

# AUTO-6 - AUTODESK 3D STUDIO MAX

Categoria: **Autodesk**

## INFORMAZIONI SUL CORSO



Durata:  
5 Giorni



Categoria:  
Autodesk



Qualifica Istruttore:  
Docente Senior (min.  
5 anni)



Dedicato a:  
Grafico



Produttore:  
PCSNET

## OBIETTIVI

Acquisizione della metodologia di lavoro all'interno dell'ambiente di 3D Studio Max.  
Competenza ed utilizzo professionale degli strumenti di modellazione e rendering di 3D studio Max.

## PREREQUISITI

Conoscenza anche elementare dell'ambiente Windows.

## CONTENUTI

### **Introduzione**

- Le fasi della progettazione 3D
- Interfaccia grafica e personalizzazione
- Impostazione delle unità di misura
- Creazione, salvataggio e apertura di una scena
- Gestione dei file
- Collegare file di Autocad
- Gestione della visualizzazione
- Impostazione delle preferenze

### **Creazione di Primitive 3D e strumenti di precisione**

- Primitive standard
- Primitive avanzate
- Modifica dei parametri
- Assegnazione di nomi e colori
- Modificare le proprietà degli oggetti
- Utilizzo della griglia automatica
- Utilizzare gli snap
- Lavorare con la griglia di base
- Creare nuove griglie
- Strumenti di misurazione: nastro, goniometro e misura distanza

### **Gestione degli Oggetti**

La selezione

Isolare e bloccare la selezione

Trasformazione degli oggetti: spostamento, rotazione e ridimensionamento

Lavorare con le coordinate

Spostare il centro di trasformazione di un oggetto

Vincolare gli assi

Duplicare gli oggetti: copia, istanza, riferimento

Comandi serie, istantanea, spaziatura

Riflettere e allineare gli oggetti

Congelare e nascondere gli oggetti

Raggruppare gli oggetti

Creazione ed utilizzo dei layer

Creazione di gerarchie

### **Deformatori Parametrici**

Utilizzo dei modificatori parametrici

Gestione e modifica

Segmentazione delle superfici

Modificare gli oggetti utilizzando i modificatori FFD

Utilizzo dei modificatori su istanze e riferimenti

### **Creazione di Primitive 2D**

Primitive 2D

Pannello Modifica

Lavorare con i sub oggetti

Utilizzo dei modificatori

### **Oggetti Composti**

Operazioni Booleane

Creazione di oggetti Loft

Loft con forme multiple

Strumenti di deformazione Loft

La gestione degli operatori di un oggetto composto

### **Tecniche Avanzate di Modellazione**

La modellazione Mesh

Modificatore Modifica Mesh

Oggetto Mesh modificabile

Modifica dei sub oggetti Mesh

Selezione ponderata

Creazione di Id

Levigare la superficie degli oggetti

La modellazione poligonale

Convertire in oggetto poligonale modificabile

Cenni sulla modellazione Patch

Panoramica sulla modellazione nurbs

### **Cineprese**

Inserimento di cineprese

Lavorare con i parametri delle cineprese

Creare piani di ritaglio

Utilità Corrispondenza cinepresa

## **Illuminazione Standard**

- Luce circostante e riflettori
- Tipi di luce
- Parametri generali
- Ombre
- Luci volumetriche
- Proiezione di immagini

## **I Materiali**

- Utilizzare l'editor materiali
- Personalizzare l'editor materiali
- Ombreggiatori e parametri di base dei materiali
- Parametri avanzati
- Utilizzare l'opacità come maschera
- Metalli e specularità
- Creare un materiale mappato
- Utilizzare le bitmap; il pannello Bitmap
- Coordinate di mappatura
- Modificatore Mappa UVW
- Utilizzare le mappe procedurali
- Creazione di riflessioni
- Assegnare materiali agli oggetti
- Caricare una libreria materiali
- Creazione di una libreria materiali
- Salvare un materiale
- La finestra Sfoglia materiali/mappa
- Impostazione di un materiale da usare come immagine di sfondo
- La finestra ambiente
- Tipi di materiali

## **Illuminazione Fotometrica**

- Creazione e gestione delle luci fotometriche
- Renderizzare con radiosità
- Parametri meshing
- Controllare l'esposizione
- Utilizzare il materiale di sostituzione illuminazione avanzata
- Luce diurna

## **Il Rendering**

- Sottoporre una scena a rendering
- Tipi di rendering
- Opzioni di rendering
- Impostare la dimensione dell'immagine finale

## **Mental Ray**

- Attivare Mental Ray
- Interfaccia di Mental Ray
- Le sorgenti luminose
- Editor materiali e Mental Ray
- Gli ombreggiatori
- Illuminazione indiretta ed effetti avanzati

## **Animazione di Base**

- Concetti di base sull'animazione
- Creare animazioni utilizzando la barra tracce
- Configurare il tempo
- Visualizzare l'anteprima di un'animazione
- Utilizzare l'editor tracce
- Creare e gestire le chiavi
- Creare percorsi per l'animazione
- Renderizzare un'animazione

## INFO

**Materiale didattico:** Materiale didattico e relativo prezzo da concordare

**Costo materiale didattico:** NON incluso nel prezzo del corso

**Natura del corso:** Operativo (previsti lab su PC)