

# Alias Design – Livello Base

---

Il corso Alias Design – Livello Base è indirizzato a chi intende modellare superfici di alta qualità utilizzando strumenti dedicati per realizzare matematiche di classe superiore e per valutare la qualità del modello.



[www.formamentis.it](http://www.formamentis.it)



[segreteria@formamentis.it](mailto:segreteria@formamentis.it)



02/55187096

 **FORMA MENTIS**



**AUTODESK**  
Authorized Training Center

## Tipologia del corso

### Prerequisiti

Conoscenza Microsoft Office

### Durata

Il corso ha una durata di 32 ore

### Certificazione

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

## A chi è rivolto

Il corso Alias Design – Livello Base è indirizzato a chi intende modellare superfici di alta qualità utilizzando strumenti dedicati per realizzare matematiche di classe superiore e per valutare la qualità del modello. I partecipanti saranno in grado di utilizzare i comandi per la creazione avanzata di un modello 3D, accenni di Reverse Engineering, la visualizzazione e la produzione di immagini dedicate al Design. Il corso è supportato da esercitazioni pratiche, che permettono di applicare le conoscenze apprese e acquisire maggiore padronanza nell'uso del programma.

## Argomenti trattati

**Prezzo € 900,00 + IVA**

### Interfaccia

- ◆ Interfaccia e preferenze Utente
- ◆ Differenze tra modellazione poligonale e Nurbs
- ◆ Gradi delle curve e delle superfici Nurbs
- ◆ Curve, CV ed Edit Point
- ◆ Curve parametriche
- ◆ Snap, allineamenti, duplicazioni di curve e superfici
- ◆ Vincoli di Posizione, Tangenza e Curvatura
- ◆ Layers e loro utilizzo

### Lavorare con le superfici

- ◆ Superfici primitive
- ◆ Superfici primarie: Skin, Revolve, Birail e Square
- ◆ Draft e Flange
- ◆ Superfici secondarie: Round e Fillet
- ◆ Curve Network e modelli di massima
- ◆ Proiezione di curve sulle superfici
- ◆ Intersezione di superfici
- ◆ Trim, Untrim, Divide
- ◆ Operazioni Booleane

### Modellare con i deformatori

- ◆ Lattice, Bend, Twist e Conform

### Valutazione di curve e superfici

- ◆ Valutazione di curve e superfici tramite grafici
- ◆ Quotatura

### Principi di Rendering

- ◆ Visual State e Hardware Rendering
- ◆ Materiali
- ◆ Luci
- ◆ Modellare superfici con gli shaders
- ◆ Raycasting vs Raytracing
- ◆ Rendering per il Design