

Descrizione

Corso 3Ds Max 2015 base per l'architettura e il design

Durata

Corso diurno: 40 ore (5 giorni da 8 ore)

Corso serale: 39 ore (13 lezioni da 3 ore)

Costo

€ 800,00 + IVA 22% (€ 976,00).

Prerequisiti

Utile, ma non indispensabile conoscere un CAD, come per esempio avere competenze di base su un software come AutoCAD, Sketchup, Revit, Rhinoceros o altro (il requisito non è assolutamente vincolante)

Obiettivi

Il corso di Autodesk 3ds Max per l'architettura e il design è valido anche per molti campi d'applicazione, ma le esercitazioni siano incentrate prevalentemente su esempi di design di oggetti e architettonici. Lo scopo finale è utilizzare i motori di render IRAY e Mental Ray 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.

Argomenti

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 la 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