

PROGRAMMA DEL CORSO BASE DI 3DS MAX MODELLAZIONE E RENDER

Il corso ha durata di 36 ore, ma tipicamente si svolge in forma personalizzata, per aziende o individuale (i corsi personalizzati possono avere durate differenti).

Per accedere al corso è necessario prima aver seguito il corso Revit base (BIM).

Il corso è dedicato a chi vuole padroneggiare 3ds Max per creare incredibili modelli 3D e render statici, partendo da zero.

ARGOMENTI DEL CORSO

- Introduzione ad Autodesk 3ds Max
- Interfaccia utente
- Strumenti di navigazione 3D
- Gestione dei file Autodesk 3ds Max

CREAZIONE DI PRIMITIVE GEOMETRICHE 2D E 3D

- Disegno di corvi e superfici/solidi
- Trasformazioni geometriche e modificatori.
- Oggetti architettonici – muri porte finestre ecc.

IMPORTAZIONE DI ALTRI FILE

- Importazione e collegamento di file CAD/BIM RVT, FBX, DWG e altri formati
- Importazione di modelli 3D scaricati da internet

MODELLAZIONE AVANZATA

- Strumenti di Modellazione poligonale
- Estrude, lathe, bevel, boolean, sweep
- Cenni ad altri strumenti di modellazione

LE VISTE E LE CINEPRESE

- Creazione e impostazione telecamera
- Utilizzo di sfondi fotografici:
- Photo Match in prospettiva per ambientare il modello

ILLUMINAZIONE

- Concetti generali e consigli
- Illuminazione globale e controllo di esposizione
- Sistema luce diurna, cielo e sole
- Cielo con luce standard o illuminazione da ambiente simulato IBL
- Luci standard
- Luci fotometriche con distribuzione luminosa

RENDER BASE

- Render con scanline, uso delle pre-impostazioni
- ART render
- Accenni a motori aggiuntivi (V-Ray)

MATERIALI

- Editor materiali
- Le texture e le varie mappe per i materiali
- Mappe procedurali.
- Materiali Autodesk
- Materiali compositi: Subobject e Blend
- Modificatori di mappatura: mappaggio UVW e accenni a Unwrap UV

RENDER COMPLETO

- Opzioni di rendering:
- Dimensione immagine, risoluzione
- Effetti di rendering

