

3D STUDIO MAX, VRAY E POST-PRODUZIONE - 32 ORE

N.B. Per frequentare il corso è necessario essere dotati di PC PORTATILE sul quale verrà installata una versione dimostrativa del software

Corso di Modellazione 3D, Rendering Fotorealistici e Post-Produzione Rendering. Il corso è diviso in tre moduli che puntano a fornire una conoscenza base/completa delle tecniche di modellazione 3D, Rendering e Post-Produzione Rendering. L'obiettivo del corso è l'autonomia del frequentante nell'utilizzo del programma; verranno realizzati alcuni render, sia interni che esterni, di un edificio di architettura.

PROGRAMMA DEL CORSO

-Modulo 3dsMax – 16 ore

1. INTRODUZIONE A 3DS E PRIMI PASSI
 - 1.1. INTERFACCIA GRAFICA
 - Schermo
 - Main toolbar
 - Menù a tendina
 - Visualizzazioni – stili grafici
 - Comandi da tastiera
 - 1.2. SPAZIO
 - Cubo
 - Gizmo (terna cartesiana)
 - 1.3. MENU FILE
 - Reset/new/open/exit
 - Save/saveas
 - Merge
 - Import/Export
 - 1.4. COMANDI DI SELEZIONE E TRASFORMAZIONE
 - Select / Select similar
 - Group
 - Clone
 - Isolate
 - Move
 - Scale
 - Rotate
- Esercitazione_01:
 - o Verifica conoscenza interfaccia 3DS MAX;
 - o Verifica conoscenza comandi basilari 3DS MAX;
 - o Primi comandi 3ds (sposta, scala, ruota obj);
 - o Muoversi nella scena.

2. FORME TRIDIMENSIONALI E BIDIMENSIONALI

2.1. LE FORME TRIDIMENSIONALI

- Cosa sono
- Standard Primitives (box, sphere, tube, plane)
 - o Name and color
 - o Keyboard Entry
 - o Parameters
 - o Modifica Standard Primitives
- Extended primitives (hedra, tours, capsule, L-ext, C-ext)
 - o Parameters

2.2. LE FORME BIDIMENSIONALI (SHAPE)

- Spline (line, rectangle, circle, arc, egg)
 - o Parameters
 - o Modifica forme bidimensionali (vertex, segment, spline)
- NURBS curves
- Extended spline

Esercitazione_02:

- o Verifica conoscenza forme 2D e 3D;
- o Esercitazione creazione forme (da tastiera e modifica);
- o Esercitazione creazione oggetti da forme 3DS.

3. MODIFICA DI FORME 2D E 3D

3.1. MODIFICATORI 2D PRINCIPALI

- Lathe, Extrude
 - o Uso e modifica

3.2. MODIFICATORI 3D PRINCIPALI

- Bend, Taper, Turbosmooth, Meshsmooth, Twist, FFD, Noice, Slice, Push, Wave, Slice, Lattice)

3.3. EDIT POLY

Esercitazione_03:

- o Verifica conoscenza modificatori 3DS MAX;
- o Esercitazione sui modificatori per la creazione di oggetti da forme.

4. DISEGNO

4.1. IMPOSTAZIONI DEL DISEGNO

- Unità di misura (impostazioni, parametri)
- Snap, Griglia
- Copia, istanza

4.2. IMPORT

- Preparazione del disegno



Academy

- Importazione disegno 2D
- Importazione modello 3D
- Layer
- Boleane (prime operazioni)

4.3. REFERENCES

- Cosa sono
- Uso delle references

4.4. IMPORTAZIONE OBJ

Esercitazione_04:

- o Verifica conoscenza impostazioni di disegno;
- o Esercitazione preparazione DWG;
- o Esercitazione importazione DWG;
- o Esercitazione importazione modello 3D;
- o Verifica conoscenza Layer.

5. MODELLAZIONE

5.1. MODELLAZIONE DA SOLIDI

- Creazione solidi
- Modifica solidi
- Editpoly

5.2. MODELLAZIONE DA SHAPE

- Ricalco disegno
- Estrusione
- Creazione modello 3d da disegno 2D
- Modifica EditPoly

5.3. MODELLAZIONE TERRENO

- o Comando Terrain
- o Terreno da curve di livello

Esercitazione_05:

- o Esercitazione modellazione da solidi;
- o Esercitazione modellazione da Shape
- o Esercitazione ricalco DWG;
- o Esercitazione modifica DWG (EditPoly).

