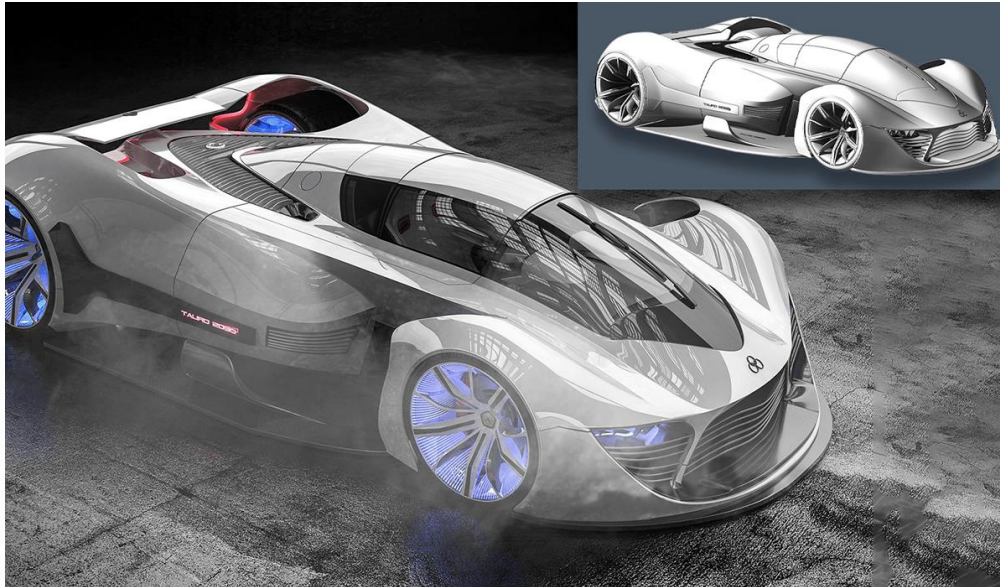




Corso 3DS MAX

Programma didattico

Fase 1 – Prelezione

1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
3. Perfezionamento degli obiettivi del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 – Programma Didattico

Modulo 1 – Interfaccia e navigazione

1. Personalizzazione workspace, ViewCube, comandi Orbit/Pan/Zoom
2. Gestione layout finestre e salvataggio template personale

Modulo 2 – Selezione, pivot e layer

1. Scene Explorer, selezioni per nome e salvataggio set
2. Modifica/centro pivot, creazione e controllo dei layer

Modulo 3 – Trasformazioni e snapping

1. Muovi, ruota, scala con snap incrementale e allinea/mirror
2. Uso preciso dei gizmo in spazio mondo, locale e view

Modulo 4 – Primitive, compound & splines

1. Primitive standard/extended (box, sphere, cylinder...)
2. Loft, Boolean/ProBoolean e elementi 2D spline per basi complesse

Modulo 5 – Import/export CAD e formati 3D

1. File Link Manager per DWG, FBX, Revit; differenze principali formati
2. Pulizia scene importate e unit-check prima della modellazione



Eccezionale | TrustScore **4.8**

Offriamo corsi
su misura e
personalizzati per tutti i
livelli, garantendo
qualità e risultati grazie
a docenti esperti e
metodologie
all'avanguardia



CHIAMACI GRATUITAMENTE
02 899 195 66



**CERTIFICATO DI
GARANZIA**

Modulo 6 – Modellazione poligonale & mesh editing

1. Convert to Editable Poly: vertici, edge, bordi, elementi
2. Bridge, Bevel, Inset, Cut e strumenti Relax/Smooth

Modulo 7 – Modificatori fondamentali

1. Panoramica Bend, Extrude, Shell, Symmetry, Twist e TurboSmooth
2. Stacking order e uso dell'History per iterazioni non distruttive

Modulo 8 – Luci, telecamere e motori di render

1. Creazione camera fisica, settaggi esposizione, depth-of-field
2. Luci standard vs fotometriche; scelta Arnold o V-Ray come engine

Modulo 9 – Material editor & mapping

1. Materiali standard/PBR, mappe bitmap-procedurali e UVW Map
2. Gestione coordinate, unwrap rapido per decal e texture precise

Modulo 10 – V-Ray workflow essenziale

1. Interfaccia V-Ray, settaggi draft/production, GI e sampling
2. Luci V-Ray Sun, Dome, Plane, Mesh e setup HDRI per interni/esterni

Modulo 11 – Rendering finale & output

1. Render ad alta risoluzione suddiviso in tile region
2. Salvataggio frame, batch render, preset stampa e post-produzione base

Fase 3 – Preparazione per il lavoro

Grazie alla collaborazione con [CV&Lavoro](#), mettiamo a disposizione dei nostri studenti un supporto professionale e altamente personalizzato che include:

1. Redazione del curriculum vitae, efficace e ottimizzato per i sistemi ATS
2. Creazione di una lettera di presentazione su misura, in linea con il profilo e il percorso formativo
3. Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo
4. Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate
5. Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti
8. Materiale didattico e assistenza per dubbi, revisioni e miglioramenti"

N.B

Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici