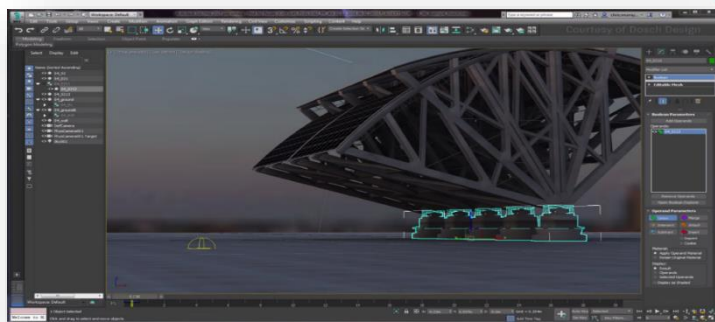


Corso di 3D Studio Max



Il presente corso ha come scopo l'insegnamento di un software complesso e completo per la realizzazione e la gestione di modelli tridimensionali e la loro presentazione mediante rendering e animazioni.

Nel corso verranno trattati i seguenti temi:

- ✓ Analisi e studio delle principali interfacce
- ✓ Modellazione interna a 3D Studio Max
- ✓ Importazione di modelli realizzati con altri software di modellazione tridimensionale
- ✓ Analisi e studio di concetti di illuminazione
- ✓ Impostazione di videocamere per la creazione di render
- ✓ Gestione e creazione di materiali
- ✓ Impostazioni di output di rendering
- ✓ Informazioni di base sulla creazione di animazioni

OBIETTIVI PROFESSIONALI

L'obiettivo professionale è di consentire, anche ai chi non ha particolare dimestichezza con 3D Studio Max, di potere utilizzare in maniera soddisfacente un software molto complesso per la visualizzazione di scene tridimensionali. 3DStudio Max è uno strumento utile e potente che consente al professionista un controllo totale su modelli tridimensionali di differente scala progettuale, dal prodotto di industrial design a studi di interior design, fino ad architetture complete. Lo strumento consente di anticipare scelte e coadiuvare nella progettazione il professionista, oltre che fornire un output di immagini di alta qualità per i propri clienti.

OBIETTIVI FORMATIVI

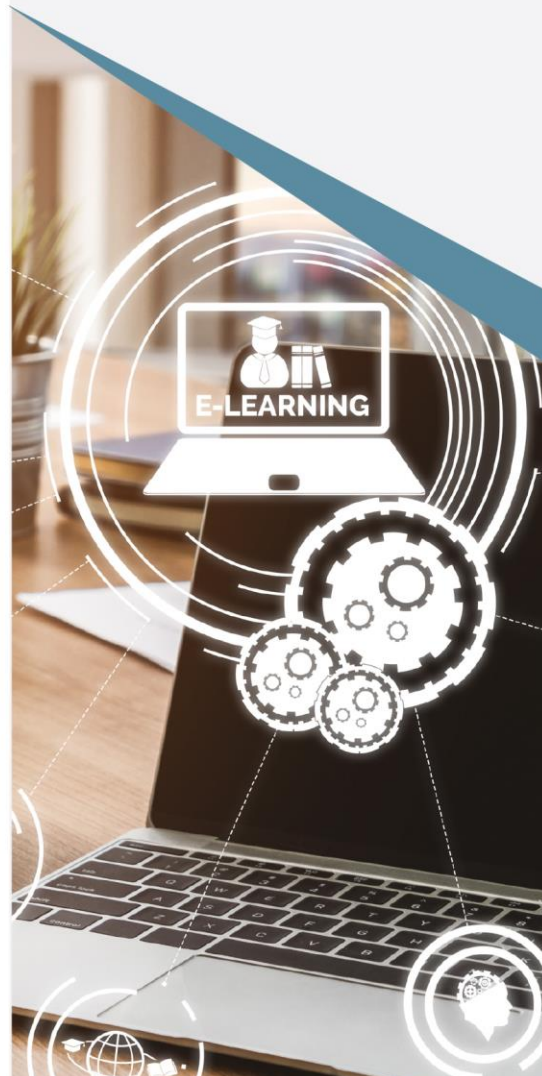
L'obiettivo principale è quello di mettere in mano al professionista uno strumento che lo possa rendere operativo e competitivo sul mercato del lavoro; il software infatti, consente di creare immagini e filmati per la presentazione dei propri lavori ad altissima qualità. Il raffinato editor dei materiali presente all'interno dell'ambiente di 3DStudio Max, è un utile strumento durante tutte le fasi di progettazione e per la scelta di finiture estetiche e materiche.

