



Mental Ray 3.13 In 3dsmax 2016 Vol.1 Rendering.  
Versione cd front italiano

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.13  
in 3dsmax 2016 sono analizzate le procedure relative  
alle impostazioni di rendering.

I master class sono illustrati in una trattazione chiara e completa  
Completato il master sarete in grado di gestire i molteplici  
argomenti trattati nelle video lezioni.

Argomenti: Analisi delle impostazioni di campionamento e  
contrasto, la gestione dei filtri, le impostazioni degli algoritmi  
le opzioni di animazione, il controllo della qualità nelle riflessioni  
e rifrazioni, gli effetti di movimento e sfocatura, gli shader delle  
fotocamere, esempi di distorsione immagine, gestione delle ombre  
utilizzo del Displacement, tutte le impostazioni di illuminazione indiretta  
del Final\_Gather e Global\_illumination, tutte le impostazioni per le  
Caustiche, analisi della luce del sole e dello sky e skportal.

Allegate alle lezioni sono disponibili i file 3dsmax 2016 .  
Sono presenti 71 video avi codec xvid- risoluzione 1200 x 900  
in modalità smart focus zoom nelle zone di maggior importanza  
Il master ha una durata di 6 ore, 30 minuti lingua: italiano.

Nota: il video corso è una riedizione aggiornata alla relase 3ds max 2016

**Indice delle lezioni :**

- 001\_Scelta Rendering e Gamma
- 002\_Sample\_Quality\_Sample\_per\_Pixel
- 003\_Sample\_Quality\_Sample\_per\_Pixel\_Adattivo
- 004\_Sample\_Quality\_Spatial\_Contrast
- 005\_Sample\_Quality\_Pixel\_Diagnostic
- 006\_Sample\_Quality\_Pixel\_Immagine Ps
- 007\_Sample\_Quality\_Filter
- 008\_Sample\_Quality\_Filter\_Immagine Ps
- 009\_Sample\_Quality\_Opzioni e Animazioni
- 010\_Sample\_Quality\_Algorithms Scanline e Ray Tracing
- 011\_Algorithms Scanline e Fast Rasterizer
- 012\_Raytrace e Bsp
- 013\_Rendering Algorithms\_Riflessioni
- 014\_Rendering Algorithms\_Rifrazioni
- 015\_SubSet\_Pixel
- 016\_Camera\_Effects\_Motion\_Blur
- 017\_Camera\_Effects\_Motion\_Blur\_Opzioni
- 018\_Camera\_Effects\_Countourn\_Semplice
- 019\_Camera\_Effects\_Countourn\_Only
- 020\_Camera\_Shader\_Lens\_Subset
- 021\_Camera\_Shader\_Distorsioni
- 022\_Camera\_Shader\_Output\_Motion\_Blur
- 023\_Camera\_Shader\_Depth\_of\_Field\_Camera

024\_Camera\_Shader\_Depth\_of\_Field\_Prospettiva

025\_Ombre\_Shadows

026\_Ombre\_Compatibili

027\_Displacement\_Edge Length

028\_Displacement\_max\_Displace

029\_Displacement\_Max\_Subdiv-View-Propietà

030\_Displacement\_File di Esempio

031\_Final\_Gather\_Precisions

032\_Final\_Gather\_Rays\_per\_FG\_Point

033\_Final\_Gather\_Diagnostica

034\_Final\_Gather\_Rays\_per\_FG\_Point

035\_Final\_Gather\_Interpolate\_Over\_Num\_FG\_Points

036\_Final\_Gather\_FG\_Point\_interpolation

037\_Final\_Gather\_Multiplier

038\_Final\_Gather\_Diffuse\_Bounce

039\_Final\_Gather\_Noise\_Filtering

040\_Final\_Gather\_Trace\_Depth

041\_Final\_Gather\_Use\_falloff

042\_Final\_Gather\_Salvare la mappa\_Still Image

043\_Final\_Gather\_Salvare la mappa\_Animazione

044\_Final\_Gather\_Map\_Animazione Interpolazione

045\_Final\_Gather\_Salvare la mappa\_Animazione Fotocamera

046\_Definizione\_Global\_illumination

047\_Global\_illumination\_Fotoni e Diagnostica

048\_Global\_illumination\_Maximum Num. Photons per Sample

049\_Global\_illumination\_Calcolare il\_Maximum Sampling Radius

050\_Global\_illumination\_Esempi di Sampling Radius

051\_Global\_illumination\_Merge Nearby Photons

052\_Global\_illumination\_Optimize\_for Fg

053\_Global\_illumination\_Trace\_Depth

054\_Global\_illumination\_Multiplier e Decay

055\_Global\_illumination\_Sole e Target Fotoni

056\_Escludere Oggetti dalla GI e FG

057\_Global\_illumination\_Mappe Incrementali

058\_Salvare i Preset del Rendering

059\_Luce Diretta e Indiretta Daylight

060\_Creazione Daylight Sole e Sky

061\_Luce Sun e Sky nel Final\_Gather

062\_Tinta Non-Physical nel Final\_Gather

063\_Mr Physical Sky e Daylight System

064\_Global illumination e Skyportal

065\_GI FG Skyportal

066\_Activare le Caustiche

067\_Caustiche\_Multiplier - Photon Sample - Radius

068\_Caustiche\_Numero Fotoni e Energia

069\_Caustiche\_I Filtri

070\_Caustiche\_Ombre e Materiali

071\_Caustiche\_Physical Units e Unitless

**Licenze scene contenute nel corso:**

Le video lezioni di questo master sono strettamente personali, non possono essere usate per scopi commerciali o essere cedute a terzi è vietata la duplicazione in qualsiasi forma, è consentita la copia personale per fini di back up.

Importante: il prodotto deve essere attivato tramite autorizzazione. completato il download richiedete la password seguendo le istruzioni allegate al file readme, inviando i vostri dati tramite e-mail. Riceverete i dati di attivazione nei giorni successivi.

Important: the product must be activated through authorization. completed the download you ask for the password following the instructions attached to the file, sending your data through e-mail. You will receive the data of activation in the next days.

Il video corso può essere installato e visionato unicamente su un computer appartenente alla stessa persona che ha eseguito l'acquisto o attivato il corso. La licenza prevede la possibilità di installare il corso, su un secondo computer appartenente sempre alla stessa persona che ha eseguito l'acquisto o attivato il corso per esigenze di viaggio lavoro studio etc.

è vietato cedere a terzi il contenuto dei video corsi, la divulgazione in qualsiasi forma pubblica o privata, è vietata la vendita, il noleggio, il prestito, la proiezione in luoghi pubblici o privati senza autorizzazione scritta dell'autore. Non rispettando il divieto sarete perseguibili nei termini di legge riferite alle normative sul copyright © Marcello Pattarin -