

4m group – Autodesk 3ds Max

Obiettivi del corso: Questo corso completo si rivolge, allo studente che voglia raggiungere una buona conoscenza del programma e comprendere tutte le principali funzionalità. La formazione è organizzata in lezioni teoriche e laboratori che utilizzano i più moderni strumenti hardware e software. Le lezioni teoriche introducono lo studente all'interno delle aree funzionali di 3ds Max e spiegano le caratteristiche con esempi semplici e brevi. I laboratori permettono di approfondire e dare applicazione pratica a quanto appreso nella teoria. Sono previste esercitazioni sui temi della modellazione, dei materiali, dell'illuminazione e del rendering tratte da esempi del mondo professionale che si prefiggono l'obiettivo di applicare la conoscenza acquisita in situazioni del mondo reale.

Requisiti: Conoscenza medio/avanzata dei PC, discreta capacità di operare in ambiente Windows 2000, Windows XP, Windows Server 2003. Nozioni di disegno/illustrazione. Nessuna precedente esperienza è necessaria, tuttavia, è preferibile una minima conoscenza di un qualunque sistema di modellazione/animazione.

Durata: 5 giornate (40 ore)

Materiale di supporto didattico: 3ds Max – La grande guida. Mondadori editore.
Dispense Ufficiali corsi Autodesk.

Diploma: Ufficiale Autodesk, numerato e strettamente personale.

ARGOMENTI TRATTATI:

Anteprima e operazioni preliminari:

- Nozioni generali sulle finestre di visualizzazione
- Viste ortogonali
- Vista Prospettiva
- Vista Cinepresa
- Impostazione del layout delle finestre
- Controllo delle prestazioni di visualizzazione
- Tendina Nascondi
- Tendina Congela
- Zoom, panoramica e rotazione delle viste
- Uso dei metodi di navigazione standard
- Configurare le viste
- Caricare interfacce utente personalizzate
- Metodi di selezione
- Selezione per area
- Selezione diretta
- Selezione da un elenco
- Selezione multipla
- Raggruppamento
- Impostazione unità di misura

4M Group Lombardia

Piazza Roma, 82/84
22066 Mariano Comense (Co)
phone +39 031 782269
fax +39 031 790729

4M Group Toscana

c/o Polo Scientifico e Tecnologico di Pisa
via Giuntini 25, interno 8 - 56023 Navacchio Cascina (Pi)
phone +39 050 754713
fax +39 050 754713

formazione@4mgroup.it
www.4mgroup.it

Comandi di trasformazione:

- Comandi Trasformazione
- Seleziona e sposta, Seleziona e ruota, Seleziona e scala uniforme, Seleziona e scala non uniforme e Seleziona e schiaccia
- Vincoli Trasformazione
- Strumenti Trasformazione
- Copie, istanze e riferimenti degli oggetti
- Rifletti gli oggetti selezionati
- Serie
- Strumento Spaziatura
- Comandi di modifica
- Comandi per la gestione dei gruppi
- Interruttori Snap
- Snap Percentuali

Creazione di oggetti primitivi:

- Uso del pannello Crea
- Creazione di un oggetto
- Primitive standard
- Primitive avanzate

Creazione di oggetti composti:

- Creazione di Oggetti composti
- Dispersione
- Connetti
- Unione forme
- Boolean, Pro-Boolean, Pro-Cutter
- Loft
- Deformazione adattamento

Creazione di forme (Shape):

- Le Spline
- Creazione di Forme
- Forme renderizzabili
- Uso delle forme
- Forme come oggetti piani
- Forme estruse e tornite
- Forme di lofting
- Forme come percorsi di animazione

Comandi di modifica e modificatori :

- Uso del pannello Modifica:
- Modificatori parametrici e dipendenti dalla topologia
- Modificatore Piega, Modificatore Rastrema, Modificatore Torsione, Modificatore Disturbo
- Modificatore Allunga, Modificatore Inclina
- Modificatori di spazio oggetto
- Uso dell'elenco modificatori
- Modifiche apportate a livello sub-oggetto

