

Descrizione

Corso 3Ds Max 2013 base per l'architettura

Durata

Corso diurno: 40 ore (5 giorni da 8 ore)
Corso serale: 39 ore (13 lezioni da 3 ore)

Costo

€ 800,00 + IVA 21% (€ 968,00).

Prerequisiti

Utile, 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