



# 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).