

# 3D Studio Max base

## Obiettivo

Grazie al corso si è in grado di realizzare ambientazioni e oggetti tridimensionali che sembreranno veri. La grafica computerizzata non è più una materia di elite riservata a pochi esperti, ecco il perchè della sua attualità e della sua diffusione.

## Destinatari

Tutti coloro che vogliono imparare e approfondire la conoscenza della modellazione 3D.

## Prerequisiti

Conoscenze di base del personal computer e del sistema Windows.

## Contenuti

- Concetti di grafica 3D
- Creazione di oggetti semplici.
- Creazione di oggetti composti: dispersione, connessi, unione forme, booleano, loft, deformazione adattamento.
- Creazione di forme: le Spline, forme renderizzabili, uso delle forme, forme come oggetti piani, forme estruse e tornite, forme di lofting, forme come percorsi di animazione.
- Operazioni di modifica e modificatori: uso del pannello modifica, modificatori a livello spline, modificatori a livello poligonale, modificatore a livello mappatura UVW, Modificatori FFD (Free Form Deformation).
- Modellazione di superfici: oggetto poligonale modificabile, operazioni con i sub-oggetti poligono, poligono modificabile (Oggetto), poligono modificabile (Vertice), poligono modificabile (Bordo), poligono modificabile (Faccia/Poligono/Elemento).
- Principi e metodi di animazione: uso del pulsante Animazione, visualizzazione e copia delle chiavi di trasformazione.
- Operazioni con i controller: assegnazione di controller nell'Editor tracce, comandi pannello Movimento, pannello Movimento, traiettorie, tendina Parametri PRS, controller di animazione, vincolo Percorso.
- Creazione modifica delle luci: uso delle luci, luce omnidirezionale, riflettore Destinazione, riflettore Libero, direzionale Libera, direzionale Destinazione, proprietà della luce, parametri generali di illuminazione.
- Creazione e modifica delle cineprese: caratteristiche delle cineprese, cinepresa Libera, cinepresa Destinazione, animazione delle cineprese.
- Creazione e modifica dei materiali: editor materiali, sfoglia materiale/mappa, slot campione e nome del materiale, tipo materiale, tipo ombreggiatura, componenti del materiale, luci e ombreggiature, scelta dei colori per un effetto più realistico, uso delle mappe per ottimizzare il materiale, assegnazione di un materiale a un oggetto, coordinate di mappatura.
- Creazione di filmati: rendering, comandi e settaggi di rendering, formati di salvataggio dei file, ambiente, finestra di dialogo Ambiente