DESTINATARI

I destinatari di questo corso sono professionisti che lavorano in ambiti anche molto differenti tra loro, quali ingegneri, architetti, geometri e periti industriali, con la comune necessità di fornire ai propri clienti un servizio più professionale e completo. Il curriculum di qualunque professionista sarà notevolmente arricchito grazie all'acquisizione del knowhow di un software come 3D Studio Max.



CON FOR
LA NOSTRA FORMAZIONE
DOVE E QUANDO VUOI



Corso di 3D Studio Max

PROGRAMMA

UD 1 - INTRODUZIONE AL SOFTWARE

Introduzione al software – Analisi delle interfacce
Gestione delle “Viewport”
Gestione dei livelli

UD 2 - GEOMETRIE SOLIDE – MODELLAZIONE DI BASE

Primitive Standard
Primitive Avanzate
Operazioni Booleane

UD 3 - SPLINES

Splines Creare
Splines complesse

UD 4 - ESTRUSIONE e LOFT

Estrusione
Creare loft semplici
Creare loft complessi

UD 5 - MODIFICATORI 01

Edit Mesh
Edit Poly
Bend
Taper

UD 6 - MODIFICATORI 02

Free Form Deformation (FFD)
Mesh Smooth
TurboSmooth

UD 7 - MODIFICATORI 03

Lattice
Optimize
Quadify
Mesh
Shell
Tessellate

UD 8 - CASI APPLICATIVI COMPLESSI

Esempio 01
Esempio 02
Esempio 03

UD 9 - GESTIONE DEI FILE

Salvataggio
Importare una matematica
Merge di una matematica
Esportare un modello

UD10 - IMPOSTARE UNA SCENA 01

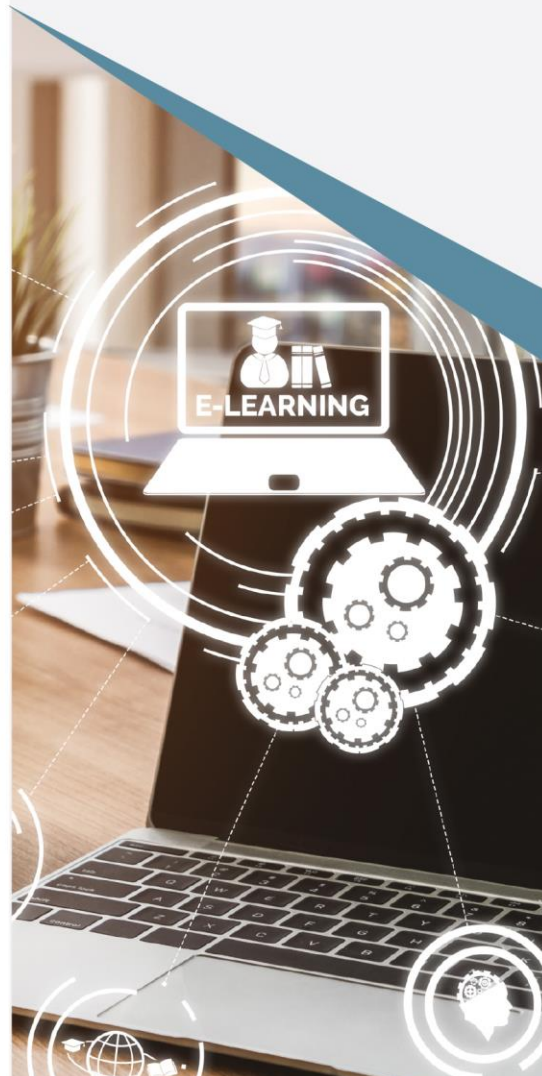
Creare una scena
Inserire e gestire una videocamera
Modificare una videocamera

