

## Descrizione

### Corso 3Ds Max 2012 per l'architettura

#### Durata

Corso diurno: 40 ore suddivise in 10 lezioni da 4 ore diurne (5 giorni da 8 ore)

Corso serale: 39 ore suddivise in 13 lezioni da 3 ore serali.

#### Costo

€ 800,00 + IVA 20% (€ 960,00).

#### Prerequisiti

Preferibile ma non indispensabile conoscere un CAD, come per esempio AutoCAD 2D e/o 3D, Revit, Rhinoceros o altro (il requisito non è comunque vincolante)

## Obiettivi

Il corso di Autodesk 3ds Max per l'architettura è valido anche per altri campi d'applicazione, benchè le esercitazioni siano incentrate su esempi di design e architettonici e forniscano quindi una specifica dimestichezza con oggetti di tal genere. Sono approfonditi gli strumenti di modellazione e le tecniche avanzate di illuminazione e texturing, oltre a tecniche di rendering con il motore Mental Ray, per ottenere immagini fotorealistiche professionali di grande impatto. Il corso fornisce sotto tutti questi aspetti una metodologia di lavoro ottimale. Questo corso è indirizzato ad architetti, geometri, urbanisti, paesaggisti e industrial designer che trovano in Autodesk 3ds Max lo strumento ideale per realizzare modelli concettuali e render.

## Argomenti

### Introduzione ad Autodesk 3ds Max

Interfaccia utente

Spostarsi e navigare nello spazio 3D

Gestione dei file Autodesk 3ds Max

Importazione di file CAD e modelli 3D

### Modellazione

Creazione di primitive geometriche 2D e 3D

Trasformazioni e modificatori

Oggetti architettonici

-Muri

-Porte, Finestre

-Scale, Ringhiere, gronde, ..

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

Camera matching e allineamento prospettico

### Impostazione ambiente

Luci standard

Luci fotometriche

-Temperatura, colore

-Parametri

-Distribuzione e diagrammi fotometrici

Skylight e Daylight system (luce di sole e cielo)

Regolazione esposizione

Global Illumination

### Materiali

Definizioni di materiali

Mental Ray e Scanline: uso preimpostazioni

Materiali standard

Texture e mappe procedurali

Materiali Standard

Materiali Architectural, Arch&Design, Pro, ecc.

Materiali personalizzati

Materiali composti multi-subobject e blend

Attributi di mappe

Modificatori di mappatura UVW

Map scaler, Unwrap UV (cenni)

### Render

Dimensioni dell'immagine e risoluzione

Render di una regione, Blow-up, subset pixels

Tecniche di rendering

Effetti particolari per il rendering

Wireframe, profondità di campo, displacement