

# 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)