

## AUTODESK 3DS MAX – LIGHTING DESIGN

*"Corso erogato in collaborazione con CNGeGL e GEOWEB"*

---

IL CORSO DEVE ESSERE COMPLETATO ENTRO 180 GG DALLA DATA D'ACQUISTO

---

### OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscere le opportunità del software 3ds Max per la modellazione di ambienti e scene tridimensionali; illuminazione fisica della scena; creazione di materiali realistici da applicare agli oggetti 3d; generazione di rendering foto realistici.

### STRUTTURA DEL CORSO

Materiale didattico	Video lezioni realizzate in collaborazione di Tecniche Nuove, Accademia Tecniche Nuove e AM4 Autodesk Training Center.
N° moduli didattici	11 della durata complessiva di 8 ore e 43'
Durata	8 ore delle video lezioni – 16 ore di studio
Test di apprendimento	10 domande a risposta multipla alla fine di ogni modulo didattico.
Attestato con i crediti	Sarà inviato da Geoweb dopo aver: <ul style="list-style-type: none"><li>• concluso il percorso formativo;</li><li>• superato il test di apprendimento, considerato valido se il 80% delle risposte risulta corretto;</li><li>• compilato il questionario di valutazione del corso (obbligatorio).</li></ul>

### PROGRAMMA SCIENTIFICO

#### Autore: Ferruccio della Schiava

3D Artist · Disegnatore CAD/BIM · Light & render consultant · Istruttore 3ds Max, Revit e AutoCAD. Con l'ausilio di un vasto know-how tecnico e forte di un'esperienza pluridecennale, realizza immagini 3D, destinate ad un mercato che abbraccia svariati campi professionali: dagli studi tecnici professionali alle agenzie pubblicitarie, web-masters, mobilifici & designers, imprenditori edili, agenzie immobiliari.

#### INTRODUZIONE AD AUTODESK 3DS MAX

Nel modulo viene presentato il software sul quale si svolge l'intero corso. In un'introduzione di alcuni minuti vengono dimostrate le capacità di rendering di Autodesk 3ds Max.

#### MODULO DIDATTICO 1 - BASI DI AUTODESK 3DS MAX

Nel modulo vengono poste le basi sull'utilizzo del programma: viene presentata l'interfaccia grafica, vengono analizzate le barre delle icone con i comandi di base, e le funzioni di visualizzazione e navigazione delle viste.



**Tecniche Nuove S.p.A.**

**Divisione formazione e aggiornamento professionale**

**Provider Standard ECM ID: 1585**

Sede: Via Eritrea 21, 20157 Milano -Tel: 0239090440

E-mail: [infocorsi@tecnicheNuove.com](mailto:infocorsi@tecnicheNuove.com) - [corsi.tecnicheNuove.com](http://corsi.tecnicheNuove.com)

#### MODULO DIDATTICO 2 - **OPERARE CON I FILE**

Nel modulo si impara a creare nuove scene, impostarne le unità di misura e salvarle, importare file ed elementi da altri programmi e a utilizzare alcune funzionalità avanzate del software per la loro gestione.

#### MODULO DIDATTICO 3 - **GESTIONE DELLA VISUALIZZAZIONE**

Nel modulo si impara a utilizzare le viewport di lavoro e a configurarle per una gestione ottimale della visualizzazione.

#### MODULO DIDATTICO 4 - **OPERAZIONI DI BASE**

Nel modulo si impara a selezionare gli oggetti in scena e ad operare i processi di base, dalle tre operazioni sposta-ruota-scala, alla copiatura degli oggetti, fino alla distribuzione organizzata nella scena. Viene inoltre affrontato l'utilizzo di funzionalità specifiche per la gestione degli elementi, quali i layer, le griglie e gli snap.

#### MODULO DIDATTICO 5 - **MODELLAZIONE**

Dopo aver posto le basi per il lavoro professionale con Autodesk 3ds Max, in questo modulo viene affrontata la modellazione degli elementi di scena, partendo da forme bidimensionali e arrivando alla generazione di forme tridimensionali complesse grazie all'uso dei modificatori.

#### MODULO DIDATTICO 6- **CINEPRESE**

Il modulo affronta l'uso delle Cineprese di Autodesk 3ds Max per creare le inquadrature prospettiche per il rendering.

#### MODULO DIDATTICO 7 - **ILLUMINAZIONE**

In questo modulo si impara a illuminare con luci fisicamente corrette la scena. Vengono affrontate diverse situazioni, dall'illuminazione di esterni all'uso di luci artificiali per gli interni.

#### MODULO DIDATTICO 8 - **MATERIALI**

In questo modulo vengono affrontati l'uso e la creazione di materiali in Autodesk 3ds Max. Viene spiegato come utilizzare le texture e gli effetti che rendono il materiale estremamente realistico.

#### MODULO DIDATTICO 9 - **IL RENDERING DELLA SCENA**

In questo modulo viene insegnato come ottenere il rendering foto realistico della scena tridimensionale attraverso l'uso del motore nvidia mental ray e la configurazione dei suoi parametri.

#### MODULO DIDATTICO 10 - **RENDERING PER LIGHTING DESIGN**

In questo modulo, specifico per il lighting design, viene spiegato l'intero flusso di lavoro per utilizzare gli strumenti di analisi luminosa con Autodesk 3ds Max.

#### MODULO DIDATTICO 11 - **AUTODESK 3DS MAX 2016 – NOVITÀ**

In questo modulo vengono illustrate le caratteristiche e le novità di Autodesk 3ds Max 2016, l'ultima release del software.