

# Corso di 3ds Max 2016 Avanzato Render Mental Ray



800 € + IVA 22% (976 € totale)



40 ore (diurno 5 giorni 9,00-18,00 / serale 13 lezioni 19,00-22,00 due sere a settimana)



Per accedere sono necessarie le conoscenze base su modellazione, luci e render in 3ds Max



Attestato di partecipazione al corso



**Conoscere 3ds Max a livello evoluto per gestire al meglio il render con Mental Ray.**

Il corso è per chi già conosce 3ds Max e desidera approfondire la preparazione dei modelli 3D per il render e l'utilizzo di Mental Ray, il motore di rendering di alta qualità integrato in Autodesk 3ds Max che permette di creare render statici e animati estremamente realistici e con un impatto estetico decisamente elevato. Nel corso si affrontano gli aspetti d'impostazione e ottimizzazione delle scene in 3ds Max per l'impiego di Mental Ray: luci, materiali, effetti di rendering e illuminazione globale. Si tratteranno anche le basi di Iray. Il corso, che si svolge in un'aula attrezzata, è basato su esercitazioni, per applicare subito quanto appreso.



## **Modellazione poligonale Mesh**

Creazione e modifica modelli complessi  
Utilizzo dei Grafite Modelling Tools  
Metodi di ottimizzazione dei modelli  
Modificatori e tecniche di suddivisione  
Esempi di creazione Mesh

## **Modellazione Surface e Nurbs (cenni)**

Creazione e modifica con Surface e Patch  
Cenni alle Nurbs e alla loro modifica

## **Mental Ray**

Attivazione di Mental Ray  
Impostazioni generali  
Impostazioni della Global illumination  
Opzioni per Final gather e Photon map

## **Materiali**

Materiali Arch&Design: personalizzazione  
Materiali Autodesk  
Materiali Car Paint  
Materiali SSS Fast  
Mappe di composizione e procedurali  
Pannello gestione connessioni e shader mr  
Mappature UVW e unwrap UVW

## **Luci**

Luci MR Area  
Luci fotometriche: intensità, controlli  
Colore e temperatura delle luci fotometriche  
Diagrammi di distribuzione

## **Luce diurna**

Luce del sole e cielo naturale  
Luci Sky portal  
Controlli esposizione (logaritmica e MR)

## **Global Illumination**

Gestione dell'Illuminazione Indiretta e diretta  
Illuminazione IBL  
Final gather: opzioni e impostazioni  
Diffuse bounces  
Photon Map: opzioni e impostazioni  
Qualità di campionamento  
Impostazioni per scene d'esterno  
Impostazioni per scene d'interno  
Ambient occlusion  
Ottimizzazioni

## **Effetti di rendering**

Fur (peli, pellicce, erba e filamenti)  
Scostamento geometrico  
Profondità di campo  
Effetto sfocatura movimento  
Caustiche

## **Ottimizzazioni**

Impostazioni di memoria  
Proxy object

## **IRAY**

Attivazione e utilizzo di IRAY  
Note sulla scheda grafica

**ABC CORSI** - web: <http://www.abccorsicad.it> e <http://www.corsi-cad.it> - mail: [info@abccorsicad.it](mailto:info@abccorsicad.it)  
Segreteria: (+39) 02 2610334 - (+39) 02 45070796 - (+39) 329 7235969, (+39) 347 9126756 fax: (+39) 02 40700369