

3D STUDIO MAX E VRAY AVANZATO



3D Studio Max e Vray avanzato. Corso di modellazione e rendering avanzato per approfondire e specializzarsi in materia di grafica 3D e Rendering.

35 ore in aula di teoria e pratica sulla modellazione tridimensionale e la renderizzazione

PROGRAMMA DEL CORSO 3DS MAX & VRAY AVANZATO

3D STUDIO MAX

LEZIONE_01

- CENNI E RIPASSO DEL CORSO BASE
- EDIT POLY
- OGGETTI LOFT
- ALIGN
- COMPOUND OBJECT
- BOLEANE

LEZIONE_02

- MODELLAZIONE PATCH
- MODELLAZIONE CON LE NURBS
- MODIFICATORI AVANZATI

VRAY

LEZIONE_03

- VRAY – SETUP AVANZATO
- VRAY CAMERE (effetti)
- VRAY LIGHT (Vray Light effetti luminosi, Vray Mesh Light, HDRI, Vray IES Light)
- STANDARD LIGHT

LEZIONE_04

- VRAY MATERIALI (Standard e complessi, Materiali multipli)
- VRAY PLANE
- VRAY FUR (erba, prato, tappeto)

LEZIONE_05

- VRAY PROXY
- WORKSHOP
- POST-PRODUZIONE

MODULO_01 - 3D STUDIO MAX

1 LEZIONE_01

1.CENNI E RIPASSO DEL CORSO BASE

- Impostazioni interfaccia
- Creazione e gestione forme
- Modifiche principali

2. EDIT POLY

- Ripasso
- Modellazione Edit Poly avanzata

3. OGGETTI LOFT

- Cosa sono
- Creazione
- Path e Shape – differenze
- Utilizzo del Path
- Utilizzo dello Shape
- Modifica avanzata oggetto Loft

4. ALIGN

- Utilizzo avanzato di Align

5. COMPOUND OBJECT

- Connect
- Shape Merge
- Boolean
- ProBoolean

6. BOLEANE

- Cosa sono
 - Utilizzo
-

2 LEZIONE_02

1. MODELLAZIONE PATCH

- Concetto di Patch
- Creazione Patch

2. MODELLAZIONE CON LE NURBS

- Cosa sono le Nurbs (ripasso)
- Modellazione

3. MODIFICATORI AVANZATI

- Optimize
- Cloth
- Cos'è il Cloth
- Utilizzo del Cloth per tessuti
- Gestione del Cloth

4. WORKSHOP – ESERCITAZIONE

- Esercitazione su argomenti trattati (modellazione)
-

MODULO_02 - VRAY

3

LEZIONE_03

1. VRAY – SETUP AVANZATO

- Il setup di rendering base e avanzato (approfondimento corso base)
- I parametri di rendering

2. VRAY CAMERE

- Le telecamere standard
- Come adattare una telecamera standard a Vray
- Le telecamere Vray
 - o Parametri approfonditi Vray Camera
 - o Effetti Vray Camera

3. LUCI (Parte 1)

A. LUCI STANDARD

- Target Direct
- Luci Omni

B. VRAY LIGHT

- Setup delle luci avanzato
- Correzione delle luci in scena
- Illuminazione avanzata scene interne ed esterne
- Effetti di luce:
 - o Lens Effect
 - o Glow
 - o Vray Fog
 - o Volume Light

C. VRAY MESH LIGHT

- Assegnare una sorgente luminosa ad un materiale
- Comportamento del materiale come una luce
- Differenza con il light material e vray IES light

4

LEZIONE_04

1. LUCI (Parte 2)

A. VRAY IES

- Cosa sono, dove si usano
- Creazione di faretti luminosi
- Parametri Vray IES

B. HDRI – ILLUMINAZIONE DI AMBIENTI TRAMITE L'USO DI IMMAGINI HDRI

- Cosa sono le HDRI
- Come e quando si usano
- Funzionamento e parametri delle immagini HDRI

2. VRAY MATERIALI

- Utilizzo dei materiali Vray
- Creazione e proprietà dei materiali (ripasso corso base)

A. Materiali Vray standard (ripasso corso base)

- o Vetro, Legno, Pietra, Intonaco, Erba

B. Materiali Vray avanzati

- o Acqua, Tessuti,

C. Vray Light Material (materiali luminosi)

- o Come si usano – Parametri
- o Dove si usano (lampade, effetti di luce)

D. Vray DisplacementMod

- Materiali in rilievo

E. MultiSubObject

- Materiali multipli
- Introduzione ai Proxy

F. Vray Toon

- Materiale Cartoon

3. VRAY PLANE

- Il piano di Vray

4. VRAY FUR

- Erba con VrayFur
- Tappeto con VrayFur
- Creazione, Gestione e Parametri del VrayFur

5

LEZIONE_05

1. VRAY PROXY

- Cosa sono i Proxy
- Perché usare i Proxy
- Arricchire la scena con i Proxy

2. WORKSHOP – ESERCITAZIONE

- Esercitazione su argomenti trattati (rendering e composizione oggetti)

3. POST-PRODUZIONE RENDERING

- Ripetizione corso base cenni di post produzione per migliorare il rendering

I MATERIALI RILASCIATI

- Per ogni lezione verranno rilasciate dispense PDF sugli argomenti trattati;
- Verranno forniti materiali (texture, modelli 3D di oggetti, arredi, ecc);
- Si avrà completa disponibilità durante e dopo le lezioni
(per tutta la durata del corso e anche dopo);
- Si avrà un tutor personale per raggiungere l'obiettivo prefissato

FAQ

A chi è rivolto il corso?

Il corso 3D Studio Max e Vray avanzato per modellazione tridimensionale e rendering è rivolto a studenti e professionisti che vogliono approfondire ed ampliare le loro conoscenze in materia di modellazione tridimensionale e rendering.

Devo avere una minima conoscenza di 3D Studio Max e Vray?

È preferibile avere conoscenze (anche minime) di 3D Studio max e Vray; non essendo un corso base arriva ad argomenti avanzati in materia di modellazione e rendering. Vedi il corso base o contattaci per verificare gratuitamente le tue conoscenze e sapere se il corso è adatto alle tue esigenze.

Quali sono nello specifico gli argomenti trattati nel corso?

Il corso si divide principalmente in due moduli:

- **3D Studio max avanzato per la modellazione:** una ripetizione generale per rispolverare i temi trattati nel corso 3D Studio Max, Vray e Photoshop Base; la creazione e la gestione di forme complesse in 3D studio Max; l'acquisizione di un metodo di lavoro efficace e concreto del programma.
- **Vray per la renderizzazione avanzata:** approfondimento delle tematiche legate all'inquadratura della scena; illuminazione avanzata e correzione delle luci in scena; sistemi di illuminazione fotorealistici (faretti, luci da interno ed esterno); effetti realizzabili attraverso l'uso delle luci (bagliori di luce, nebbia, sfuocature, ecc); correzione della scena durante il lavoro; materiali standard e complessi in Vray; tipi di effetti legati ai materiali e alla composizione.

Alla fine del modulo avanzato sarò in grado di produrre buoni rendering?

Ovviamente sì! L'obiettivo del corso è quello di consolidare le basi in materia di modellazione in 3D Studio Max e renderizzazione in Vray acquisite nel modulo precedente. Come per il precedente corso tutto è diviso per step; solo dopo la verifica delle conoscenze in aula si procede con lo step successivo. Alla fine del modulo avanzato ognuno dei frequentanti sarà in grado di essere autonomo e produrre rendering di buona qualità.