

emmetraining

Tecniche di Modellazione 3D e Rendering con "3D Studio Max" per il Design, l'Architettura, il Mobile e l'Arredamento

- Programma corsi -

Livello 1 "Base" – 8 Lezioni

Il corso si propone, attraverso esercitazioni con l'utilizzo di 3D Studio Max, di fornire gli strumenti "Base" per la realizzazione di rendering foto realistici con riferimenti particolari al settore del Design, dell'Architettura, del Mobile e dell'Arredamento

Programma Liv. 1 Base (sintesi)	<ul style="list-style-type: none">• L'hardware per 3D Studio Max e cenni di calibrazione colore del Monitor• Strumenti di visualizzazione Wireframe, Shaded, Edged Faces• Strumenti di Selezione, Navigazione e Zoom• Utilizzo e gestione dei Layer• Strumenti di Trasformazione e Clonazione• Utilizzo degli Snap, oggetti Griglia e AutoGrid• Unità di misura e strumenti di misurazione• Strumenti Array, Mirror e Align• Creazione, modifica e gestione di Spline 2D e Primitive geometriche 3D• Principi di Illuminazione indiretta Final Gather e tecniche di illuminazione con mental ray - Luce Skylight e MR Area Omni/Spot, SkyPortal• Impostazioni di base per i materiali Arch&Design, mappe e textures• Importazione/Link gestione e modifica di file AutoCAD 2D/3D• Utilizzo di modificatori più comuni: UVW Map, Extrude, Lathe• Operazioni Booleane: Unione, Sottrazione e Intersezione tra oggetti• Uso di cineprese e impostazione di viste prospettiche• Esercitazioni pratiche sui vari argomenti
--	--

Livello 2 "Intermedio 1" – 8 Lezioni

Il corso si propone, attraverso esercitazioni con l'utilizzo di 3D Studio Max, di fornire gli strumenti "Intermedi" per la realizzazione di rendering foto realistici con riferimenti particolari al settore del Design, dell'Architettura, del Mobile e dell'Arredamento

Programma Liv. 2 Intermedio 1 (sintesi)	<ul style="list-style-type: none">• Creazione di ambientazioni architettoniche mediante strumenti di modellazione Spline/Poligonale• Rendering di ambienti interni con sistema di Illuminazione "Standard"• Utilizzo di Oggetti AEC: Muri, Porte, Finestre, Scale, Ringhiere, Foliage• Utilizzo delle Immagini "BluePrint" come ausilio alla modellazione• Utilizzo di modificatori avanzati Sweep, Cross-Section e Surface• Materiale Multi Sub-Object e approfondimento sui Materiali Arch&Design e Autodesk Materials• Utilizzo di Mappe Procedurali• Tecniche di illuminazione G.I. (FG+Photon Mapping)• Introduzione al sistema fotometrico: Daylight & Exposure Control• Esercitazioni pratiche sui vari argomenti
--	---

Livello 3 " Intermedio 2" – 8 Lezioni

Il corso si propone di approfondire, attraverso esercitazioni con l'utilizzo di 3D Studio Max, gli argomenti trattati nei corsi Base e Intermedio, integrando le conoscenze con strumenti di Modellazione, Illuminazione e Rendering Avanzati

Programma Liv. 3 Intermedio 2 (sintesi)	<ul style="list-style-type: none">• Illuminazione, Texturing e Rendering di scene di "interni architettonici" con Luce Naturale• Illuminazione e Rendering di scene di "interni architettonici" con Luci Artificiali• Illuminazione, Texturing e Rendering di scene di "interni architettonici" con mix di Luce Naturale e Artificiale• Ottimizzazione di scene con elevato numero di apparecchi illuminanti• Utilizzo di Profili Luce IES e calcoli illuminotecnici• Illuminazione e Rendering di una scena in stile "Set Fotografico"• IBL e Illuminazione Globale mediante immagini HDRI• Utilizzo dello Slate Material Editor• Esercitazioni pratiche sui vari argomenti
--	--

Livello 4 "Avanzato" – 8 Lezioni

Il corso si propone di approfondire e integrare le conoscenze con strumenti di gestione, modellazione e rendering specifici per l'utilizzo professionale e produttivo

Programma Liv. 4 Avanzato (sintesi)	<ul style="list-style-type: none">• Modellazione complessa di oggetti di Design• Modellazione mediante oggetti compositi: Loft, Conform, Shape-Merge• Effetti Depth of Field, Hair & Fur, Displacement, Caustic• Tecniche di Unwrap UVW Map• Inserimenti fotografici e utilizzo di immagini panoramiche a 360°• Utilizzo del modificatore Cloth per la creazione animata di Tessuti e Tendaggi• Luci e tecniche di illuminazione globale con Iray e utilizzo di immagini HDRI come fonte di illuminazione• Tecniche di illuminazione GI-Next• Inserimento di figure umane animate con Populate• Utilizzo e ottimizzazione di scene complesse con oggetti "Proxi"• Utilizzo delle più comuni utilities e plugins (scatter, vegetazione, ecc)• Esercitazioni pratiche sui vari argomenti
--	---

Durante ogni lezione saranno forniti Files per lo svolgimento delle esercitazioni e relative dispense su supporto cartaceo

Il programma del corso potrebbe subire piccole variazioni a discrezione del docente

Il corso sarà avviato al raggiungimento del numero di 7/8 iscrizioni (max 12 partecipanti)