

INTERIOR DESIGN FOTOREALISTICO CON 3DS MAX VRAY PHOTOSHOP

MODULO 1 IMPOSTAZIONI GENERALI PER LA MODELLAZIONE

Personalizzazione delle interfaccia di 3ds Max
Organizzazione della Project Folder
Impostazione dei modificatori
Familiarizzare con viewport e comandi essenziali
Importazione corretta di un file CAD
Impostazione snap
Primi approccio di ricalco con volumi 3D

MODULO 2 TECNICHE DI MODELLAZIONE GESTIONE DELLE SUPERFICI

Strumento line
Concetto di edit poly
Esercizio di assemblaggio, taglio e modifica delle forme 3d
Estrusione sweep
Profili personalizzati

MODULO 3 STRUMENTI DI TRASFORMAZIONE DEI POLIGONI

Estrusioni di poligoni
Raccordi e rastremazioni
Esercizio di costruzione veloce di ambienti voltati

MODULO 4 RICALCO DA IMAGE REFERENCE IMPORTAZIONE DI OGGETTI DI LIBRERIA

Trasferimento corretto di immagini raster e ricalco
Raccolta, catalogazione, importazione e gestione di arredi 3D in formato nativo.
Importazione di oggetti 3D in altri formati.
Passaggi di elementi tra scene di Max "opzione merge"

10 incontri (2.5h ciascuno)
24 ore complessive di attività didattica a carattere intensivo/pratico
Attestato di Partecipazione
*12 mesi di accesso ILLIMITATO alle Videoregistrazioni delle lezioni seguite
(in base all'offerta sottoscritta)

MODULO 5 ESERCITAZIONE PRATICA 1

Allestimento di un set fotografico per test degli elementi di arredo
Impostazione luci con profilo fotometrico
Impostazioni macchina fotografica

MODULO 6 ESERCITAZIONE PRATICA 2

Impostare luci e telecamere nel progetto personale.
Luce Solare con riferimento geografico
Introduzione a Material Editor
Gestione materiali/textures/Librerie

MODULO 7 ESERCITAZIONE PRATICA 3

Materiali personalizzati e applicazione sulle geometrie
UVMap a UNWRAP (metodo rapido)

MODULO 9 FINALIZZAZIONE 1

Esercizio di finalizzazione della scena e fine tuning dei settaggi.
Luce Mesh
Inserimento di quinta di scena.

MODULO 10 FINALIZZAZIONE 2

Render Elements
Color correction
Verifica dei lavori dei partecipanti