

copyright © Marcello Pattarin

3dsmax 2017

Mental Ray Grande Guida

55 ore 526 Lezioni !

Compatibile in Windows 10

Licenza Un Computer

Physical Camera
Novità Rendering
Illuminazione
Materiali
Render Element
Car Design
Interior Design
A360 Rendering
Exterior Design
Nuovi State set
Substance Map

Licenza Star Force Subscription, su un computer, in Italiano

created by mak 21: certified operator 3dsmax advanced level

3ds max 2017 Rendering in Mental ray 3.14

Licenza Locked Subscription su un Computer.

Video corso composto da 12 capitoli dedicati al Rendering in Mental ray 3ds max 2017

Argomenti:

Rendering 1

Rendering Upgrade 2

illuminazione 3

Arch Design Material 4

Interior Design 5

Autodesk Material 6

Car Paint Material 7

Render Element 8

State set 9

Substance Map 10

Substance Map 11

Physical Camera 12

Allegate alle lezioni sono disponibili i file 3dsmax 2017 .
Sono presenti 526 video avi codec xvid-in modalità smart focus zoom
nelle zone di maggior importanza
Il master ha una durata di 54 ore e 40 minuti in lingua italiana.

Nota: il video corso è una riedizione aggiornata alla relase 3ds max 2017

Descrizione Video corsi contenuti nella collezione:

Mental Ray 3.14 In 3dsmax 2017 Vol.1 Rendering.

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14
in 3dsmax 2017 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.

Mental Ray 3.14 In 3dsmax 2017 Vol.2 Rendering Upgrade

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14
in 3dsmax 2017 sono analizzate le nuove procedure 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: Nuova gestione delle Texture nel Enviroment, le
innovative tecniche di illuminazione indiretta IBL, configurazione
realistica delle viewport in Nitrous e attivazione ibl in viewport, esempi

pratici di renderig in esterni ed interni tramite IBL.
Configurazione dei materiali matt shadow con IBL, utilizzo del nuovo campionamento Unfinid e comparazione con il campionamento classico.
Rendering di interni tramite IBL e varianti di illuminazione avanzata.
Utilizzo del nuovo String option e suo linguaggio script
ed utilizzo di rendering progressivo integrato in 3ds max.
Rendering Light Importan Sampling, Rendering A360 Still, Esposizione Panorama, Illuminance, Solar Study, Piattaforma.
Esercizi di illuminazione e rendering in HDRI, utilizzo dei nuovi tools di allineamento prospettico e nuove impostazioni gamma.
Rendering Interattivo Active Shade, nuovo displace parametrico.
Nuovo Gpu Rendering e nuove impostazioni interfaccia e viewport.

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.3 illuminazione

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 sono analizzate le procedure di illuminazione nel Rendering.

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

Argomenti: Analisi dettagliata del sistema Daylight e posizione geografica, i parametri del Mr Sun, dello MR Sky, del Mr Physical Sky, i modelli di sky Haze - Perez All Weather - CIE.
Utilizzo dei dati climaticchi Weather Data File e banche dati sul web, Le Mr Sky Portal, le luci fotometriche, gli effetti volumetrici Parti Volume.
La misurazione della luce tramite Ligth Analysis e i Light Meters e Overlay.
Il controllo di esposizione di Mental ray e i gradi Kelvin relazionati alle luci fotometriche.
La illuminazione di esterni e interni, soluzione illuminazione solare e artificiale, Rendering e impostazioni global illumination e final gather relative alle condizioni di illuminazione.

