

PROGRAMMA DIDATTICO DEL CORSO 3DSMAX ONLINE BASE



Lezione 1

- Interfaccia; Elementi Main Toolbar, Command Panel, Ribbon Panel, Viste, Timeslider, Scene Explorer
- Le Viste e le Modalità di Visualizzazione
- La Modellazione; l'approccio alle Geometrie Tridimensionali

Lezione 2

- Impostare unità di misura del progetto
- Le Modalità di Selezione, Le Modalità di Trasformazione, I Parametri di Trasformazione Analitica
- La Clonazione di un oggetto 3D, Creazione di Gruppi
- I Sistemi di Coordinate di Riferimento, le Serie Lineari (Array) le Serie Circolari (Array)
- Le Funzioni Mirror, Align, Distribuzione su Percorso (Spacing Tools)
- Gli Snaps e il Layer Explorer

Lezione 3

- Le Geometrie Bidimensionali, il Pannello di Modifica Sub-Oggetto
- L'Estrusione di una linea, la Sistemazione di vertici sovrapposti
- Il Modificatore Edit Spline
- Modificare un elemento di una Spline, il collegamento e distacco di Splines
- L'Oggetto Loft

Lezione 4

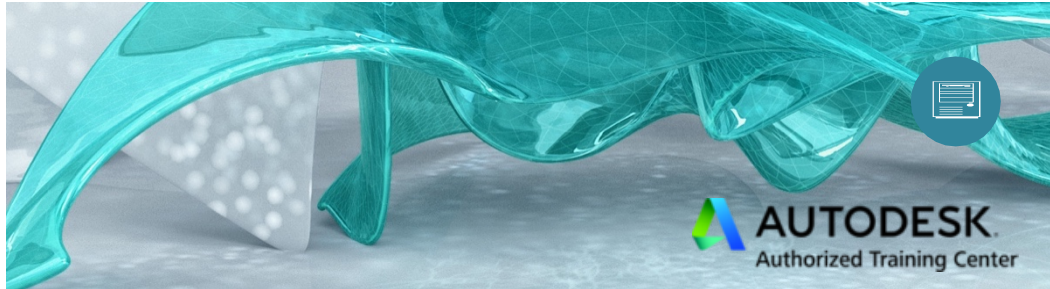
- La Modifica Geometrie Tridimensionali
- Modalità di Modellazione Editable Mesh e Editable Poly
- Modellazione in Editable Poly
- Modalità di Modellazione Editable Patch, Nurbs,

Lezione 5

- Modificatori per Geometrie Tridimensionali; Taper, Lathe, Shell, Cross Section, Slice, FFD – Free Form Deformation, Subdivide, Tessellate, Twist, Bend

Lezione 6

- Gli Oggetti composti; Oggetti Boolean e Proboolean,
- Oggetti Procutter, Terrain, Conform
- Le Funzioni Scatter, Foliage



Lezione 7

- I Materiali, Le Categorie dei Materiali
- Maps, Material Editor e Sample Slots
- Mappa Bump
- Lo Slate Material Editor
- Materiali Sub-Oggetto, Modificatore UVWMAP, Map Scaler
- Spline Mapping, Materiale Cutout, Materiali Composite, Libreria Materiali

Lezione 8

- Il Modificatore UNVWRAP
- Le Camere; Free Camera, Target Camera, Physical Camera
- La Timeline
- La funzione Camera Path
- Le Luci Photometric; Free Light, Target Light
- Il Sun Positioner
- Le Luci Standard; Target Spot, Free Spot, Target Direct, Free Direct, Omni Light, Skylight

Lezione 9

- Teoria del Render; Introduzione ai motori di rendering
- Importazione ed Esportazione da e ad altri softwares

Lezione 10

- Teoria del Render
- Impostazione di un ambiente virtuale con oggetti 3D- Materiali e Illuminazione