UD11 - LUCI E OMBRE

Creare una sorgente luminosa
Modificare una sorgente luminosa
Gestire le ombre



CON FOR
LA NOSTRA FORMAZIONE
DOVE E QUANDO VUOI



Corso di 3D Studio Max

UD 12 - MATERIALI 01

Analisi del layout della palette dei materiali
Analisi dei materiali di base di 3dstudio max
Creazione dei materiali
Arricchire i materiali con mappe bidimensionali
Creare un materiale multi-subobject

UD 13 - MATERIALI 02

Aprire una libreria di materiali
Salvare un materiale in una libreria
Applicare un materiale ad un oggetto nella scena
UVW Map

UD 14 - RENDER

Analisi del layout della finestra di Render Setup
Scegliere il motore di render Impostare il render
Gestione delle dimensioni di output del render

UD 15 - AMBIENTE ed EFFETTI

Introduzione ed analisi del layout
Gestioni di base dell'ambiente
Gestioni di base degli effetti

UD 16 - CREARE UNA SCENA COMPLESSA

Creare un oggetto
Importare un oggetto creato con un altro software
Impostare videocamere Impostare luci
Applicare Materiali e Renderizzare

UD 17 - DISPLAY MENU'

Mostra/Nascondi un item
Congela/scongela un item

UD 18 - GERARCHIE

Gestione del pivot Informazioni di base sulla cinematica inversa (IK) Accenno alla funzione skin

UD 19 - ANIMAZIONI

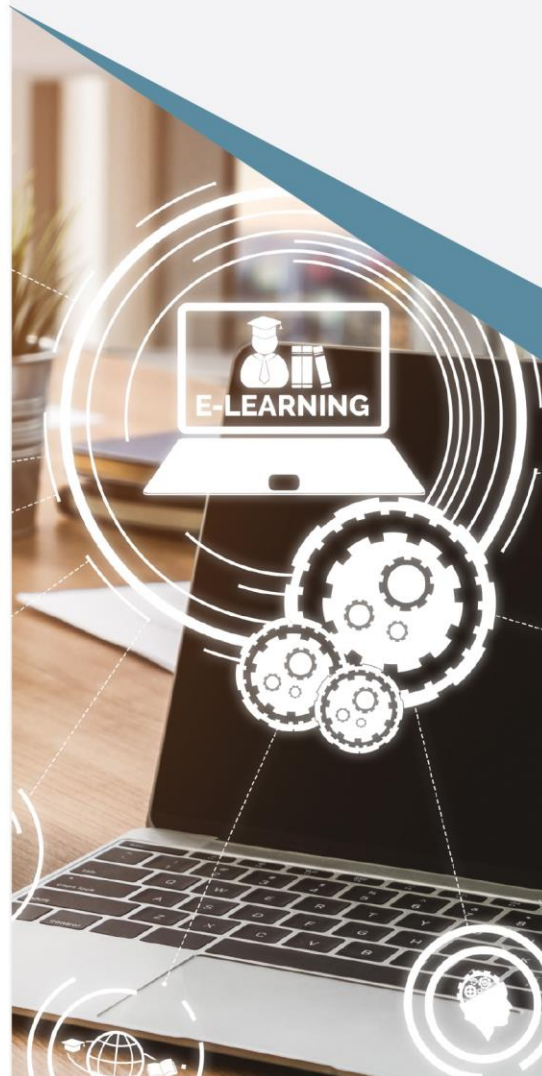
Concetti di base Percorsi
Opzioni di salvataggio

UD 20 - ESEMPIO DI ANIMAZIONE

Creazione di un esempio complesso
Settaggio delle camere
Settaggio dei percorsi
Settaggio della lunghezza dell'animazione
Salvataggio dell'animazione



CON FOR
LA NOSTRA FORMAZIONE
DOVE E QUANDO VUOI



Corso di 3D Studio Max

Sono inoltre previsti test di verifica intermedi e un test finale

Durata: 18 ore

Vantaggi del corso in e-learning

- ✓ *Possibilità di ascoltare e rivedere in qualsiasi momento le lezioni del corso*
- ✓ *Risparmio di tempo: i nostri corsi on-line ti consentiranno di formarti quando e dove vuoi, in autonomia, evitandoti eventuali costi per trasferte o spostamenti*
- ✓ *Possibilità di gestire in autonomia il tuo iter formativo*
- ✓ *Contenuti interattivi multimediali*



CON FOR

LA NOSTRA FORMAZIONE
DOVE E QUANDO VUOI