3ds max 2017 Mental ray 3.14 Vol.4 Materiali Arch & Design

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 sono analizzati i Materiali Arch & Design

Argomenti: Analisi dettagliata della struttura dei materiali Arch e Design nel Material editor e Slate editor.
Esempi e rendering relativi ai concetti di Diffusione, Texture Riflessione, Rifrazione, Glossy, BRDF, Termodinamica Anisotropismo, lor, colore e riflessioni e rifrazioni, Traslucenza Autoilluminazione, Occlusione Ambientale, Angoli Smussati.
Parametri avanzati di riflessione e rifrazione, Caustiche illuminazione indiretta, Effetti di rilievo tramite Bump e Displacement
Mappe avanzate di ritaglio ambiente sel illumination e colori addizionali

Esempi di template e materiali realistici per la simulazione di plastica metalli, vetri, ceramiche, legni, pelle.
Metodi di modifica veloce per creare materiali opachi lucidi e semilucidi.
Impostazioni avanzate per ottimizzare i risultati e ridurre i tempi di rendering.

3ds max 2017 Mental ray 3.14 Vol.5 Rendering Interni

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 sono analizzati i procedimenti per realizzare rendering fotorealistici in scene di interni.

Argomenti: creazione step by step di tutti i materiali necessari alla realizzazione del rendering finale, i trucchi e consigli per realizzare e ottimizzare i materiali, i metodi per risparmiare tempo durante le prove di rendering, la gestione dei file di illuminazione indiretta e geometria cache, le impostazioni finali di rendering e le comparazioni tra Global illumination e Final Gather.

Metodi di creazione dei materiali nel nuovo Slate material e nel Material editor. Utilizzo di materiali Arch & Design e Autodesk Material per la realizzazione di ceramica, plastica, metallo, vetro, legno, sapone, pvc, liquido, specchio oro, tessuto spugnoso e tessuto semi trasparente, autoilluminazione. Gestione del campionamento classico, unificato e qualità dei materiali.

3dsmax 2017 Mental ray 3.14 Vol.6 Autodesk Material

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 sono analizzati i materiali Autodesk.

Argomenti: Analisi dettagliata del materiale Autodesk e sue impostazioni di Colore, Texture, Glossiness, Highlights, Reflectivity Termodinamica, Sample, Transparency, Cut-outs, Self Illumination Bump, Ambient Occlusion, Round Corner, Max Trace Depth Autodesk Bitmap UV Map e Interpolarietà.

Analisi dettagliata di tutte le tipologie di Materiali per creare Ceramica, Vetro Solido, Legno, Metallo, Vernice Veicoli, Plastica, Pietre Muri, Specchi, Acqua, vetro sottile e analisi di tutte le variabili disponibili in ogni singolo materiale.

Esempi di rendering in interni esterni e design, 124 immagini di reference allegate ad ogni esempio per una rapida consultazione.

Analisi delle librerie Autodesk Material e gestione di 1195 materiali Architettonici pronti al loro utilizzo, sono stati realizzati 1195 rendering per una facile consultazione delle librerie Autodesk.

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.7 Car Design e integrazione Fotografica

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 sono analizzati i procedimenti di inserimento

fotografico e i Materiali Car Paint.

Argomenti: sono analizzati i procedimenti per re oggetti 3d in sfondi fotografici, per realizzare ambientazioni in esterni, i procedimenti sono indicati anche per scene di interni, tramite Environment Background Switcher Camera map, Mirror ball.

Tecniche per ricevere ombre portate direttamente su ambienti fotografici tramite il materiale Matte Shadow Reflection.

Come gestire il controllo di esposizione durante l'inserimento fotografico.

Analisi dettagliata del materiale e shader Car Paint: Paint Diffuse Coloring Paint Flakes Specular Reflections, Reflectivity, Dirty Layer, Advanced options. Creazione scena finale e analisi materiali pneumatici, fanali, vetri, interni etc.

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.8 Render Element

In questo Video corso dedicato a mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 sono analizzate le procedure relative al rendering element e impostazioni avanzate.

Argomenti: Rendering avanzato in mental ray tramite gli shader architettonici, le impostazioni dei rend pass per immagini di grande dimensioni e i benefici derivati, il rendering distribuito in rete e le sue impostazioni per velocizzare il processo di immagini.

