

CORSO ONLINE

3D STUDIO MAX 2021



Docente

Arch. Giovanni
Messina



Durata

15ore



Crediti

0 CFP



Modalità

E-learning

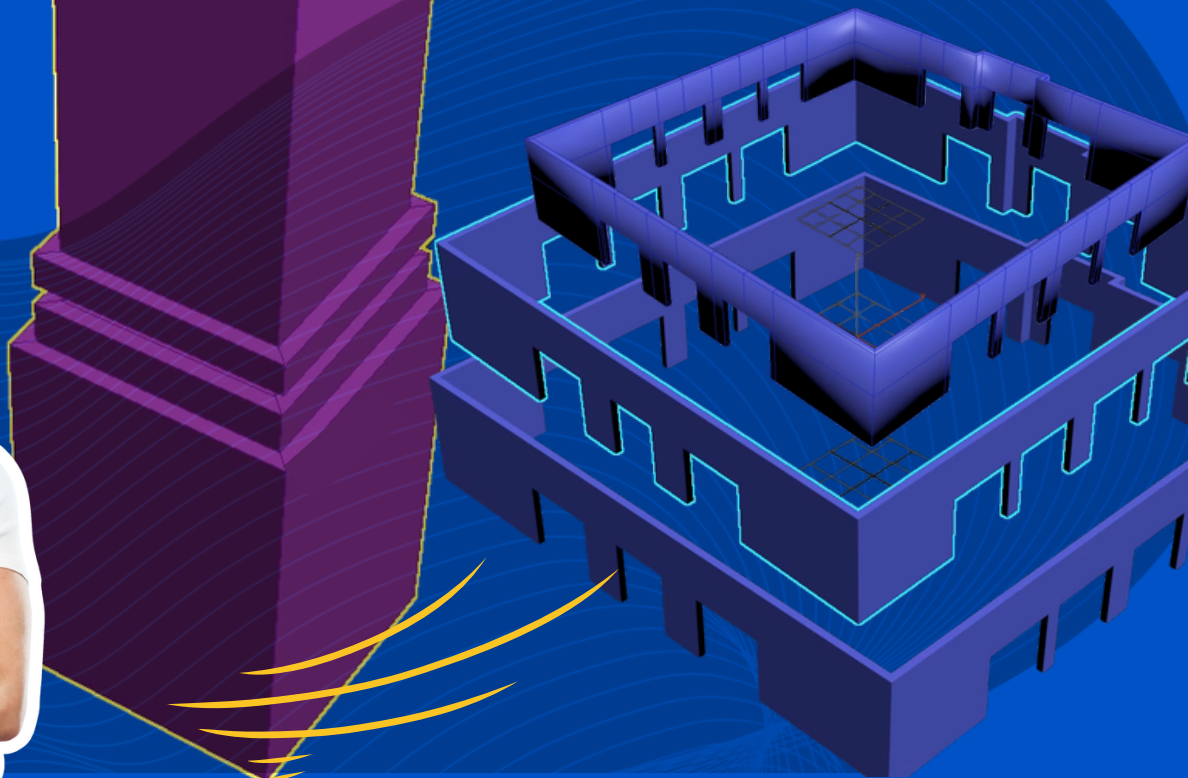
ISCRIVITI ORA 

CHIAMA IL NUMERO
(+39)092445834



VISITA IL SITO
www.pedago.it





Il Programma del Corso

Descrizione

Il corso online di 3D Studio Max offre una formazione completa sull'utilizzo del software per la realizzazione di modelli 3D, rendering e animazioni di qualità, con un approccio orientato ad architettura e design.

Ha una durata di 15 ore ed è strutturato in video lezioni teoriche, tutorial ed esercitazioni pratiche, per apprendere e applicare in modo concreto le principali funzionalità di 3DS Max 2021.

La licenza del software non è inclusa.

