

PROGRAMMA DEL CORSO DI 3D STUDIO MAX BASE

Area di lavoro, viste e spazi tridimensionali

L'area di lavoro di 3D Studio Max ti permetterà di avere il completo controllo sui modelli tridimensionali e le scene virtuali, grazie a un'interfaccia semplice e intuitiva. Imparerai a muoverti nelle viste progettuali e controllare gli assi cartesiani per il movimento degli oggetti e degli elementi.

L'area di lavoro di 3D Studio max. Utilizzare le viste progettuali. Muoversi fra gli spazi tridimensionali.

Interfaccia grafica e menu

Qui analizzeremo nel dettaglio i menu più importanti del software per la creazione, la visualizzazione e la modellazione dei tuoi progetti in 3D.

Modalità di visualizzazione degli elementi in scena: (oggetto pieno, wire-frame, modalità clay). Strumenti di movimento, rotazione e scala. Copiare e istanziare gli elementi. Specchiare gli oggetti. Allineamento veloce. Modalità di movimento nelle viste di lavoro: zoom, pan e orbita. Le selezioni.

Prime composizioni sceniche con le forme 2D e 3D

In questo modulo del corso di 3D Studio Max base imparerai a comporre una scena con le forme bidimensionali e tridimensionali, creando una composizione completa. Imparerai a costruire le forme e a modificarle nel loro menu di modifica.

Composizione scenica utilizzando le forme 2D e 3D del software. Menu creazione. Come modificare le forme. Menu modifica.

Concetti di base per la modellazione 3D

In questo capitolo imparerai i concetti di base per una modellazione 3D semplice ma efficace. Per iniziare costruirai semplici oggetti utilizzando le funzioni poligonali basiche come lo spostamento, la rotazione e la scala dei vertici, dei segmenti, e delle facce. Successivamente vedremo come modificare ulteriormente le forme 3D utilizzando alcune delle funzioni più tecniche del poligonale e i "modificatori" basici di 3DS Max, creando anche forme più complesse.

Concetti di modellazione 3D di base. Utilizzo delle funzioni poligonali basiche. I modificatori principali.

Modellazione di scene e oggetti 3D semplici

Il mondo della grafica 3D è ricco di oggetti e scene da modellare. In questo corso di base, sarai in grado di creare sia modelli singoli che scene con più oggetti insieme, creando una composizione vera e propria. Oggettistica di vario tipo e forma, costruzioni, complementi di arredo semplici, scene con composizioni grafiche, testi e scritte 3D.

Modellazione 3D di oggetti singoli. Modellazione 3D di scene con più elementi insieme. Creazione di oggettistica, costruzioni semplici, la base dei complementi di arredo, composizioni di forme grafiche, testi 3D.

Programma dettagliato del corso 3D STUDIO MAX, BASE

Visita: <https://www.licausistudio.com>

Le camere virtuali e le inquadrature di base

Qui imparerai a inserire e a controllare le camere virtuali in scena. Apprenderai come creare le inquadrature di base, sia per la visualizzazione dei singoli oggetti, che delle intere scene con più elementi. Inoltre ti verrà spiegato come animare la telecamera con gli strumenti di animazione di base.

Creazione della camera in scena. Strumenti di controllo e movimento camera. Modifica delle lenti di inquadratura. Animazione di base della camera.

Le luci 3D principali

L'inserimento delle luci 3D renderà "viva" la tua scena virtuale. Imparerai a posizionare le luci per illuminare sia gli oggetti che le composizioni.

Pannello creazione luci di 3D Studio Max e V-Ray. Come illuminare oggetti e scene 3D. Controllo delle ombre.

Texturing e materiali di base

Le texture e i materiali sono la "pelle" degli oggetti 3D. Potrai dare vita a effetti visivi di qualità inserendo le texture e creando materiali specifici: effetti opachi o lucidature, creazione dei mattoni e dell'asfalto, simulazione della stoffa o della plastica. Imparerai a posizionare correttamente le texture sui modelli 3D tramite gli strumenti delle coordinate UVW map, e a controllare l'aspetto estetico del materiale tramite i valori parametrici.

Pannello materiali. Creazione di un materiale. Modificare e salvare un materiale. Applicazione delle texture. Controllo del texturing tramite coordinate UVW map.

Introduzione all'animazione 3D di base, e creazione di un semplice video animato

Apprenderai come creare semplici animazioni 3D tramite il movimento degli oggetti, la timeline di lavoro e i fotogrammi chiave di animazione. Saprà animare oggetti, luci 3D, scritte e movimenti della telecamera.

Fondamenti di base dell'animazione 3D. Utilizzo della timeline di lavoro. Creazione e controllo dei fotogrammi chiave di animazione. Opzioni dei fotogrammi chiave.

Impostazioni di base e predefiniti di rendering con V-Ray

Nella parte finale del corso base di 3D Studio Max conoscerai le impostazioni e i preset di rendering finali per l'esportazione corretta dei tuoi progetti di lavoro, sia per quanto riguarda i render statici che per delle semplici animazioni video.

Impostazioni di rendering con V-Ray. Formati di esportazione in pixel per i rendering base di video e grafica. Impostazioni dei formati file per esportazione e salvataggio. Attivazione del salvataggio automatico.