La gestione del render element tramite i materiali arch e design di mental ray e relative impostazioni avanzate in photoshop.

La gestione dei livelli e i metodi di fusione corretti per realizzare e modificare i canali di diffusione, riflessione, specularità, ambient occlusion, self illumination, illuminazione indiretta, z depth, matte, contributi raw - level - output Gestione delle maschere in photoshop.

Compresa la gestione dei render element sarete in grado di modificare velocemente tutti i livelli di photoshop per generare modifiche in tempo reale evitando di ricompilare il rendering in 3dsmax.

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.9 State set volume

In questo Video Master class dedicato a 3dsmax 2017 sono analizzate le tecniche di rendering e composizione tramite i nuovi state set e il nuovo Rendering Sequencer.

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.10 Substance Map 1

In questo Video Master class dedicato a 3dsmax 2017 sono analizzate le mappa parametriche substance.

Argomenti: Utilizzo e analisi delle nuove Substance Map gestione delle coordinate Uv, gestione dei canali relazionati ai

materiali standar e arch e design, gestione delle dimensioni texture, analisi ed esempi di Bump, Displacement, Opacity, Height Emissive.

Spiegazione di tutti i rollout delle Substance Map.

Utilizzo e Configurazione dei Player di Visualizzazione, suggerimenti per esportare le texture, analisi degli shader di visualizzazione, descrizione dettagliata ed esempi di 29 substance map.

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.11 Substance Map 2

In questo Video Master class dedicato a 3dsmax 2017 sono analizzate le mappe parametriche substance.

Argomenti: descrizione dettagliata ed esempi di 42 substance map.

Suggerimenti per la gestione del displacement, esempi tramite

il nuovo modificatore unwrap e la gestione delle coordinate di mapping

Utilizzo delle substance in esempi pratici per mobili, divani e scene di esterni.

Come installare e utilizzare Ivy Generator per generare vegetazione

nelle scene di 3dsmax, tecniche di import, export delle geometrie e

modifica dei materiali nello slate editor.

Esempi avanzati di composizione multipla di mappe substance e maschere substance.

Esempi di noise e substance map, esempi di workflow gestione gamma e substance map.

Utilizzo nelle nuove substance Extra, esempi di animazione delle mappe substance extra in mental ray.

Utilizzo delle substance map in iray e modifica dei parametri necessari alla loro compatibilità.

Utilizzo di filtri avanzati in photoshop e postproduzione.

Nuove impostazioni di compatibilità per Mental ray

Mental ray 3.14 in 3dsmax 2017 Vol.12 Physical Camera

In questo Video Master class dedicato a 3dsmax 2017 sono analizzate le tecniche di rendering tramite la nuova Physical Camera in Mental ray 3.14

Indice lezioni:

001_Rendering 1

000_Introduzione al Corso 2017

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_Immagini Ps

007_Sample_Quality_Filter

008_Sample_Quality_Filter_Immagini 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-Proprietà

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

002_Rendering Upgrade 2

001_3ds max_Nuova Gestione Environment
002_3ds max_Illuminazione Esterni IBL
003_3ds max_Mat Shadow
004_3ds max_Viewport Realistica e IBL
005_3ds max_IBL Esterni Shadow Mode

