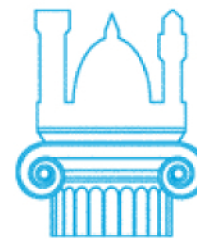


CopyFORM



cartotecnica – centro stampa – rilegature
consulenza battitura tesi/esami - modellazioni grafiche 2d/3d – renderizzazioni
realizzazione e gestione siti internet
corsi di formazione informatica grafica digitale C.A.D.



Corso di 3DS Max - 2° Livello (Modellazione e Rendering)

Il corso di 3DS Max II° Livello, nasce dalla esigenza di approfondire alcuni aspetti fondamentali già affrontati nel modulo base per acquisire una maggiore padronanza, nella creazione di oggetti complessi di materiali realistici ed animati e di sviluppare gli aspetti fondamentali delle animazioni.

L'obiettivo del Corso e' quello di far acquisire al partecipante le conoscenze tecniche per la creazione e l'elaborazione di scene e composizioni tridimensionali semplici e complesse per la realizzazione di rendering o animazioni. Imparare a creare materiali realistici semplici, animati e con effetti ottici.

Destinatari: Il corso è rivolto a Studenti e Professionisti interessati ad acquisire un profilo altamente specializzato, che consenta di inserirsi in un mercato in rapida evoluzione. Il corso si occupa di fornire competenze concrete ed aggiornate, che includono l'uso delle periferiche di stampa, la gestione delle immagini con assegnazione di materiali, la tecnica della luce e del colore, che necessitano assicurarsi una rapida produttività per la presentazione degli elaborati tecnici di un intero progetto edilizio

Requisiti Conoscenze d'informatica e di disegno 3DS Max

Contenuti

- Modellazione con le varie primitive geometriche: standard primitives, compound Object, Aec extend, Stairs, Doors, e Windows.
- Disegnare con forme 2d, trasformare una forma 2d in modello 3d tramite alcuni Modificatori di base: bevel, bevel-profile, Lathe, Extrude.
- Modificatori 3d: Taper, Twist, bend, famiglia dei modificatori FFD, lattice, mirror, noise, normal, optimize, push, relax, shell, riple, skew, smooth, sphery, squeeze, stretch, taper, tassellate, Twist, vawe, xform. displace
- Differenze tra editable mesh e editable poly.
- Coordinate di mappatura: uvw map, uvw xform, map scaler,

CopyFORM

Via S. Verdiana, 12/r – 50122 Firenze tel/fax 0552260043



www.copyform.it



info@copyform.it



[copyform1](https://www.skype.com/it/copyform1)



[copyform firenze](https://www.facebook.com/copyformfirenze)

- unwrap UVW. Render to texture
- Modellazione loft (tubo della doccia, rampa per un parcheggio con assegnazione id tramite le forme)
- Modellare un interno da una piantina 2d proveniente da autocad.
- luce proiettiva, luce volumetrica, Principi di base per l'illuminazione fotometrica.
- Elaborazione radiosity con Fpoint, Linear ed Area, e materiali illuminanti (illuminazione di un interno)
- Materiali Radiosity, Daylight Sun-light e Sky-Light (illuminazione per esterni).
- Costruzione di un modello 3d di un terreno con le spline, costruire un materiale per il prato e applicazione di coordinate di mappatura UVV
- Nebbia, nuvole, lens-effects e fuochi
- Principi di animazione di base, spostare, chiavi, gestire il tempo, modificare traiettorie per l'animazione. Elaborare un animazione con almeno 4 telecamere, Renderizzare l'animazione, montaggio video

Valutazioni Verifica costante dell'apprendimento con esercitazioni durante il corso, test finale

Costi [Telefona, chiama con Skype o contattaci per informazioni](#)

CopyFORM

Via S. Verdiana, 12/r – 50122 Firenze tel/fax 0552260043



www.copyform.it



info@copyform.it



[copyform1](#)



[copyform firenze](#)