

# CORSO DI 3D STUDIO MAX

Il presente corso ha come scopo l'insegnamento di un software complesso e completo per la realizzazione e la gestione di modelli tridimensionali e la loro presentazione mediante rendering e animazioni.

Nel corso verranno trattati i seguenti temi:

- Analisi e studio delle principali interfacce
- Modellazione interna a 3D Studio Max
- Importazione di modelli realizzati con altri software di modellazione tridimensionale
- Analisi e studio di concetti di illuminazione
- Impostazione di videocamere per la creazione di render
- Gestione e creazione di materiali
- Impostazioni di output di rendering
- Informazioni di base sulla creazione di animazioni

## OBIETTIVI PROFESSIONALI

L'obiettivo professionale è di consentire, anche ai chi non ha particolare dimestichezza con 3D Studio Max, di potere utilizzare in maniera soddisfacente un software molto complesso per la visualizzazione di scene tridimensionali. 3DStudio Max è uno strumento utile e potente che consente al professionista un controllo totale su modelli tridimensionali di differente scala progettuale, dal prodotto di industrial design a studi di interior design, fino ad architetture complete. Lo strumento consente di anticipare scelte e coadiuvare nella progettazione il professionista, oltre che fornire un output di immagini di alta qualità per i propri clienti.

## OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo principale è quello di mettere in mano al professionista uno strumento che lo possa rendere operativo e competitivo sul mercato del lavoro; il software infatti, consente di creare immagini e filmati per la presentazione dei propri lavori ad altissima qualità. Il raffinato editor dei materiali presente all'interno dell'ambiente di 3DStudio Max, è un utile strumento durante tutte le fasi di progettazione e per la scelta di finiture estetiche e materiche.

## DESTINATARI

I destinatari di questo corso sono professionisti che lavorano in ambiti anche molto differenti tra loro, quali ingegneri, architetti, geometri e periti industriali, con la comune necessità di fornire ai propri clienti un servizio più professionale e completo. Il curriculum di qualunque professionista sarà notevolmente arricchito grazie all'acquisizione del knowhow di un software come 3D Studio Max.

durata 18 ore

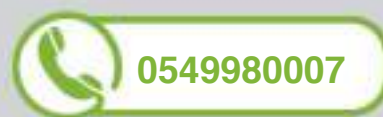


## Requisiti minimi di sistema

- Ram 128 Mbytes
- Connessione ad internet veloce (consigliato: ADSL, 4MB download, 1MB upload, Ping max 30 Ms)
- Web browser: Mozilla Firefox, Google Chrome
- Plug-in Shockwave Player 10.0 (MX 2004) o superiore
- Plug-in Flash Player 7 o superiore
- Scheda video SVGA 800x600
- Scheda audio 16 bit
- Amplificazione audio (altoparlanti o cuffie)

## supporti didattici

Immagini, supporti in formato pdf, riferimenti normativi.



**CERTIFICATO DI  
GARANZIA**

## PROGRAMMA

### UD 1 - INTRODUZIONE AL SOFTWARE

Introduzione al software – Analisi delle interfacce  
Gestione delle “Viewport”  
Gestione dei livelli

### UD 2 - GEOMETRIE SOLIDE – MODELLAZIONE DI BASE

Primitive Standard  
Primitive Avanzate  
Operazioni Booleane

### UD 3 - SPLINES

Splines  
Creare Splines complesse

### UD 4 - ESTRUSIONE e LOFT

Estrusione  
Creare loft semplici  
Creare loft complessi

### UD 5 - MODIFICATORI 01

Edit Mesh  
Edit Poly  
Bend  
Taper

### UD 6 - MODIFICATORI 02

Free Form Deformation (FFD)  
Mesh Smooth  
TurboSmooth

### UD 7 - MODIFICATORI 03

Lattice  
Optimize  
Quadify Mesh  
Shell  
Tessellate

### UD 8 - CASI APPLICATIVI COMPLESSI

Esempio 01  
Esempio 02  
Esempio 03

### UD 9 - GESTIONE DEI FILE

Salvataggio  
Importare una matematica  
Merge di una matematica  
Esportare un modello

### UD10 - IMPOSTARE UNA SCENA 01

Creare una scena  
Inserire e gestire una videocamera  
Modificare una videocamera

### UD11 - LUCI E OMBRE

Creare una sorgente luminosa  
Modificare una sorgente luminosa  
Gestire le ombre

### UD 12 - MATERIALI 01

Analisi del layout della palette dei materiali  
Analisi dei materiali di base di 3dstudio max  
Creazione dei materiali  
Arricchire i materiali con mappe bidimensionali  
Creare un materiale multi-subobject

### UD 13 - MATERIALI 02

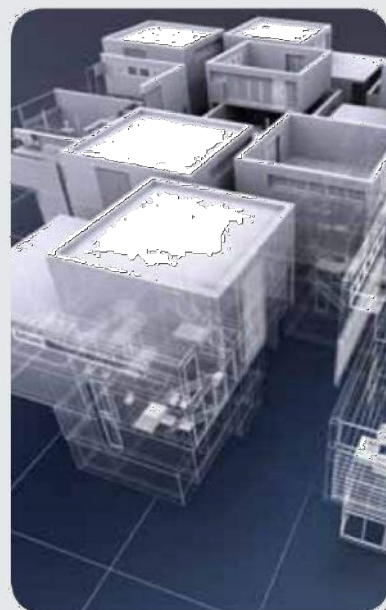
Aprire una libreria di materiali  
Salvare un materiale in una libreria  
Applicare un materiale ad un oggetto nella scena  
UVW Map

### UD 14 - RENDER

Analisi del layout della finestra di Render Setup  
Scegliere il motore di render  
Impostare il render  
Gestione delle dimensioni di output del render

### UD 15 - AMBIENTE ed EFFETTI

Introduzione ed analisi del layout  
Gestioni di base dell'ambiente  
Gestioni di base degli effetti



## UD 16 - CREARE UNA SCENA COMPLESSA

- Creare un oggetto
- Importare un oggetto creato con un altro software
- Impostare videocamere
- Impostare luci
- Applicare Materiali e Renderizzare

## UD 17 - DISPLAY MENU'

- Mostra/Nascondi un item
- Congela/scongela un item

## UD 18 - GERARCHIE

- Gestione del pivot
- Informazioni di base sulla cinematica inversa (IK)
- Accenno alla funzione skin

## UD 19 - ANIMAZIONI

- Concetti di base
- Percorsi
- Opzioni di salvataggio

## UD 20 - ESEMPIO DI ANIMAZIONE

- Creazione di un esempio complesso
- Settaggio delle camere
- Settaggio dei percorsi
- Settaggio della lunghezza dell'animazione
- Salvataggio dell'animazione

Sono inoltre previsti test di verifica intermedi e un test finale.



## VANTAGGI DEL CORSO IN E-LEARNING

- ✔ *Possibilità di ascoltare e rivedere in qualsiasi momento le lezioni del corso*
- ✔ *Risparmio di tempo: i nostri corsi on-line ti consentiranno di formarti quando e dove vuoi, in autonomia, evitandoti eventuali costi per trasferte o spostamenti*
- ✔ *Possibilità di gestire in autonomia il tuo iter formativo*
- ✔ *Contenuti interattivi multimediali*