

PROGRAMMA 3D Studio Max 2017+Mray

1. Interfaccia grafica e gestione della scena

- 1.1. L'ambiente di lavoro
- 1.2. Il sistema delle VIEWPORT: visualizzazione e navigazione nello spazio 3D
- 1.3. Sistema di coordinate e concetto di GIZMO
- 1.4. Unità di misura e settaggio griglia
- 1.5. Importazione e gestione di file provenienti da altri software (Revit)
- 1.6. Inserimento di file .max esterni, nella scena
- 1.7. OSNAP: tipologie e gestione
- 1.8. LAYER: utilizzo e gestione
- 1.9. I comandi:
 - a Zoom
 - b Pan
 - c Orbit

2. Selezione e controllo degli oggetti

- 2.1. Metodi di selezione
- 2.2. Selettore oggetti
- 2.3. Selezione con finestra e per intersezione
- 2.4. Selezione per nome
- 2.5. Filtri di selezione
- 2.6. I comandi:
 - a Sposta
 - b Ruota
 - c Copia (Copy, Instance, Reference)
 - d Specchia
 - e Scala
 - f Allinea

3. Controllo della scena

- 3.1. Visualizza per colore
- 3.2. Nascondi
- 3.3. Nascondi per categorie
- 3.4. Congela
- 3.5. Visualizza proprietà

4. Telecamere

- 4.1. Tipologie di telecamere
 - a Target
 - b Free
- 4.2. Creazione e posizionamento nella scena di una telecamera
- 4.3. Parametri di controllo di una telecamera
- 4.4. Gestione della telecamera nelle VIEWPORT

5. Materiali

- 5.1. MATERIAL EDITOR: la finestra di gestione dei materiali
- 5.2. I materiali standard di Mray
- 5.3. Gestione degli Shader
- 5.4. Parametri di mappatura dei materiali
- 5.5. Mappe bitmap e procedurali
- 5.6. UVW map: modificatore di mappatura

6. Illuminazione

6.1. Tipologie di luci standard:

- a Free Spot
- b Free Direct
- c Target Spot
- d Target Direct
- e Omni
- f Sky Light
- g Mr Area Omni
- h Mr Area Spot

6.2. Luci fotometriche:

- a Free light
- b Target Light
- c Mr Sky Portal
- d Sun Positioner

- 6.3. Come impostare l'illuminazione in una scena d'interni
- 6.4. Come impostare l'illuminazione in una scena d'esterni
- 6.5. I parametri delle luci
- 6.6. Gestione delle ombre

N.B: Gli argomenti presenti nel programma, verranno trattati a diversi livelli di approfondimento, in rapporto ai tempi di apprendimento e alle necessità dei partecipanti.