



**Corona in 3ds max Guida Completa**  
**Licenza Locked Subscription su un Computer.**

Video corso composto da 6 capitoli dedicati al Rendering in Corona e 3ds max.

**Argomenti:**

- 1\_Rendering e Light ( 5 ore )
- 2\_Materiali ( 3 ore e 30 Minuti )
- 3\_Mappe e Materiali ( 4 ore )
- 4\_Upgrade 1.6 ( 2 ore e 30 Minuti )
- 5\_Render Element ( 2 ore )
- 6\_Upgrade 1.7 ( 2 ore e 15 Minuti )

Sono presenti 183 video avi codec xvid-in modalità smart focus zoom nelle zone di maggior importanza  
Il corso ha una durata di 20 ore e 15 minuti in lingua italiana.  
Allegate alle lezioni sono disponibili i file 3dsmax compatibili con la release 2016 e superiore.

Requisiti di sistema: Corona 1.5 e Superiore, 3ds max 2016 e Superiore.

## **Descrizione Video corsi contenuti nella collezione:**

### **1\_Rendering e Light**

**Argomenti:** analisi dettagliata del rendering e illuminazione, utilizzo del VFB, Light Mix, Render Element, Corona Sun e Corona Light, gestione della Cache, impostazioni Rendering Distribuito, analisi del rumore e sua soppressione, gestione dei Filtri, analisi della Global illumination.

-----

### **2\_Materiali**

**Argomenti:** analisi dettagliata dei Materiali MTL, gestione delle camere e rendering Dof, utilizzo del Materiale Light, analisi del Displacement, creazione di materiali trasparenti, riflettenti, SSS, auto illuminazione, impostazioni della scena e mappe environment. Utilizzo dei materiali e shader Catchshadow.

-----

### **3\_Mappe e Materiali**

**Argomenti:** analisi dettagliata dei Materiali: Layerd Material, Volume Material RaySwitch Material.  
Analisi Dettagliata di tutte le mappe presenti in Corona: Corona Bitmap Ambient Occlusion, Corona Color, Corona Data, Corona Distance, Corona Front Back, Corona Mix, Corona Multimap, Corona Normal, Corona Output Corona Round Edges, Corona Wire.

-----

### **4\_Upgrade 1.6**

**Argomenti:** analisi dettagliata dei Nuovi Materiali, Mappe Impostazioni di Rendering, Rendering Distribuito, VFB, Scattering Luci e Tips sulla illuminazione di Interni.

## 5\_Render Element

**Argomenti:** analisi dettagliata dei Render Element di Corona inerenti una tipica scena di interni e sua post produzione base e avanzata in Photoshop.

Gestione del Tone Mapping in relazione ai Render Element.

Gestione dei formati a 32 e 16 Bit, analisi dei Render Element raw, Shading Cessential, Masking.

Esempio di scene diurne e notturne e gestione della illuminazione relazionata ai Render Element.

-----

## 6\_Upgrade 1.7

**Argomenti:** analisi dettagliata del nuovo Corona relase 1.7 in 3ds max.

Studieremo tutte le nuove funzioni del rendering, i nuovi materiali e le nuove mappe presenti nella nuova versione di Corona.

