

Scuola di Informatica e Lingue

sede 1: Via Aldo Moro n°58 - sede 2: Via Garibaldi n°34 - 03100 Frosinone
P.IVA 02229120601 tel.0775/824285- fax.0775/820618-cell. 329/9765223

www.edisonschool.it - info@edisonschool.it



CORSI DI INFORMATICA



CORSI DI LINGUE



CORSI PER AZIENDE



CORSI REGIONALI



CORSI UNIVERSITARI

3D STUDIO MAX



PROGRAMMA DIDATTICO

Nozioni fondamentali sull'uso del programma

- Interfaccia.
- Tecniche base di modellazione.
- Tecniche base di illuminazione.
- Tecniche base di texturing.
- Tecniche base di animazione.
- Tecniche base di rendering.

Modellazione

- Concetti fondamentali sulla modellazione 3D (vertici, segmenti, faccie, poligoni).
- Modellazione di base tramite il modificatore edit poly.
- Oggetti composti.
- Operazioni con le forme.
- Oggetti loft i modificatori utili alla modellazione.

Illuminazione

- I vari tipi di luce.
- Tecniche base di illuminazione.
- Schemi di luce fotografici.

Materiali (Texturing)

- Materiali standard.
- Materiali multi sub object.
- Mappe 2D-3D.
- Materiali architettonici.
- Panoramica dei materiali di Mental Ray.

Animazione

- Concetti base.
- Parentele.
- Chiavi di animazione.
- L'uso delle chiavi di animazione.
- I controller del movimento.
- Animazione di camere.

Rendering

- Motori di rendering scanline e Mental Ray.
- Settaggi ottimali per la stampa.
- Settaggi per sequenze animate.