



MASTER IN AULA IN

3D STUDIO MAX & VRAY PER CERTIFICAZIONE AUTODESK

indirizzo

via Capodistria 12, 00198 Roma

tel.

06.97.84.22.16

e-mail

info@pcacademy.it

sito

www.pcacademy.it

seguici su



Il **Master 3D Studio Max & VRay per la Certificazione Autodesk** è un percorso ricco ed avvincente che partendo dalle basi della **modellazione di semplici oggetti**, porterà l'allievo a gestire con disinvoltura *ambienti, materiali, illuminazione ed effetti d'animazione*.

Questo Master prevede una sezione dedicata all'approfondimento del **plug-in di rendering VRay!**

Il corso si presenta particolarmente interessante per coloro che lavorano nel campo *della grafica, dell'architettura, del design d'interni, del cinema e della pubblicità*.

3D Studio Max & V-Ray per Certificazione Autodesk

3D Studio Max

Interfaccia grafica e gestione della scena in 3D Studio

UI: Presentazione dell'interfaccia grafica
Il sistema delle viewport: visualizzazione e navigazione nello spazio 3D
Il sistema delle coordinate e il concetto di gizmo
Impostazione dell'unità di misura e il settaggio degli snap
Gestione dei file: importazione ed esportazione in 3ds Max
Comandi di selezione e trasformazione

La modellazione

Primitive 3D standard (Standard Primitives)
Primitive 3D estese (Extended Primitives)
Forme bidimensionali (Shapes): Splines, NURBS Curves, Extended Splines
Interpolazione, rendering e modifica tramite sub-oggetti 2D
Primi modificatori 2D
Primi modificatori 3D

Gli oggetti composti: Compound Object

Creazione di oggetti 3D tramite il comando Loft
Clonazione, isolamento e congelamento di oggetti

Strumenti di posizionamento e copia: Align, Mirror, Array
Gestione del Pivot Point
Edit Splines, Edit Poly ed Edit Mesh
Gestione dei sub-oggetti

Le superfici curve

Quad Patch e Tri Patch
Il modificatore Edit Patch
NURBS Surfaces e gestione del NURBS Toolbox

Le telecamere

Creazione e posizionamento nella scena di una telecamera
I parametri di controllo della telecamera
Gestione della telecamera nelle viewport

I materiali

Material Editor: la finestra di gestione dei materiali
I materiali standard
Gestione degli shaders
Parametri di mappatura dei materiali
Mappe bitmap
Mappe procedurali
UVW Map: modificatore di mappatura

L'illuminazione

Come impostare l'illuminazione di una scena
Tipologie di luci: luci standard e fotometriche
I parametri delle luci
Gestione delle ombre

Animazione

Introduzione all'animazione: il Keyframing
Animazione di una telecamera
Controllo di un'animazione: gestione del Motion Command Panel
Animazione di un oggetto su un percorso

Cenni sul rigging

Cenni sull'animazione dei personaggi
Il sistema delle Bones
Il Toolkit di animazione CAT
Animazione con Character Studio
Il modificatore SKin

Rendering con 3D Studio Max

Fondamenti di rendering
La finestra Render Setup e la gestione delle impostazioni
Quick Render button
I motori di rendering Iray e Mental Ray

VRay

Introduzione a V-Ray per 3ds Max

Introduzione al motore di rendering V-Ray
Gestione della finestra Render Setup

I materiali con V-Ray

Introduzione ai materiali V-Ray
Creare un materiale V-RayMtl
Gestione dei parametri di un V-RayMtl
Materiali luminosi: V-RayLightMtl
Come inserire le immagini HDRI per creare riflessi

Le telecamere con V-Ray

Tipologie di telecamere Vray
Creazione di una VrayPhysicalCamera e gestione dei parametri
Gestione della V-RayPhysicalCamera nella scena

L'illuminazione con V-Ray

Introduzione all'illuminazione con V-Ray
Tipologie di luci V-Ray
Creazione di una V-RayLight e gestione dei parametri
Creazione di un V-RaySun e gestione dei parametri
Creazione di una V-RayIES e gestione dei parametri
Gestione delle caustiche con VRay
V-Ray GI Environment e cenni sull'illuminazione con V-RayHDRI

V-RayDisplacement

Gestione del modificatore
V-RayDisplacementMod

V-Ray Proxy

Inserimento e gestione di V-Ray Proxy