-----

## Indice lezioni:

### 1\_Rendering e Light

001\_Introduzione a Corona e 3ds max

002\_Conversione Corona e Mental ray

003\_Facciamo il Primo Rendering

004\_Conversione Scena Manuale

005\_Passaggi Tempo e Rumore

006\_Rendering Incrementale e File

007\_Opzioni VFB

008\_Rendering Interattivo e Viewport

009\_Render Element

010\_La Storia dei Rendering

011\_ Il Light Mix Automatico

012\_ Inserire una CoronaLight

013\_ Il Light Mix Manuale

014\_ Il Light Mix e Gruppi Luci

015\_ IL Rendering Distribuito

016\_ Denoise Rendering

017\_ Render Sovrascritto e Selezionato

018\_ Enviroment e Rendering

019\_ Modificare il Render con i Lut

020\_ Esposizione Fotografica

021\_ Esposizione Fotocamera e Modificatori

022\_ Interni e Bloom

023\_ Rendering Unbiased e Biased

024\_ Global Illumination Interni Esterni

025\_ Perormance GI. VS AA Balance

026\_ Perormance Light Samples

027\_ Perormance Max Sample Intesity

028\_ Max Ray Depth il Bounce

029\_ Perormance Rendering Interattivo

030\_ Animazione e UHD Cache 1

031\_ Animazione e UHD Cache 2

032\_ Antialiasing Filtri e Dimensioni

033\_ Taglio della Luce

034\_ Impostazioni Settings

035\_ Le Skyportal di Corona

036\_Le Corona Light 1  
037\_Le Corona Light 2  
038\_Il Corona Sun  
039\_Il Corona Sky  
040\_Comparazione Modelli di sky

---

## **2\_Materiali**

041\_Licenza FairSaas Corona  
042\_Dof Sensore e Dimensioni  
043\_Dof Target Distance e Sensore  
044\_Dof e Modificatori  
045\_Dof e Esposizione  
046\_Materiale Luce Corona  
047\_Dof Blade e Custom  
048\_Dof Scena Finale  
049\_Dof GI vs AA  
050\_Motion Blur Oggetti  
051\_Motion Blur Oggetti e velocità  
052\_Motion Blur Camera  
053\_Displacement  
054\_Displacement e Cut  
055\_Displacement e Suddivisione  
056\_Displacement e Texture Star  
057\_Displacement Plane  
058\_Impostazioni Environment

059\_Controllo Albedo  
060\_Diffusione  
061\_Traslucenza  
062\_Traslucenza e Mappa  
063\_Riflessione e Glossy  
064\_Riflessione e IOR  
065\_Riflessione e Anisotropismo  
066\_Rifrazione e Ior  
067\_Vetro Colorato Semplice  
068\_Vetro Caustiche e Velocità  
069\_Vetro Senza Spessore  
070\_Vetro e Glossy  
071\_Vetro e Assorbimento  
072\_Vetro e Scattering  
073\_Vetro e Scattering Glossy  
074\_Vetro Complesso  
075\_Opacità e Clip  
076\_Self Illumination  
077\_Alfa e Parametri Avanzati  
078\_Il PBR Mode  
079\_Gestione Texture  
080\_Gestione Texture  
081\_Catturare le Ombre  
082\_Catturare le luci e Materiali

