

AUTODESK 3ds MAX Base

Unità Formativa	Titolo	Contenuti
U.F. 1	INTERFACCIA, FILE I/O, CREAZIONE DI OGGETTI	Interfaccia e componenti Pannello dei comandi Finestre Avvio di un progetto Salvataggio e fusione dei files Importazione ed esportazione di file Collegamento a file Creazione e selezione di oggetti
U.F. 2	TRASFORMAZIONE E MODIFICA DI OGGETTI	Strumenti di trasformazione Sistema di coordinate Snaps Strumenti per l'allineamento Duplicazione Altre trasformazioni Concetti di base di modifica Esempi di modifica
U.F. 3	MODELLAZIONE 3D, DA SPLINES E MATERIALI	Tecniche AEC Shape e modificatori Lavorare con splines Uso dei materiali Tipo di materiali
U.F. 4	ANIMAZIONE DI BASE E CINEPRESA	Aggiungere, eliminare, modificare una chiave Pulsanti di animazione Rendering dell'animazione Salvataggio dell'animazione Cineprese target Cineprese free
U.F. 5	LUCI E RENDERING	Luci standard Altre tipologie di luci Creazione ombre Mental Ray Tipi di rendering Opzioni di rendering Opzioni di output Effetti ambientali