006_3ds max_IBL Esterni Shadow Quality

007_3ds max _Unfined Introduzione

008_3ds max_Unfined e Qualità

009_3ds max_Unfined Comparazione 1

010_3ds max_Analisi scena Garage

011_3ds max_Comparazione Unfined e Classic Garage

012_3ds max_Motion Blur Mental Ray VS Iray

013_3ds max_Interni IBL shadow Quality

014_3ds max_Interni IBL e Tonalità Rendering

015_3ds max _Interni IBL Illuminazione Standard

016_3ds max_Interni IBL Illuminazione Fotometrica

017_3ds max_Interni IBL sky portal

018_3ds max_Interni IBL Varianti Sky

019_3ds max_Interni IBL Comparazione Qualità

020_3ds max_String Option Introduzione

021_3ds max_Rendering Progressivo Low

022_3ds max_Rendering Progressivo Diagnostica

023_3ds max_R.Progressivo Qualità Bassa e Media

024_3ds max_R.Progressivo Qualità Alta

025_3ds max_R.Progressivo Gestione del Tempo

026_3ds max_Nuova gestione Gamma

027_3ds max _Nuovo Active Shade

028_3ds max_Perspective Match

029_3ds max_Light Importance Sampling 1

030_3ds max_Light Importance Sampling Color

031_3ds max_Rendering A360 Still
032_3ds max_Rendering A360 Still Best
033_3ds max_Rendering A360 Esposizione
034_3ds max_Rendering A360 Panorama
035_3ds max_Rendering A360 Panorama Stereo
036_3ds max_Rendering A360 Studio Illuminance
037_3ds max_Rendering A360 Invio Solar Study
038_3ds max_Rendering A360 Modifica Solar Study
039_3ds max_Rendering A360 Piattaforma
040_3ds max_Rendering A360 Antialias
041_3ds max_Displace Parametrico
042_3ds max_Nuove Categorie Viewport 2017
043_3ds max_High Quality 2017
044_3ds max_Override UV e Fast 2017
045_3ds max_Per View Preset 1_2017
046_3ds max_Per View Preset 2_2017
047_3ds max_Per View Preference 2017
048_3ds max_GPU Rendering MR 1_2017
049_3ds max_GPU Rendering MR 2_2017

003_illuminazione 3

072_Costruzione_Daylight
073_Daylight_Posizione_Geografica
074_Daylight_Weather Data File
075_Daylight_Sun_Multiplier_e_Ev

076_Daylight_Shadows_Ombre

077_Daylight_Soft_Shadow_Precision

078_Daylight_Tinta Sole non Fisica

079_Daylight_Photon Targer_Sun_Moltiplicatore Sky

080_Daylight_Ground_Color

081_Daylight_Sky_Haze_Driven

082_Daylight_Sky_Haze_Driven e Mr Sky

083_Daylight_Sky_Perez All-Weather

084_Daylight_Sky_Perez All-Weather_Lux

085_Daylight_Sky_CIE_Model

086_Daylight_Sky_Aerial Perspective

087_Daylight_Sky_Background

088_Daylight_Sky_Background_Haze

089_Daylight_Mr_Physical_Sky_Volume_Shader

090_Parti Volume start

091_Parti Volume end

092_Daylight_Interni

093_Daylight_Interni_Mr_Sky_Portal

094_Mr_Sky_Portal_Multiplier_Filter Color

095_Mr_Sky_Portal_Colorazione_Custom

096_Mr_Sky_Portal_Ombre e Sample

097_Mr_Sky_Portal_Parametri Avanzati

098_Luci_Photometrict_Controllo Esposizione

099_Luci_Photometrict_Distribuzione

100_Luci_Photometrict_Templates

101_Luci_Photometrict_Gradi Kelvin e Colore
102_Luci_Photometrict_Intesità e Dimming
103_Luci_Photometrict_Decadimento Far Attenuation
104_Luci_Photometrict_Shape_Area_Shadows
105_Luci_Photometrict_Shape_Area_Distribuzione e Visibilità
106_Luci_Photometrict_Shape_Area_Sample
107_Luci_Photometrict_Global_Setting
108_Luci_Photometrict_Shadow Parameters e Advanced Effects
109_Luci_Photometrict_Controllo Emissioni Fotoni
110_Controllo Esposizione_EV_Shutter_Speed
111_Controllo Esposizione_Diaframma e Tempi
112_Controllo Esposizione_Iso e Film Grain
113_Controllo Esposizione_Image controll
114_Controllo Esposizione_Gradi Kelvin e White Point
115_Ligth Analysis_General
116_Ligth Analysis_Ligthting
117_Ligth Analysis_Materials
118_Ligth Analysis_Output_LigthMeter
119_Ligth Analysis_Output_Overlay
120_Illuminazione Interni Finale

