

3D STUDIO MAX

VERSIONE 2021

L'obiettivo primario del corso è di permettere al professionista di essere in grado di utilizzare il software in tutte le fasi di realizzazione di un progetto, acquisendo un livello di controllo totale sui modelli 3D progettati, siano essi soluzioni funzionali di Interior Design o strutture architettoniche molto più complesse.

[VISITA IL CORSO](#)

Il corso 3D Studio Max 2021, nasce come strumento formativo il cui scopo è introdurre e approfondire l'utilizzo di un software complesso ma allo stesso tempo tanto completo da permettere ai professionisti di realizzare e gestire modelli tridimensionali e presentazioni.



DOCENTE

Arch. Giovanni Messina



DURATA

15 ore



MODALITÀ

e-Learning

Durante lo svolgimento del corso il discente approfondirà le molteplici funzionalità di 3D Studio Max orientate al mondo dell'architettura e del design; partendo dall'introduzione e dai diversi tipi di licenza si passerà poi alla presentazione delle novità dell'ultima versione datata 2021.

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

6 MUOVERSI NELL'AREA DI LAVORO (PARTE 3)

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

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

- Le coordinate e le camere
- Configurare l'asse di rotazione per simulare un trepiede
- ActiveShade
- Creare luci fotometriche
- L'intensità e il colore delle luci
- Modificare la forma delle luci

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 Mode
- 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