

300 €

INFO E CONTATTI
+39.380.9049170
info@mariolongo.it

3D STUDIO MAX + VRAY

Corso per studenti e professionisti che vogliono specializzarsi nel campo della modellazione tridimensionale e rendering.

Architetti che insegnano 3D Studio Max e Vray per l'architettura e il design.



Impara 3D Studio Max e Vray da architetti che usano quotidianamente i programmi di grafica per i loro lavori.

CORSO DI 3D STUDIO MAX E VRAY A ROMA
40 ore di teoria e pratica

COSTO CORSO 3DS MAX + VRAY	300€
COSTO CORSO 3DS MAX (singolo)	200€
CORSO VRAY (singolo)	150€



300 €

INFO E CONTATTI
+39.380.9049170
info@mariolongo.it

3D STUDIO MAX + VRAY

PROGRAMMA DEL CORSO 3DS MAX

1. INTRODUZIONE A 3D STUDIO MAX E PRIMI PASSI
2. FORMA TRIDIMENSIONALI E BIDIMENSIONALI
3. MODIFICA DI FORME 2D E 3D
4. DISEGNO (IMPOSTAZIONI, IMPORTAZIONE, DWG)
5. MODELLAZIONE (DA FORME 2D E 3D)
6. MODIFICHE AVANZATE
7. ESETRCITAZIONE (workshop argomenti trattati)

PROGRAMMA DEL CORSO VRAY

1. VRAY (cos'è, interfaccia) VRAY CAMERE
2. LUCI VRAY
3. MATERIALI E TEXTURE
4. RENDER (setup e parametri)
5. ESERCITAZIONE (workshop argomenti trattati)

18 Maggio (*3D Studio Max*)
20 Maggio (*3D Studio Max*)
22 Maggio (*3D Studio Max*)
25 Maggio (*Workshop 3D Studio Max*)

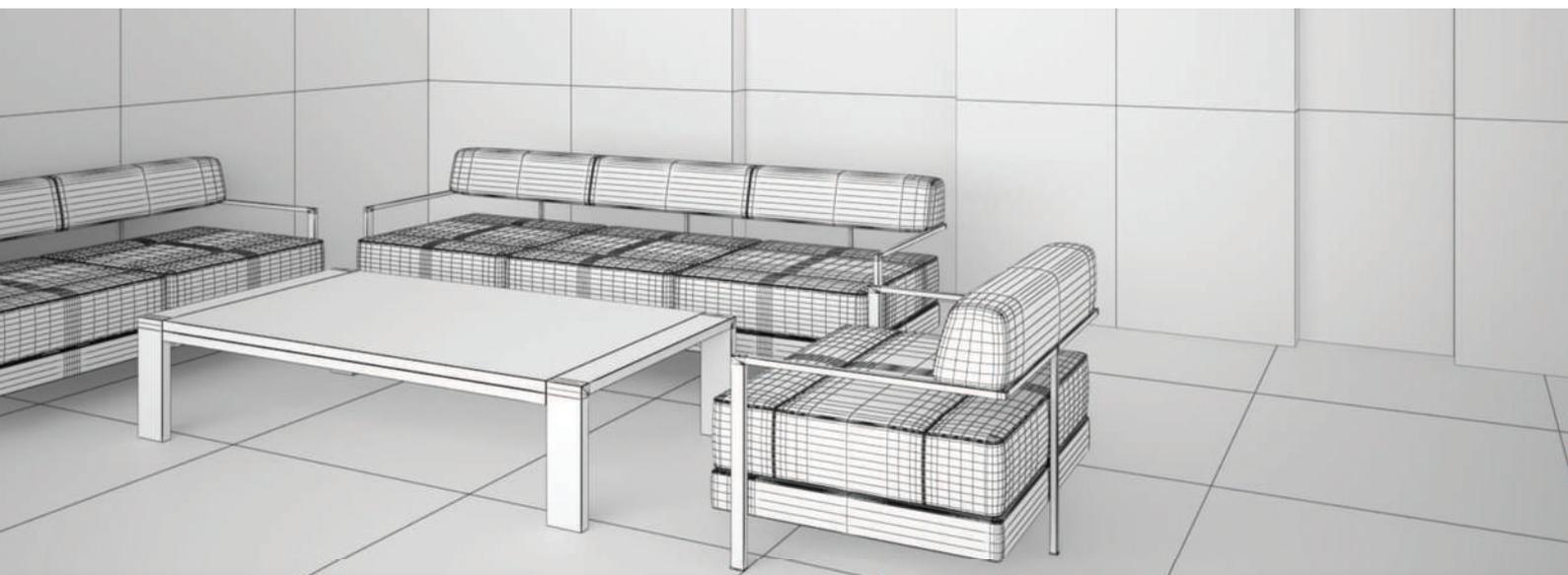
27 Maggio (*Vray*)
29 Maggio (*Vray*)
01 Giugno (*Workshop Vray*)