004_Arch Design Material 4

121A _3dsmax_Arch_Design Nuova Interfaccia
121_Arch_Design_Introduzione
122_Arch_Design_Material editor e Slate Editor

123_Arch_Design_Diffuse_Level
124_Arch_Design_Diffuse_Roughness
125_Arch_Design_Diffuse_Texture
126_Arch_Design_Material editor e Slate Editor Texture
127_Arch_Design_Reflectivity
128_Arch_Design_Reflectivity_Glossy_Sample
129_Arch_Design_Glossy_Reflections_Precision
130_Arch_Design_Glossy_Sample
131_Arch_Design_Glossy_Highlights Fg only
132_Arch_Design_Metal Material
133_Arch_Design_Reflectivity_Brdf
134_Arch_Design_Reflectivity_Termodinamica
135_Arch_Design_Reflectivity_Anisotropismo
136_Arch_Design_Reflectivity_Anisotropismo e Texture
137_Arch_Design_Reflectivity_Color
138_Arch_Design_Refraction_Color
139_Arch_Design_Refraction_IOR
140_Arch_Design_Refraction_Glossines
141_Arch_Design_Refraction_Reflectivity
142_Arch_Design_Traslucenza
143_Arch_Design_Self_Illumination_Color
144_Arch_Design_Self_Illumination_Luminance
145_Arch_Design_Self_Illumination_Glow_Options
146_Arch_Design_Self_Illumination_Glare
147_Arch_Design_Ambient_occlusion

148_Arch_Design_Round_Corner
149_Arch_Design_Max_Distance_Reflections
150_Arch_Design_Max_Distance_Refraction
151_Arch_Design_Max_Reflection_skip
152_Arch_Design_Relative Intensity Highlights
153_Arch_Design_Glass_Solid_Thin-Walled
154_Arch_Design_Caustiche e Ombre Avanzate
155_Arch_Design_Caustiche e Max Distance
156_Arch_Design_Back_Face_Culling
157_Arch_Design_FG_Multiplier_Quality
158_Arch_Design_Fast_glossy_Neighbouring
159_Arch_Design_ast_glossy_High_Detail_Distance
160_Arch_Design_Special_Maps_Bump
161_Arch_Design_Special_Maps_Displace
162_Arch_Design_Special_Cutout
163_Arch_Design_Special_Environment
164_Arch_Design_Additional color
165_Arch_Design_Self Illumination Color
166_Arch_Design_General_Maps e Mappa Mix
167_Arch_Design_General_Mental ray connection
168_Arch_Design_General_Template
169_Arch_Design_Conclusioni

