

Autodesk 3ds Max livello base

Prerequisiti

Preferibilmente competenze di base su AutoCAD 2D e/o 3D, SketchUp, Rhinoceros, Revit o programmi affini (non vincolante)

Durata

Il corso ha una durata di 36 ore.

Certificazione

Il corso permette di ottenere il certificato di frequenza ufficiale Autodesk, numerato e riconosciuto da Autodesk a livello internazionale.

Prezzo per partecipante

€ 590,00 + IVA 22%.

RIFREQUENZA GRATUITA

Il corso di Autodesk 3ds Max per l'Architettura è strutturato in modo tale da fornire strumenti completi nell'utilizzo del programma in campo architettonico e progettuale.

Sono appositamente approfondite le tematiche di modellazione e di rendering per il raggiungimento di una metodologia di lavoro ottimale specifica per la produzione di immagini nel settore architettonico e del design.

Il corso prevede lezioni intensive teoriche e pratiche, attraverso le quali gli allievi saranno in grado di sviluppare, importare, visualizzare e modificare modelli progettuali a differenti scale.

Il corso è pensato per studenti, architetti, geometri, urbanisti, paesaggisti e industrial designer che vedono in Autodesk 3ds Max lo strumento ideale per la realizzazione di visualizzazioni dei concept e dei progetti.

Il corso fornisce le competenze necessarie per rappresentare graficamente i modelli creati con tecniche avanzate di illuminazione e texturing; le tecniche di rendering applicate durante il corso forniranno, inoltre, all'allievo uno strumento unico per il raggiungimento di obiettivi fotorealistici di grande impatto.

È previsto l'uso del motore di rendering integrato in Autodesk 3ds Max per garantire il massimo fotorealismo.

Le lezioni sono supportate da esercitazioni pratiche che permettono di applicare immediatamente le conoscenze apprese e acquisire sin dall'inizio dimestichezza con il programma.

- Introduzione ad Autodesk 3ds Max
- Interfaccia utente
- Strumenti di navigazione 3D
- Gestione dei file Autodesk 3ds Max
- Creazione di primitive geometriche 2D e 3D
- Trasformazioni geometriche e modificatori.
- Oggetti architettonici (wall, railing, windows, doors, stairs).
- Preparazione, importazione e collegamento di file CAD, FBX e RVT
- Importazione di modelli 3D nei vari formati.
- Strumenti di Modellazione poligonale
- Estrude, lathe, bevel, boolean, sweep
- Cenni ad altri strumenti di modellazione
- Le cineprese: creazione, controllo, camera correction.
- Utilizzo di sfondi fotografici: Perspective matching.
- Lighting delle scene: concetti generali di global illumination e di exposure control.
- Daylight system – strumenti base e avanzati
- Skylight standard e illuminazione IBL.
- Scanline: attivazione e uso preset
- ART render
- Luci standard (cenni ed esempi d'uso).
- Luci fotometriche: temperatura colore, parametri fotometrici, distribuzione luminosa, diagrammi fotometrici.
- Editor materiali: Compact e Slate
- I materiali e le mappe.
- Textures e mappe procedurali.
- Materiali Autodesk; cenni agli altri tipi di materiale.
- Materiali compositi: Multi-subobject e Blend material.
- Modificatori di mappatura: UVW map, Map scaler, cenni ad Unwrap UV
- Opzioni di rendering: dimensione immagine, risoluzione, render region, blow-up, subset pixels
- Effetti di rendering: depth of field, displacement.
- Uso di ARNOLD