

# Corso 3d Studio Max

## PRIMO BLOCCO

### INTERFACCIA (Panoramica generale)

- Barra Menu;
- Analisi delle viste
- Vista prospettica e ortogonale;
- Pannello Comandi;
- Cursore temporale e barra delle tracce.

### SCENA DI BASE

- Impostazione delle unità di misura;
- Impostazione snap e griglia;
- Creare un solido di rivoluzione da un profilo bidimensionale;
- Creazione di una primitiva;
- Impostazione cinepresa;
- Impostazione luci/ombre;
- Introduzione editor materiali.

## SECONDO BLOCCO

### GESTIONE DEGLI OGGETTI

- Filtri di selezione, aree di selezione;
- Proprietà degli oggetti;
- Proprietà di visualizzazione, nascondere, congelare oggetti;
- Clonare un oggetto (modalità copia, istanza o riferimento);
- Strumenti allinea, distribuisce, spaziatura;
- Gestori di trasformazione (spostamento, rotazione, scala, gizmo di trasformazione, allineamenti, pivot);
- Gruppi (creazione e gestione);
- Gerarchie (selezionare gerarchie e creare collegamenti);
- Vista schematica (gerarchie, collegamenti parametrici, modificatori, vincoli e controller).

### CREAZIONE DEGLI OGGETTI

- Primitive standard;
- Primitive avanzate;
- Modifica delle geometrie;
- Pannello modificatori;
- Modificatori parametrici e loro funzioni (piega, torsione, disturbo, allungo, schiaccia, distensione, ondulazione, onda, inclina, selezione, involucro, rendi sferico, area operatività, schema, scostamento, simmetria);
- Modificatori FFD;
- Oggetti composti (Morphing, Dispersione, Booleano);
- AEC architettonici;
- Splines;
- Creazione e gestione di un oggetto loft utilizzando i parametri di deformazione.

## TERZO BLOCCO

### MODELLAZIONE DI SUPERFICIE E MESH

- Strumenti mesh modificabile;
- ID Materiale;
- Modificatore mesh smooth;
- Ottimizzazione e gestione del numero di poligoni;
- Strumenti oggetto poligonale.

### MODELLAZIONE DI SUPERFICI NURBS

- Strumenti della geometria NURBS;
- Comandi comuni di sub-oggetto;
- Impostazioni specifiche;
- Operazioni con i punti;
- Operazioni con le curve;
- Operazioni con le superfici.

### CREAZIONE DI UN INTERNO ARCHITETTONICO

## QUARTO BLOCCO

### CINEPRESE

- Creare ed attivare una cinepresa;
- Tipologia di cinepresa (free/target);
- Obiettivi e dimensione del campo visivo;
- Piano di ritaglio;
- Profondità di campo;
- Effetti movimento.

### ILLUMINAZIONE

- Sorgenti luminose standard (spot, omni, direct);
- Effetti di luce standard;
- Sorgenti fotometriche (lineare, puntiforme);
- Indice di riflessività, intensità, attenuazione;
- Tonalità della luce e resa cromatica;
- Riepilogatore luci (Light Lister);
- Ombre (zonali, mappa d'ombra, ray-tracing);
- Effetti atmosferici;
- Esclusione ed inclusione oggetti.

## QUINTO BLOCCO

### EDITOR MATERIALI

- Slot campione;
- Parametri di base;
- Parametri avanzati;
- Attributi di mappa (Colore, Diffusione, Specularità, Brillantezza, Opacità, Rugosità, Autoilluminazione, Riflessione, Rifrazione, Scostamento);
- Slogia materiale/mappo;
- Librerie Materiali;
- Salvataggio di un materiale.

### EFFETTI AVANZATI CON I MATERIALI

- Caduta (Tipo di trasparenza, Indice di rifrazione, Creare un vetro con effetto Bragg);
- Metalli e specularità (Livello speculare e brillantezza, Curva di massima illuminazione speculare, Sfumatura, Mappa di opacità, Riflessione).

### MAPPATURA

- Coordinate di mappatura;
- Mappe affiancabili;
- Gizmo di mappatura;
- Il modificatore mappa UVW (Tipi di proiezione per la mappatura, mappatura piana, cilindrica, sferica, ritirata, parallelepipedo).

## SESTO BLOCCO

### PRINCIPI DI ANIMAZIONE

- Fotogrammi e chiavi;
- Configurazione parametri temporali;
- Impostare un percorso di camera;
- Animazione Fly-through.

### MOTORE DI RENDERING SCANLINE

- Parametri di controllo;
- Opzioni di output;
- Opzioni di renderizzazione (mappatura, ombre, riflessione, rifrazione, wireframe).

### MOTORI DI RENDERING ALTERNATIVI



+39 328 9013620



[www.vegafx.it](http://www.vegafx.it)  
[info@vegafx.it](mailto:info@vegafx.it)