005_Interior Design 5

170_Impostazioni di Rendering

171_Materiali Autodesk Muri

172_Materiale Pavimento

173_Impostazioni Gamma

174_Piastrelle

175_Piastrelle 2

176_Piastrelle finali

177_Sfondo_Autoilluminato

178_Illuminazione FG

179_Ceramica Sanitari

180_Cromature e Plastica Sanitari

181_Asciugamani Spugna

182_PVC Finestre

183_Metallo Oro Maniglie

184_Sapone e Trasparenza

185_Spazzolino_plastica_ceramica_setole

186_Vetro_Opalescente

187_Cromo_Glossy

188_Vetro_e_Liquido

189_Plastica_MultySub

190_Specchio_Autodesk_Material

191_Mobile_MultySub

192_Piatto_Ceramica_Decorazioni

193_Plastic_Cotton_Fioc

194_Plastic_Plastica_Papera

195_Oggetti e Librerie Materiali

196_Tende_Traslucenza

197_Vetri_Autodesk

198_Impostazioni Rendering Finale

199_Comparazione FG e GI

199B_Nuovo Campionamento e Tips

006_Autodesk Material 6

200_Autodesk Materials introduzione

201_Generic_Image_Use Color e Color by Object

202_Generic_Image_texture

203_Generic_Image_texture_fade

204_Generic_Glossiness

205_Generic_Map_Glossiness

206_Generic_Highlights_Effetto_Metallo

207_Reflectivity

208_Reflectivity e Termodinamica

209_Reflectivity Glossy Sample

210_Transparency e Diffusione

211_Transparency e Reflectivity

212_Transparency e Image Fade

213_Translucency_Use_Map

214_Transparency e IOR

215_Transparency e Glossy Reflectivity

216_Cut-outs

217_Self Illumination

218_Self Illumination e Gradi Kelvin

219_Self Illumination e texture

220_Bump

221_Ambient Occlusion

222_Round Corner

223_Max Trace Depth

224_Max Trace Depth Refraction

225_Autodesk Bitmap e UV Map

226_Autodesk Bitmap Interpolarità

227_Autodesk Bitmap Parametri

228_Autodesk Ceramic Diffusione

229_Autodesk Ceramic Rilievo

230_Autodesk Concrete Tile

231_Autodesk Concrete bump e Usura

232_Autodesk Librerie AEC

233_Autodesk Glazing Colore

234_Autodesk Glazing Riflessione e Spessore

235_Autodesk Hardwood

236_Autodesk Masonry CMU

237_Autodesk Metal Type e Finish

238_Autodesk Metal Patina

239_Autodesk Metal Relief

240_Autodesk Metal Cutout

241_Autodesk Metallic Paint

242_Autodesk Metallic Paint Flecks

243_Autodesk Metallic Paint Pearl
244_Autodesk Metallic Paint Top Coat
245_Autodesk Mirror
246_Configurazione Percorsi Mrproxy
247_Autodesk Plastica - Vinile e Trasparenza
248_Autodesk Plastic Vinile Finish
249_Autodesk Plastic Vinile Bump Relief
250_Autodesk Solid Glass Color
251_Autodesk Solid Glass Color Use Map
252_Autodesk Solid Glass Reflectance
253_Autodesk Solid Glass Roughness
254_Autodesk Solid Glass Relief
255_Autodesk Solid Glass Relief Map
256_Autodesk Stone
257_Autodesk Wall Paint
258_Autodesk Wall Paint Covering
259_Autodesk Water
260_Autodesk Water Type e Color
261_Autodesk Water Profondità Acqua
262_Autodesk Librerie 1195 Materiali

007_Car Paint Material 7

263_Set Fotografico
264_Environment Background Switcher
265_Camera Map e Chrome Ball

