, impostazione delle luci fotometriche, luce solare.
Materiali, uso dell'editor dei materiali, assegnazione dei materiali, mappaggio dei materiali, uso delle mappe procedurali e di textures, mappaggio dei sub-oggetti, parametri ambiente dei materiali (ambiente, diffuso, speculare, mappe), creazione e gestione di archivi di materiali di base e avanzati.
Introduzione alle animazioni, il movimento degli oggetti, assegnazione di un percorso a una cinepresa, realizzazione di filmati.
Render, parametri per la configurazione del render, presentazione dei diversi motori di render, Scan line, Mental ray, V-ray, Maxwell.

3DS MAX

3DS MAX è un programma di grafica vettoriale tridimensionale realizzato da Autodesk.
È uno dei software più utilizzati dai grafici professionisti per modellazioni 3D, animazioni, video-giochi.