---

### **3\_Mappe e Materiali**

083\_Layerd Material\_Base

084\_Layerd Material\_Metal

085\_Layerd Material\_Neve

086\_RaySwitch Map

087\_RaySwitch Material

088\_RaySwitch Raggi X

089\_Volume Material Inteni

090\_Lo Spazio Volumetrico

091\_Distanza e Colore

092\_Direzionalità e Colore

093\_Volume in Esterni

094\_Activare la Ambient Occlusion

095\_Parametri Ambient Occlusion

096\_Ambient Occlusion e Livelli

097\_Corona Bitmap

098\_Corona Color

099\_Corona Data

100\_Introduzione Corona Distance

101\_Corona Distance e Scatter

102\_Corona Front Back

103\_Corona Mix

104\_Corona Multimap

105\_Corona Normal

106\_Displacement e Modificatori

107\_Scena Finale Corona Normal

108\_Corona Output

109\_Corona Round Edges

110\_Corona Wire

---

#### **4\_Upgrade 1.6**

111\_Corona 1.6 Nuovo Ligth Mix

112\_Gruppi e Individuali Ligth Mix

113\_I Nuovi Curve Editor

114\_Nuovo Render Region

115\_Nuova Sfocatura e Contrasto

116\_Nuovo Image Editor

117\_Nuovi Profili Lut e Risorse

118\_Nuove Luci IES

119\_Modificare la Fotometria IES

120\_Nuovo Materiale Livelli

121\_Nuova Rotazione Mappe

122\_Nuova Triplanar Map

123\_Triplanar Map e Dummy

124\_Nuova Mappa Output

125\_Nuova Mappa Round Edge

126\_Preparare i Modelli Scatter

127\_Nuovo Scattering Spline

128\_Nuovo Scattering UV

129\_Scattering e Mappe

130\_Corona Tips Illuminazione

131\_Nuova MultiMap

---

## **5\_Render Element**

133\_Presentazione Scena

134\_Impostazione Tone Mapping

135\_Impostazioni di Output

136\_Corona Render Element

137\_Post Produzione Semplice

138\_Post Produzione Avanzata

139\_Post Produzione 32 e 16 Bit

140\_Corona Shading Element

141\_Post produzione Shading Element

142\_Scena Notturna Light Mix

143\_Render Element Luci

144\_Post Produzione Luci

145\_Render Element Raw

146\_Post produzione Raw

---

## **6\_Upgrade 1.7**

147\_ Nuove Material Library 1.7

148\_Presentazione Scena Interni

149\_Muri e Pavimenti

150\_Tavoli e Legno

151\_Vasi e Ceramica

152\_Divano e Lampade

153\_Lampada e Bagliore  
154\_Scena Finale Interni  
155\_New Solver e Luci  
156\_Corona Camera  
157\_Hair Color Level  
158\_Hair La Melanina  
159\_Hair La Pheomelanin  
160\_Hair Tinte e Colori  
161\_Hair Variare La Melanina  
162\_Hair Glossiness  
163\_Hair Softness  
164\_Hair Parametri di Riflessione  
165\_Hair Diffusione e Colori  
166\_Hair GI Semplificazione  
167\_Hair Mod  
168\_Introduzione Skin Material  
169\_Skin Overall Color  
170\_Scattering Amount e Radius  
171\_I Colori dei Livelli  
172\_I Raggio dei Livelli  
173\_Colori Freddi e Caldi  
174\_Skin Riflessione e Glossy  
175\_Skin Bump  
176\_Skin Opzioni SSS  
177\_Abbe Number e Diamanti

178\_SSS Mode

179\_Introduzione UvwRandomizer

180\_U Scale

181\_W Rotation

182\_Offset e Seed

183\_Mode

184\_BumpConverter e Conclusioni

### **Licenze scene contenute nel corso:**

La vostra licenza Locked Subscription può essere installata su un solo computer dopo la prima installazione il corso sarà disponibile senza limiti di tempo sul computer scelto per visionare il corso. In caso di guasto del vostro computer è possibile richiedere una installazione di riserva, contattando via mail e notificando la vostra password di installazione.

Nei file win rar è contenuto il player video per eseguire le video lezioni. Estrarre gli archivi sempre e unicamente con win rar per ricomporre l'integrità dei file.

<https://www.youtube.com/watch?v=7PG0i4i0rHo&feature=youtu.be>

La licenza è sensibile ai componenti hardware e al sistema operativo. La licenza può essere scaricata prima della sostituzione dei componenti hardware e sistema operativo e non dopo, è possibile farlo per 9 volte, come descritto nelle video istruzioni al minuto 5:20

<http://www.youtube.com/watch?v=nKqIz9xV4Hk>

La licenza Locked deve essere attivata sempre sullo stesso computer.

Qualsiasi licenza è in grado di stabilire su quanti computer è stata attivata, tramite verifica id e posizione geografica ed è in grado di essere disattivata per l'utilizzo improprio come l'installazione su molteplici computers senza autorizzazione.

Requisiti di sistema: Sistema operativo Windows xp - Vista - Win 7 - Win 8 - Win 10 a 32 e 64 bit, 2 gb di ram - scheda video 512 MB

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