MATERIALI FORNITI:

- o Dispense PDF sugli argomenti trattati;
- o 3d models (arredi, texture, oggetti);
- o Esercitazioni sugli argomenti trattati (durante e dopo le lezioni).

*vai al sito del
corso e scarica
il programma
completo*





3D STUDIO MAX

LA MODELLAZIONE CON 3D STUDIO MAX

**7 LEZIONI PER CONOSCERE IN MODO COMPLETO
3D STUDIO MAX E LA MODELLAZIONE**

PROGRAMMA

- 01. INTRODUZIONE A 3DS MAX, INTERFACCIA E PRIMI PASSI**
- 02. FORME TRIDIMENSIONALI E BIDIMENSIONALI**
- 03. MODIFICA DI FORME 2D E 3D**
- 04. DISEGNO - IMPORTAZIONE**
- 05. MODELLAZIONE**
- 06. MODIFICA AVANZATA**
- 07. WORKSHOP ARGOMENTI TRATTATI**

IL CORSO

Il corso è rivolto a chi non ha mai utilizzato 3d Studio Max, e Vray o a chi conosce in modo non approfondito i programmi. L'obiettivo del corso è mettere in condizioni gli "studenti" di poter conoscere, creare, gestire, e renderizzare un modello tridimensionale dall'inizio alla fine in maniera corretta ed efficace evitando tempi di rendering esasperati.

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

4.3. REFERNCES

- 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;

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
 - o Doors
 - o Windows
 - o AEC Extended

Esercitazione_06:

- o Esercitazione Loft;
- o Esercitazione Array
- o Esercitazione elementi 3DS;

7. ESERCITAZIONE

- Workshop sugli argomenti trattati

IL CORSO

- Il corso di 3D Studio Max Avanzato per la modellazione è rivolto a studenti e professionisti che vogliono approfondire o migliorare le loro competenze in materia di modellazione tridimensionale attraverso uno dei software più produttivi ed efficaci in commercio.
- Il corso è rivolto a chi ha una minima conoscenza del programma 3D Studio Max o a chi non lo conosce affatto.
- Il corso parte dall'interfaccia del programma e affronta tutte le tematiche riguardanti la modellazione e la modifica degli oggetti bidimensionali e tridimensionali in maniera dettagliata e approfondita.
- Il corso prevede inoltre delle esercitazioni, singole e guidate, per favorire l'apprendimento delle nozioni trasmesse e verificarne l'apprendimento.
- Lo scopo del corso è dunque fornire solide basi in materia di modellazione tridimensionale e formare professionisti nel medesimo settore.

MATERIALI FORNITI:

- o Dispense PDF sugli argomenti trattati;
- o 3D models (arredi, texture, oggetti);
- o Esercitazioni sugli argomenti trattati (durante e dopo le lezioni).