Modificatori a livello Spline:

- Modificatore Modifica Spline
- Modificatore Tornio

Modificatori a livello Poligonale:

4M Group Lombardia

Piazza Roma, 82/84
22066 Mariano Comense (Co)
phone +39 031 782269
fax +39 031 790729

4M Group Toscana

c/o Polo Scientifico e Tecnologico di Pisa
via Giuntini 25, interno 8 - 56023 Navacchio Cascina (Pi)
phone +39 050 754713
fax +39 050 754713

- Modificatore Estrudi
- Modificatore Profilo svasatura
- Modificatore Ottimizza

Modificatore a livello di Mappatura UVW
Modificatori FFD (Free Form Deformation)

Modellazione per 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 per l'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

La modellazione di abiti e tendaggi:

- Il Garment Maker modifier – Modificatore Sartoria
- Il Cloth Modifier – Modificatore abiti

La modellazione di capelli e pellicce:

- Ricoprire una geometria con Hair and Fur
- Le guide dei capelli
- I general Parameters – parametri generali
- I material Parameters – parametri materiale
- I frizz Parameters – parametri arricciatura
- I multi Strand Parameters – parametri multi ciocca
- Le dynamics – dinamiche

Creazione e 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

4M Group Lombardia

Piazza Roma, 82/84
22066 Mariano Comense (Co)
phone +39 031 782269
fax +39 031 790729

4M Group Toscana

c/o Polo Scientifico e Tecnologico di Pisa
via Giuntini 25, interno 8 - 56023 Navacchio Cascina (Pi)
phone +39 050 754713
fax +39 050 754713

- 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 (piane, cilindriche, sferiche, ecc.)

Creazione di filmati:

- Rendering
- Comandi e settaggi di rendering
- Formati di salvataggio dei file di animazione
- Ambiente
- Finestra di dialogo Ambiente

Operazioni attraverso i modificatori di animazione:

- Modificatore di animazione Skin
- Il modificatore Skin
- Finestra di dialogo Carica Involucri
- Tecniche e strategie di Skinning

Modificatore di animazione Morpher:

- Il modificatore Morpher
- Sincronizzazione animazione facciale
- Destinazioni di morphing di espressione
- Procedure di morphing

Operazioni con il modificatore UVW:

- Modificatori coordinate UV
- Modificatore Svolgi UVW
- Tendina Parametri selezione
- Finestra di dialogo Modifica UVW
- Barra degli strumenti della Finestra di dialogo Modifica UVW

Tecniche di modellazione avanzata:

- Superfici suddivisione
- Modellazione in Low-Poly
- Modificatore MeshSmooth
- NURBS:(Non-Uniform Rational B-Spline)
- Modellazione con Modificatore Superficie
- Modellazione con Modificatore Approssimazione scostamento

Effetti atmosferici e illuminazione avanzata:

- Riflettore direzionale o libero
- Parametri proiezione
- Effetti atmosferici e di rendering per le luci

4M Group Lombardia

Piazza Roma, 82/84
22066 Mariano Comense (Co)
phone +39 031 782269
fax +39 031 790729

4M Group Toscana

c/o Polo Scientifico e Tecnologico di Pisa
via Giuntini 25, interno 8 - 56023 Navacchio Cascina (Pi)
phone +39 050 754713
fax +39 050 754713

- Finestra di dialogo Aggiungi effetto atmosferico o effetto

Effetti di post-produzione:

- Effetti obiettivo (Lens Effects)
- Bagliore (Glow)
- Anello
- Raggio
- Secondari automatici
- Effetto di rendering movimento
- Ambiente ed effetti ambientali
- Finestra di dialogo Ambiente
- Fuoco
- Nebbia
- Volume nebbia
- Volume luci

Introduzione agli strumenti di video-post:

- Video Post
- Coda Video Post
- Filtri effetti obiettivo
- Effetti illumina obiettivo (Lens Effects Highlight)
- Proprietà Illumina