Obiettivi

- Utilizzare 3D Studio Max a livello professionale
- Creare modelli 3D, rendering e ArchiViz realistici
- Muoversi in autonomia nell'interfaccia e nel workflow del software
- Fare pratica con tutorial operativi e risorse .3ds incluse

Perché sceglierci



Docenti Qualificati

Professionisti selezionati tra i più qualificati esperti di ogni settore



Contenuti tecnici, ma chiari

Approccio pratico e comprensibile, anche su temi complessi.



Massima Flessibilità

Possibilità di gestire la formazione in autonomia da pc o smartphone



Risorse Aggiuntive

Ogni corso dispone di materiale didattico, documenti e utility gratuite



Tutoring e Assistenza

Team sempre pronto a gestire esigenze di natura tecnica o didattica



Rilascio di Attestato

Al superamento del corso è previsto il rilascio dell'Attestato

1.

TIPI DI LICENZA E APPRENDIMENTO

- Tipi di licenza. Quale versione è adatta a me?
- Le novità della versione 2021
- Scaricare i file di esempio

2.

L'INTERFACCIA UTENTE DI 3DS MAX

- Scegliere l'area di lavoro
- Il pannello delle preferenze
- Configurare la cartella di progetto
- Conoscere l'interfaccia UI di 3ds max 2021
- Personalizzare l'ambiente di lavoro
- Personalizzare lo Sfondo e la Griglia

3.

CREARE LE PRIMITIVE DI DISEGNO

- Creare le Primitive da tastiera
- Creare le Primitive in modo Interattivo

4.

MUOVERSI NELL'AREA DI LAVORO (PARTE 1)

- Posizionare, Selezionare e Muovere un oggetto
- Ruotare e Scalare gli oggetti
- Trasformazioni mediante input da tastiera
- Navigare l'area di lavoro
- Orbitare e Viewport Undo
- Personalizzare le Scorciatoie
- Scegliere la modalità di shading della Viewport
- Settaggi avanzati delle Viewport e Presets
- Configurare i Layout delle Viewport
- Le unità di Max

5.

MUOVERSI NELL'AREA DI LAVORO (PARTE 2)

- Impostazioni di partenza-maxstart.max
- Unire le scene
- Duplicare e istanziare con le Array
- Sistema di Snap

- Migliorare la precisione combinando la Griglia e lo snap
- Lavorare con Scene
- Explorer
- Raggruppare gli Oggetti
- Lavorare con i Layers
- Layer Display Properties

6.

MUOVERSI NELL'AREA DI LAVORO (PARTE 3)

- Capire i riferimenti esterni XREF e modificarli
- Trasformazioni sul sistema di coordinate
- Isolare e Bloccare una Selezione
- Selezionare e Deselezionare

7.

LAVORARE CON LE SHAPES ED I MODIFICATORI (PARTE 1)

- Creare le Shapes Editare le Shapes (Bezier Mode)
- Configurare in dettaglio delle Splines per interpolazione
- Il modificatore Extrude
- Estrudere lungo un percorso con "Sweep modifier"
- Aggiungere uno Smusso (Bevel Modifier)
- Controllare il livello di dettaglio dello Smusso
- Il TextPlus
- Manipolare il TextPlus
- Deformare un'oggetto con i Modificatori
- Capire il Modifier Stack

8.

LAVORARE CON LE SHAPES ED I MODIFICATORI (PARTE 2)

- Definire il livello di dettaglio dei Poligoni
- Livelli di selezione del Modifier Stack
- Quando collassare lo stack
- Le Operazioni Booleane
- Combinare diversi Volumi con i Compound Objects
- Aggiungere bordi con il comando QuickSlice
- Aggiungere bordi con il comando Cut Usare il modificatore Smooth Utilizzare i tools Ribbon
- Semplificare la Geometria comando Remove
- Creare una ramificazione con il comando Poly Extrude

9.