CORSO VRAY

VRAY PER 3D STUDIO MAX

5 LEZIONI PER CONOSCERE E USARE CORRETTAMENTE IL MOTORE DI RENDERING PIÙ UTILIZZATO: VRAY

PROGRAMMA

- 01. VRAY COS'È, INTERFACCIA - VRAY CAMERE**
- 02. VRAY LIGHT - ILLUMINAZIONE SCENE**
- 03. VRAY MATERIALI**
- 04. VRAY RENDER (setup e parametri Vray)**
- 05. WORKSHOP ARGOMENTI TRATTATI**

IL CORSO

Il corso è rivolto a chi non conosce Vray e ha curiosità e interesse verso il motore di rendering più famoso ed efficace in circolazione tra i programmi di grafica tridimensionale; o a chi conosce non in modo dettagliato il programma e vuole migliorarsi.

Obiettivo del corso è mettere in condizione ogni "studente" di saper settare e gestire i parametri di rendering e mappare e creare dalla base un materiale Vray o una luce.

MATERIALI FORNITI:

- o Dispense PDF sugli argomenti trattati;
- o 3D models (arredi, texture, oggetti);
- o Esercitazioni sugli argomenti trattati (durante e dopo le lezioni).

1. VRAY COS'È - VRAY CAMERE

1.1. Cos'è;

1.2. Interfaccia;

1.3. Primi parametri:

- o Vray Frame Buffer;
- o Global switches;
- o Filtri antialiasing;
- o Environment;
- o Color mapping
- o Primo approccio alla Global Illumination (GI)

1.4. CAMERE

- VrayPhysicalCamera:

- o Come e quando si usa;
- o Parametri;
- o Inquadratura corretta della scena;

- TargetCamera:

- o Come e quando si usa;
- o Parametri;
- o Inquadratura corretta della scena

Esercitazione_01:

- o Verifica conoscenza interfaccia Vray;
- o Verifica conoscenza Vray Frame Buffer;
- o Esercitazione inquadratura scena con VrayPhysicalCamera;

2. LUCI VRAY

- Vray light (plane-sphere-dome):

- o quando e dove si usano;
- o parametri;
- o settaggi;

- Standard light:

- o quando e dove si usano;
- o parametri;
- o settaggi;

- Vraysun:

- o quando e dove si usa;
- o parametri;
- o settaggi;

- Illuminazione interni;

- Illuminazione esterni;

Esercitazione_02:

- o Verifica conoscenza Luci Vray;
- o Illuminazione interno;
- o Illuminazione eterno.

3. MATERIALI E MAPPE

- Pannello materiali;
- Texture (Cosa sono);
- Materiali standard (vetro, metalli, intonaco);
- Materiali compositi (tessuti, legno, pietre);
- Uso materiali vray;
- Settaggio materiali Vray;

Esercitazione_03:

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

4. RENDER

- Setup "render bozza";
- GLOBAL ILLUMINATION (GI);
- 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.

IL CORSO

- Il corso VRAY è rivolto a studenti e professionisti che vogliono cimentarsi, approfondire o specializzarsi in materia di rendering foto-realistici e non, attraverso l'utilizzo di uno dei software più potenti ed efficaci in circolazione.
- Unico requisito del corso è la conoscenza (almeno basilare) di un programma di modellazione.
- Il corso affronta in modo approfondito le tematiche della renderizzazione in ogni suo aspetto: i parametri e la gestione di Vray; i concetti di illuminazione e di Telecamere; l'inquadratura corretta della scena e l'uso dei materiali; come e cosa rende rizzare e in che modo. Il corso prevede inoltre delle esercitazioni, singole e guidate, durante ogni lezione così da favorire l'apprendimento e permettere la verifica delle nozioni trasmesse al frequentante.
- Lo scopo del corso è far conoscere in ogni suo aspetto il motore di rendering Vray, spiegare come gestire e renderizzare in modo corretto un modello tridimensionale evitando tempi di rendering esasperati e formare professionisti nel settore della grafica tridimensionale.

MATERIALI FORNITI:

- o Dispense PDF sugli argomenti trattati;
- o 3D models (arredi, texture, oggetti);
- o Esercitazioni sugli argomenti trattati (durante e dopo le lezioni).