Corso di 3D STUDIO MAX

Il nuovo corso per apprendere l'utilizzo del più diffuso software professionale a livello mondiale per la progettazione tridimensionale, utilizzato nell'industrial design, disegno architettonico, produzione video (film e televisione) e animazione.

DAL	TIPOLOGIA	DURATA	QUANDO	CERTIFICAZIONE	REQUISITI
Personalizzato	FAD - Formazione a distanza	40 ore	Personalizzato	Autodesk	Studenti e Professionisti

Il tuo docente



Salvatore Tindaro Sterlino
Esperto. Progettista. Insegnante.
Certificato!
Due particolarità: non c'è cosa che non conosce.
Domanda alla quale non abbia fornito risposta.
Docente di Job Formazione

Programma del corso

L'INTERFACCIA 3DS MAX
Differenze tra un CAD ed un MODELLATORE, Terminologia
Selezione e Shader di Oggetti, Configurazione delle viste
Tools di esplorazione, Importazione da altri modellatori o CAD (in particolare da AutoCAD)

IL MONDO DI 3DS MAX
Coordinate assolute e relative, Il Pivot, Layer
Comandi basilari di modifica e gestione dello Stackm, Il Gizmo

CREAZIONE DI PRIMITIVE E BOOLEANE
Generazione di oggetti basilari parametrici, Le funzioni booleane
Primi comandi di accesso veloce

MODELLAZIONE 2D DI SPLINE
Creazione di Spline e relativi modificatori, Tecniche di ricalco con
Il concetto di Shapes e Path

DAL 2D AL 3D
Techiche di Loft mediante oggetti 2D
Altri tool di creazione partendo sempre da oggetti 2D

MODELLAZIONE DI SUPERFICI MESH
Descrizione dettagliata dei tanti strumenti di modifica, Tecniche di smusso di un oggetto per NURMS

MODELLAZIONE DI SUPERFICI PATCH
Generazione di Tri e Quad Patch, Modificatori e tecniche di lavoro
Creazione di modelli organici

MAPPING TEXTURE SIA PROCEDURALI CHE BITMAP
Editor dei materiali, Ombreggiatori, Generatore di mappe Bitmap e parametriche, Canali di mappatura, Modificatore di mappa su coordinate UVW

LUCI E CAMERE, SCENARI VIRTUALI
Creazione di telecamere e allineamento con oggetti, illuminazione di una scena mediante immissioni di luci standard e fotometriche
Tecniche di posizionamento luci sia per interni che per esterni
Gestione delle ombre

RENDERING DI 3DS MAX
Metodi di renderizzazione di base, Generazione di immagini animazioni ed ambienti VR, Generazione di effetti speciali, Il rendering in rete tra più macchine, Calcolo in Radiosity ed in Global illumination

RENDERING DI MOTORI DI CALCOLO ALTERNATIVI
Renderizzazione di una scena mediante VRAY e Final Render
Comparazione tra i risultati ottenuti

CENNI DI ANIMAZIONE IN CINEMATICA DIRETTA
Gerarchie tra oggetti, Gestione della Timeline e delle chiavi
Il track View, Animazione lungo percorsi, Esempi di Space Warps e di cinematica inversa