

www.upgrade.tv

CORSO 3D MAX - APPLICATO ALL'ARCHITETTURA

DESCRIZIONE CORSO

Il corso riguarda i concetti base del programma: verranno analizzati non solo i comandi ma anche tutte quelle tecniche che consentono di raggiungere un ottimo livello nella realizzazione di modelli ed animazioni di forte impatto

A CHI È RIVOLTO

Il corso riguarda i concetti base del programma: verranno analizzati non solo i comandi ma anche tutte quelle tecniche che consentono di raggiungere un ottimo livello nella realizzazione di modelli ed animazioni di forte impatto.

I PUNTI DI FORZA

Il corso riguarda i concetti base del programma: verranno analizzati non solo i comandi ma anche tutte quelle tecniche che consentono di raggiungere un ottimo livello nella realizzazione di modelli ed animazioni di forte impatto.

CARATTERISTICHE CORSO

Software utilizzato	Il corso verrà realizzato sull'ultima versione rilasciata del software
Sede svolgimento	Via Melchiorre Delfico 18 - Milano
Durata	Corsi diurni 35 ore - Corso serale 35 ore
Requisiti minimi	Conoscenza ambiente windows
Frequenza	Bisettimanale
Orario mattina	Dalle 10.00 alle 13.30
Orario pomeriggio	Dalle 14.30 alle 18.00
Orario serale	Dalle 19.00 alle 21.30
Rilascio certificazione	Certificazione ufficiale Autodesk previo superamento esame
Num. Minimo corsisti	3
Num. Massimo corsisti	8
Attrezzatura	Ogni allievo avrà a disposizione una postazione
Costo	880,00 euro

MODALITA' DI PAGAMENTO

Bonifico bancario / Assegno / Contante, 5 gg lavorativi prima della data di inizio del corso da intendersi anche a titolo di caparra penitenziale per il caso di recesso previsto dall'art. sub 9.

Monte dei Paschi di Siena - Intestato a: Upgrade divisione Idee e Soluzioni Srl
IBAN - IT 97 A 01030 01626 000000043820

Si richiede la copia di avvenuto Bonifico via fax al numero 02.00665076





www.upgrade.tv

CORSO 3D MAX - APPLICATO ALL'ARCHITETTURA

Modellazione Base in 3DS MAX

- Fondamenti di geometria Spazio 3D; I poligoni; Le normali; La terminologia.
- Configurazione delle viste.
- Tools di navigazione; Layout Configuration; Command Panel; Tab panel; Personalizzazione menu;
- Gli oggetti 3D in 3D Studio Max.
- Primitive base e avanzate; Concetti relativi il centro locale (pivot)
- Importanza e utilità della gestione dei centri; Strumento align; Gli Snap

Le operazioni di trasformazione di un oggetto:

- Controlli di selezione; Trasformazione con parametri;
- Spostamento del pivot;
- Utilizzo del comando Clone;
- Differenza tra i vari modi di duplicazione (copy, instance, reference);
- Utilizzo dei comandi: Shift-Clone, Mirror, Array;
- Gestione dei modificatori attraverso i comandi Stack, Remove, Show end result, Cut, Copy/Paste, Unique, Collapse;
- Utilizzo dei Modificatori parametrici (Bend, Tapper, Twist, Skew, Noise);

Operazioni di modifica di una superficie di tipo Mesh:

- Edit Mesh;
- Edit Poly;
- Editable Mesh;
- Editable Poly;
- Smooth;
- Normal;
- Tessellate;
- Optimize;
- Uso di Mesh smooth e turbo smooth, sua integrazione con l'Edit Mesh/poly;
- Modificatori Symmetry, Weld.

Creazione di forme e curve

- Creazione e gestione delle shapes e loro parametri;
- Attach hole automatico;
- Caratteristiche dei tipi di punti: Corner, Smooth, Bezier;
- Gestione delle curve tramite il modificatore Edit Spline e la conversione Editable Spline
- Creazione di un nuovo oggetto attraverso l'utilizzo di curve
- Utilizzo dei comandi Extrude, Lathe, Bevel Profile, Cross Section, Surface.

Illuminazione

- Creazione e gestione delle luci di tipo standart:
- Omni, Spot, Direct. Tecniche di illuminazione per interni ed esterni. Creazione e gestione delle luci fotometriche: Point, Linear, Area.
- Luce di tipo Skylight, Daylight, Sunlight.
- Gestione delle ombre presenti in 3dsmax 5: Shadow Map, Raytrace, Area, Advanced Raytrace, Animazione base in 3DS MAX

Materiali - Editor materiali

- Materiali tipo Standard e materiale Multi Sub/Object;
- Proprietà fisiche del materiale;
- Utilizzo degli shader;
- Canali delle mappe, bitmap;
- Mappe Composite, Flat Mirror, Thin wall refraction, Raytrace e loro uso nei canali diffuse, bump, opacity, Specular, Specular Level.



www.upgrade.tv

CORSO 3D MAX - APPLICATO ALL'ARCHITETTURA

Elementi di Animazione:

- Cenni sulla teoria della animazione;
- Pannello Motion;
- Timeline e sua gestione;
- Strumenti di controllo dell'animazione;
- Creazione di un'animazione;
- Animazione di tipo esplicito e su percorso (Controller Path), Trasformazione da un tipo di animazione all'altro;
- Analisi dei controller semplici;
- Visualizzazione anteprima;

Render

- Render della scena preparata e della sua eventuale animazione;
- Scelta del tipo di output in funzione delle esigenze di produzione;
- Calcolo del Radiosity;
- Calcolo della Global Illumination Tramite il Light Tracer;
- Uso del Exposure Controls;
- Pseudo Color Exposure Control.

Elementi di Animazione:

- Cenni sulla teoria della animazione;
- Pannello Motion;
- Timeline e sua gestione;
- Strumenti di controllo dell'animazione;
- Creazione di un'animazione;
- Animazione di tipo esplicito e su percorso (Controller Path), Trasformazione da un tipo di animazione all'altro;
- Analisi dei controller semplici;
- Visualizzazione anteprima;

Materiali Editor materiali:

- Materiali tipo Standard e materiale Multi Sub/Object;
- Proprietà fisiche del materiale;
- Utilizzo degli shader;
- Canali delle mappe, bitmap;
- Mappe Composite, Flat Mirror, Thin wall refraction, Raytrace e loro uso nei canali diffuse, bump, opacity, Specular, Specular Level.

Render

- Render della scena preparata e della sua eventuale animazione;
- Scelta del tipo di output in funzione delle esigenze di produzione;
- Calcolo del Radiosity;
- Calcolo della Global Illumination Tramite il Light Tracer;
- Uso del Exposure Controls;
- Pseudo Color Exposure Control.