

Corso di 3ds Max 2016 base per l'architettura e il design



800 € + IVA 22% (976 € totale)



40 ore (diurno 5 giorni 9,00-18,00 / serale 13 lezioni 19,00-22,00 due sere a settimana)



Utile ma non indispensabile conoscere un CAD (AutoCAD/Revit/Sketchup o altro)



Attestato di partecipazione al corso



Modellazione 3D e render di interni, esterni ed oggetti di design.

Il corso di Autodesk 3ds Max® per l'architettura e il design è valido per molti campi d'applicazione, dall'architettura, alla meccanica, al design. Le esercitazioni siano incentrate prevalentemente su esempi di design di oggetti e architettonici. Lo scopo finale è utilizzare 3ds Max® per ottenere render di grande impatto. Sono approfonditi gli strumenti di modellazione e le tecniche avanzate di illuminazione e texturing. Il corso fornisce sotto tutti questi aspetti una metodologia di lavoro ottimale. Questo corso è indirizzato ad architetti, designer, geometri, paesaggisti e industrial designer che trovano in Autodesk 3ds Max® lo strumento ideale per realizzare modelli concettuali, render e filmati.



Introduzione ad Autodesk 3ds Max

Interfaccia utente

Spostarsi e navigare nello spazio 3D

Gestione dei file Autodesk 3ds Max

Importazione di file CAD, FBX e RVT

Modellazione

Creazione di primitive geometriche 2D e 3D

Trasformazioni e modificatori

Oggetti architettonici (Muri, Porte, Finestre, ...)

Accenni alla modellazione poligonale

Comandi Estrude, lathe, sweep, bevel

Operazioni booleane

Cenni ad altri strumenti di modellazione 3D

Cineprese e viste

Creazione di cineprese

Controllo e camera correction

Sfondi fotografici

Camera matching e allineamento prospettico

Impostazione ambiente

Illuminazione globale

Luci standard

Luci fotometriche

-Temperatura, colore

-Parametri

-Distribuzione e diagrammi fotometrici

Skylight e Daylight system (luce di sole e cielo)

Regolazione esposizione

Final Gather

Materiali

Definizioni di materiali

Materiali standard

Texture e mappe procedurali

Materiali Standard

Materiali Arch&Design, Autodesk, altri

Materiali personalizzati

Materiali compositi multi-subobject e blend

Modificatori di mappatura UVW

Map scaler, Unwrap UV (cenni)

Render

Mental Ray e Scanline: le preimpostazioni

Dimensioni dell'immagine e risoluzione

Render di una regione, Blow-up, subset pixels

Tecniche di rendering

Effetti particolari per il rendering

Profondità di campo, displacement

Attivazione di Iray

Scelta del render con Mental Ray e Iray

Render con Iray