

CORSO di 3D STUDIO base

- INTRODUZIONE A 3D-STUDIO

- . L'interfaccia di 3DS-MAX
- . Barra dei menu
- . Barra degli strumenti
- . Pannelli dei comandi
- . Apertura e archiviazione delle scene
- . Esercitazioni relative

- VISUALIZZAZIONE DELLO SPAZIO 3D

- . Attivazione delle finestre
- . Viste utente assonometriche
- . Controllo del rendering delle finestre
- . Uso degli zoom
- . Modifica del campo visivo
- . Rotazione di una vista
- . Esercitazioni relative

- SELEZIONE DEGLI OGGETTI

- . Panoramica sulla selezione degli oggetti
- . Selezione di un singolo oggetto
- . Selezione di oggetti sovrapposti
- . Selezione per area, nome, colore
- . Estensione di una selezione
- . Deselezione degli oggetti
- . Uso dei filtri di selezione

- USO DELLE TRASFORMAZIONI

- . Spostamenti di oggetti
- . Rotazione degli oggetti
- . Scalatura degli oggetti
- . Comandi di trasformazione
- . Uso dei vincoli agli assi
- . Esercitazioni relative

- CREAZIONE DI PRIMITIVE

- . Creazione dei blocchi di costruzione
- . Creazione di primitive circolari, e prismi
- . Creazione di sfere e semisfere
- . Creazione di forme toroidali
- . Creazione di coni, piramidi, e patch.
- . Creazione di spline, linee, archi, cerchi, poligoni, stelle, ellissi eliche, testi
- . Creazione di forme e oggetti loft
- . Uso delle curve di deformazione loft
- . Come lavorare con sub-oggetti
- . Esercitazioni relative

- STRUMENTI E METODI DI MODELLAZIONE

- . Creare oggetti 3D da spline

- . Modellazione Mesh e Poligonale
- . Modellazione Parametrica
- . Oggetti booleani
- . Esercitazioni relative

- MODIFICA DELLE GEOMETRIE

- . Applicazione di modificatori: piega, onda, inclina, rastrema, torsione
- . Estrusione delle forme
- . Modifica dei vertici e delle facce
- . Modifica a livello Bordo e Vertice
- . Tornitura delle Spline
- . Esercitazioni relative

- USO DEI MATERIALI

- . Layout dell'Editor materiali
- . Assegnazione di materiali alla scena
- . Mappe diffuse, di opacità, lucentezza, rugosità, autoilluminanti, speculari
- . Riflessioni e rifrazioni
- . Applicazione delle coordinate di mappatura
- . Salvataggio del nuovo materiale
- . Esercitazioni relative

- USO DI LUCI E CINEPRESE

- . Creazione di viste cinepresa
- . Uso di obiettivi e parametri
- . Creazione di luci Spot, Targhet, Omni, Free
- . Impostazione colori, intensità, ombre, ampiezza
- . Esercitazioni relative

- IL RENDERING MENTAL RAY

- . Opzioni di Rendering
- . Renderin con Mental RAY
- . Sistemi di illuminazioni Solari (Latitudine Longitudine).
- . Esercitazioni relative