6. MODIFICA AVANZATA

- OGGETTI LOFT
- ARRAY
- ALIGN
- PATH
- o Utilizzo
- Patch Grid
- o Patch Deform
- ELEMENTI 3DS

Due T Academy Associazione
Via L. Polacchi, 40
65129 Pescara (PE)
CF 91152360680
www.duetacademy.it



Academy

- o Doors
- o Windows
- o AEC Extended

7. ESERCITAZIONE

- Workshop sugli argomenti trattati

-Modulo Vray – 10 ore

1. VRAY

- Cos'è;
- Interfaccia;
- Primi parametri:

o Vray Frame Buffer;

o Global switches;

o Filtri antialiasing;

Quali sono

Come si usano

Quando si usano

o Environment;

o Color mapping

Parametri

Funzionamento

o Primo approccio alla Global Illumination (GI),

I metodi di calcolo e l'illuminazione indiretta

- CAMERE

o VrayPhysicalCamera:

Due T Academy Associazione
Via L. Polacchi, 40
65129 Pescara (PE)
CF 91152360680
www.duetacademy.it



Academy

Come e quando si usa;

Parametri;

Inquadratura corretta della scena;

o TargetCamera:

Come e quando si usa;

Parametri;

Inquadratura corretta della scena

Esercitazione_01:

o Verifica conoscenza interfaccia Vray;

o Verifica conoscenza Vray Frame Buffer;

o Esercitazione inquadratura scena con VrayPhysicalCamera;

o Esercitazione inquadratura scena con TargetCamera.

2. LUCI VRAY

- Vray light (plane-sphere-dome):

o quando e dove si usano;

o parametri;

o settagi;

- Standard light:

o quando e dove si usano;

o parametri;

o settaggi;

- Vraysun:

o quando e dove si usa;

o parametri;

o settaggi;



Academy

- Illuminazione interni;
- Illuminazione esterni;

Esercitazione_02:

- o Verifica conoscenza luci Vray;
- o Illuminazione interno;
- o Illuminazione esterno.

3. MATERIALI E MAPPE

- Pannello materiali;
- o Approccio
- o Parametri
- Texture (Cosa sono);
- Materiali standard

(vetro, metalli, intonaco);

- Materiali compositi

(tessuti, legno, pietre);

- Uso materiali vray;
- Settaggio materiali Vray;
- Uso delle Texture in modo corretto

Esercitazione_03:

- o Verifica conoscenza Pannello Materiali Vray;
- o Creazione materiali "standard";
- o Creazione e applicazione materiali al modello.

4. RENDER

- GLOBAL ILLUMINATION (GI);



Academy

- o Metodi di calcolo
- o Pannello Global Illumination
- o Parametri Global Illumination
- Setup “render bozza”;
- Spiegazione funzionamento parametri;
- Setup “render definitivo”;
- Canali Vray;

Esercitazione_04:

- o Verifica conoscenza parametri Vray;
- o Creazione “Setup Render Bozza”;
- o “Test Render”
- o Sistemazione parametri Vray;
- o “Render Finale”.

5. ESERCITAZIONE

- Workshop sugli argomenti trattati:
 - o Illuminazione della scena;
 - o Setup materiali / applicazione materiali in scala;
 - o Inquadratura corretta della scena
 - o Test render
 - o Aggiustamento della scena
 - o Rendering della scena.

-Modulo post-produzione rendering – 6 ore

01. PHOTOSHOP – INTERFACCIA E PRIMI COMANDI

- Interfaccia grafica
- Comandi principali
- Dimensione e gestione delle immagine

Due T Academy Associazione
Via L. Polacchi, 40
65129 Pescara (PE)
CF 91152360680
www.duetacademy.it



Academy

- Strumenti di lavoro (pennelli, testo, colore, timbro, lazo, ecc.)
- I livelli (e loro importanza)
- Comandi da tastiera

02. ANALISI RENDERING E PRIME MODIFICHE

- Esposizione
- Regolazione dell'immagine
- Colori
- Filtri
- Salvataggio immagine
- Stampa

03. MODIFICHE AVANZATE

- Canali
- Color correction
- Maschere di livello
- Maschere di livello + canali
- Filtri modifica immagine (effetti e stili)

-Al termine del corso ciascun partecipante riceverà un ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

-Verrà fornito materiale didattico come slides, esercitazioni, files multimediali

**Due T Academy Associazione
Via L. Polacchi, 40
65129 Pescara (PE)
CF 91152360680
www.duetacademy.it**