266_Switcher Physical Units e Multiplier

267_Switcher Camera Map e Chrome Ball_Bitmap Standard

268_Introduzione_Matte Shadow Reflection

269_Matte Shadow Reflection_Parameters

270_Matte Shadow Reflection_Gestione Ombre

271_Matte Shadow Reflection_Ombre e Luci

272_Matte Shadow Reflection_Ambient Occlusion

273_Matte Shadow Reflection_Reflection 1

274_Matte Shadow Reflection_Glossiness

275_Matte Shadow Reflection_Max Distance

276_Matte Shadow Reflection_Indirect Illumination e Ombre Sun

277_Mr sky e Physical Units

278_Matte Shadow Reflection e Physical Units

279_Introduzione Car Paint

280_Car Paint_Ambient Extra Ligth

281_Car Paint_Base Color

282_Car Paint_Edg Color e Bias

283_Car Paint_Light Facing Color e Bias

284_Car Paint_Diffuse Weight Bias

285_Car Paint_Flake Color e Weight

286_Car Paint_Flake Reflection_Specular_Density

287_Car Paint_Flake_Decay_Strengh_Scale

288_Car Paint_Specular_Reflection

289_Car Paint_Reflection Color_Edge Factor

290_Car Paint_Reflectivity_Edge Facing Weight

291_Car Paint_Reflectivity_Glossy e Max Distance

292_Car Paint_Dirty Layer

293_Car Paint_Advanced options

294_Car Paint_Bump

295_Car Paint_Bump e Arch Design

296_Car Paint_Conclusioni

008_Render Element 8

001_Rendering_interni_HDR

002_Sbloccare_Shader nascosti

003_Esposizione_Semplice_Architettonica

004_Esposizione_Fotografica_Architettonica

005_Opzioni di Memoria

006_Geometria Cache_Materiale Sostituzione

007_Render Passes

008 New_Aggiornamento Rendering Distribuito 2016

008_Rendering Distribuito

009_Trinitad e Post Produzione HDRI

010_Render Element Diffusione

011_Render Element Diffusione secondaria

012_Render Element Riflessione e Specular

013_Render Element Maschere

014_Render Element Avanzati Level e Raw

015_Render Element Fotoritocco Level e Raw_1

016_Render Element Fotoritocco Level e Raw_2

017_Scena Interni e Render Element

018_Z Depth e Post Produzione

009_State set 9

000_3ds max_Introduzione State Set 2017

001_3ds max_Activare lo State Set

002_3ds max_Registrare gli State Set

003_3ds max_Sottocategorie State Set

004_3ds max_Disattivare il State Set

005_3ds max_Creare e Cancellare i Template

006_3ds max_State Objects Nascosti

007_3ds max_Output di Rendering

007B_3ds max_Output Rendering Nuovo 3ds max

008_3ds max_Compositor e Livelli

009_3ds max_Correzione Colore

010_3ds max_Creazione dei Link Esterni

011_3ds max_Creazione file Photoshop

012_3ds max_Nuovo Active Shade

013_3ds max_Tracce Camera Sequencer

014_3ds max_Modifica Tracce Sequencer

015_3ds max_Rendering Camera Sequencer

016_3ds max_Tips Camera Sequencer

010_Substance Map 10

3dsmax_001_Introduzione

3dsmax_002_Texture_Tradizionali

3dsmax_003_Substance_e_Cordinate UV

3dsmax_004_Substance_Canali_disponibili

3dsmax_005_Substance_Impostazioni_Globali

3dsmax_006_Substance_Global_Texture_Size

3dsmax_007_Substance_Texture_Size

3dsmax_008_Substance_Bump e Normal

3dsmax_009_Substance_Displacement_Heigth

3dsmax_010_Substance_Opacity

3dsmax_011_Substance_Emissive

3dsmax_012_Substance_Noise

3dsmax_013_Substance_Parametri_Ricorrenti

3dsmax_014_Substance_Tiling e Tiles

3dsmax_015_Substance_Libreria Rendering

3dsmax_016_Installare_Substance_Player

3dsmax_017_SP_Esportare le bitmap

3dsmax_018_SP_Opzioni Interfaccia

3dsmax_019_SP_Opzioni Luci e Shader

3dsmax_020_Metallo_Aereo

3dsmax_021_Asfalto

3dsmax_022_Foglie Autunno

3dsmax_023_Mattoni

3dsmax_024_Alluminio_Anodizzato

3dsmax_025_Canne

3dsmax_026_Cartone_Strappato

3dsmax_027_Ceramica 03
3dsmax_028_Ceramica 04
3dsmax_029_Scacchiera
3dsmax_030_Carbone
3dsmax_031_Calcestruzzo 05
3dsmax_032_Calcestruzzo Pavimento e Mattonella
3dsmax_033_Metallo_Ondulato
3dsmax_034_Intonaco_Crepato
3dsmax_035_Carta_Sgualcita
3dsmax_036_Sabbia_Deserto
3dsmax_037_Piastra a Diamante
3dsmax_038_Terreno Secco
3dsmax_039_Tessuto
3dsmax_040_Recinzione
3dsmax_041_Prato_Fiorito
3dsmax_042_Metallo_Zincato
3dsmax_043_Granito 01 e 02
3dsmax_044_erba
3dsmax_045_Ghiaia
3dsmax_046_Jeans

