

MATERIALI nella grafica 3D

Negli ambiti architettonici e di design, c'è una richiesta sempre maggiore di figure professionali in grado di realizzare modelli tridimensionali ad alto impatto visivo sia in ambito edilizio che di oggettistica.

Il texture mapping è un metodo utilizzato per conferire maggior realismo agli oggetti 3D. Più precisamente consiste nell'applicazione di immagini, dette texture, sulle superfici degli oggetti. Ad esempio, si può rappresentare l'interno di una stanza sovrapponendo alle pareti un motivo geometrico 2D che rappresenta la forma dei mattoni.

OBIETTIVI

Questo percorso formativo si rivolge a utenti già operanti nel settore e già utilizzatori dei programmi di modellazione tridimensionale, e si prefigge di approfondire la tematica della mappatura e dei materiali, ovvero di fornire all'utente una conoscenza approfondita dell'utilizzo di tali strumenti al fine di rendere l'immagine altamente fotorealistica..

PROGRAMMA

- Editor di materiali
- Lavorare con i materiali standard
- Creare effetti di base con materiali
- Creare effetti avanzati con materiali
- Le mappature
- Tipologie di mappe

DURATA

20 Ore (1 o 2 lezioni a settimana con possibilità di scelta per i partecipanti del giorno e degli orari).

REQUISITI

Per seguire il corso è richiesta una sufficiente conoscenza dell'utilizzo del software tridimensionale Cinema 4D e/o 3D Studio Max.

DOCENTI

Esperti nel settore, in grado di fondere le proprie esigenze professionali e capacità didattiche

MATERIALE DIDATTICO

Valigetta - block notes - penna - dispensa corso

CERTIFICAZIONI

Attestato di frequenza e merito Infobasic