LAVORARE CON LE SHAPES ED I MODIFICATORI (PARTE 3)

- Dettagliare una mesh
- Raccordare gli angoli con il Chamfer
- Capire il Subdivision Surface
- La migliore tecnica per modellare una Geometria Suddivisa
- Partire da un box per creare una superficie organica (Parte 1)
- Partire da un box per creare una superficie organica (Parte 2)
- Modellare una curva con il Soft Selection
- Ridefinire una geometria con SwiftLoop

10.

LAVORARE CON LE SHAPES ED I MODIFICATORI (PARTE 4)

- I Constraints
- Correggere una Cucitura con il comando "Not Uniform Scale Offset"
- Piegare i bordi
- Baking Subdivisions
- Esercitazione
- Esercitazione

11.

RESA E COMPOSIZIONE DELLA SCENA (PARTE 1)

- Creare una Physical Camera
- Navigare la scena in prima persona
- Abilitare il Safe Frames
- Risoluzione e aspect ratio nel Render Setup
- La camera Libera

12.

RESA E COMPOSIZIONE DELLA SCENA (PARTE 2)

- Controllare i parametri di una
- SpotLight Il Light Explorer
- Illuminare con luce ambientale
- Illuminare con HDRI
- Bilanciamento del bianco e
- Ambiente Separare l'ambiente dal
- Background Sun & Sky (Il Sole e il
- Cielo) Slate Material Editor
- Assegnare i materiali agli oggetti
- Come gestire i materiali della scena

13.

RESA E COMPOSIZIONE DELLA SCENA (PARTE 3)

- Gestire gli slot dei materiali (preview)
- Salvare una libreria di materiali
- I Materiali fisici-Physical Material / Colore e
- Rugosità
- I Materiali fisici-Physical Material /
- I parametri di riflessione
- Visualizzare i materiali in vista Ombreggiata
- Controllare la grandezza della mappa (Render sample size)
- Creare una mappa procedurale 3D
- Usare le immagini Bitmap come mappa
- Mappare le Uvs con UVW
- Usare "Real World Map Size"
- Ripristinare i collegamenti con "Asset Tracking"
- Capire le Gerarchie
- Muovere il Pivot
- Ruotare il Pivot

14.

RESA E COMPOSIZIONE DELLA SCENA (PARTE 4)

- Collegare Oggetti (Esempio Pratico)
- Time Configuration /Scegliere il Frame Rate e playback speed
- Creare un fotogramma chiave in modalità Auto key
- Creare un fotogramma chiave in modalità Set Key
- Modificare i Keyframes nella Track Bar
- Modificare i Keyframes nel Dope Sheet
- Modificare i Keyframes nel Curve Editor
- Modificare le interpolazioni temporali nel Curve Editor

15.

RESA E COMPOSIZIONE DELLA SCENA (PARTE 5)

- Manipolare le tangenti nel Curve Editor
- Modificare le Traiettorie con "Motion Track"
- Animare la camera lungo un percorso – Esercizio (Parte 1)
- Animare la camera lungo un percorso – Esercizio (Parte 2)
- Scegliere un motore di Rendering
- Il Rendering
- Il Rendering di una sequenza

16.

SISTEMI PARTICELLARI E SPACE

- Sistemi Particellari e Space Warps
- Particle View
- Sorgente flusso particellare
- Rollout Emitter
- Riepilogo ed Esercizi (Parte 1)
- Riepilogo ed Esercizi (Parte 2)
- Riepilogo ed Esercizi (Parte 3)

17.

DINAMICHE / MASS FX

- Introduzione Mass FX
- Creare corpi rigidi
- Static and Dynamic rigid body - Esercizio 1
- Static and Dynamic rigid body - Esercizio 2
- Static and Dynamic rigid body - Esercizio 3

18.

ARCHIVIZ (VISUALIZZAZIONE ARCHITETTONICA)

- Oggetto Fogliame
- Oggetto Muro
- Oggetto Ringhiera
- Oggetto Scala
- Le finestre
- Le porte