Substance Map 11

3dsmax_047 A_Introduzione corso Substance 2017
3dsmax_047_kevlar_Carbon_Fiber
3dsmax_048_Lava_Rock

3dsmax_049_Lawn_Prato

3dsmax_050_Pelle_Classica e Export bitmap

3dsmax_051_Pelle_Classica e Arch e Design import

3dsmax_052_Pelle_Secca

3dsmax_053_Legno_chiaro

3dsmax_054_Marmo_02_03

3dsmax_055_Calcestruzzo_Moderno

3dsmax_056_Vecchie Tavole Verniciate

3dsmax_057_Vecchio intonaco

3dsmax_058_Recinto_dipinto

3dsmax_059_Metallo_dipinto

3dsmax_060_Parquet

3dsmax_061_Pavimento_01_bagnato

3dsmax_062_Pavimento_03_04_05_07

3dsmax_063_Ciottoli e erba

3dsmax_064_Strada_01_02_b

3dsmax_065_Muro Roccia_02

3dsmax_066_Tetto_scavato_piastrellato

3dsmax_067_Tetto_Coppi

3dsmax_068_Muro_Marcio_01_02

3dsmax_069_Tappeto

3dsmax_070_Metallo_Arruginito

3dsmax_071_Sabbia

3dsmax_072_Pelle_di_Serpente

3dsmax_073_Erba_stadio

3dsmax_074_Spazio

3dsmax_075_Spazio e Ambiente

3dsmax_076_Pietre

3dsmax_077_Stucco e Legno_Verniciato

3dsmax_078_Roccia_Vulcano

3dsmax_079_Legno_Rododendro e Cedro Bianco

3dsmax_080_Scena_finale

3dsmax_081_Scena_finale_foglie

3dsmax_082_Ivy_Generator

3dsmax_083_Importare e modificare la vegetazione

3dsmax_084_I materiali della foglia

3dsmax_085_Rendering scena finale

3dsmax_086_Rendering scena finale Iray Day ligh

3dsmax_087_Rendering scena finale Iray HDRI

3dsmax_088_Iray e i Colpi di Luce

3dsmax_089_Substance_Noise

3dsmax_090_Substance_Noise_scena_finale

3dsmax_091_Installare Substance map Extra

3dsmax_092_Substance map Extra_Concrete_019

3dsmax_093_Extra_Fabric_004_Ground_016_Metal_006

3dsmax_094_Extra_Metal_Floor_004_Pebbles_003_Roofing_005_Stripes_01

3dsmax_095_Extra_Tiles_005_Tiles_022

3dsmax_096_Extra_Electric_Liquid_Energy_Liquid_Energy_Waves

3dsmax_097_Extra_Fire Fuoco

3dsmax_098_Extra_Noise Animati

3dsmax_099_Esercizio Cube Energy Materiali

3dsmax_100_Esercizio Cube Energy Animazione

3dsmax_101_Conclusione Corso

Physical Camera 12

001_3ds max_Creazione_Physical Camera

002_3ds max_Basic_Physical Camera

003_3ds max_Film Sensor e Focale_Physical Camera

004_3ds max_Zoom_Physical Camera

005_3ds max_Apertura f e ISO_Physical Camera

006_3ds max_Controllo Esposizione_Physical Camera

007_3ds max_Controllo Globale e Luci_Physical Camera

008_3ds max_Depth of Field_Physical Camera

009_3ds max_Bokeh Depth of Field_Physical Camera

010_3ds max_Bokeh Texture_Physical Camera

011_3ds max_Bokeh Texture 2_Physical Camera

012_3ds max_Perspective Control_Physical Camera

013_3ds max_Distorsioni e Miscellaneous_Physical Camera

014_3ds max_Motion Blur_Physical Camera

015_3ds max_Rendering Finale_Physical Camera

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=nKqlz9xV4Hk>

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 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 Pattari