

Descrizione

Corso di Render avanzato con Mental Ray per 3D Studio Max

Durata

24 ore in 3 lezioni da 8 ore (nei corsi serali le lezioni sono ripartite in più sessioni)

Costo

€ 520,00 + IVA 20%

Prerequisiti

Conoscenza base 3ds Max e conoscenza base, in particolare, della gestione scena, dell'uso delle luci, della creazione di materiali semplici. Nozioni elementari di fotografia.

Obiettivi

Il corso è consigliato a chi, già conoscendo 3DStudio, desidera approfondire le sue conoscenze nell'utilizzo di Mental Ray, il motore di rendering di alta qualità integrato in Autodesk 3ds Max, Autodesk 3ds Max Design e Autodesk Viz 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 3D Studio per l'impiego di Mental Ray: luci, materiali, effetti di rendering e illuminazione globale. Il corso si svolge in un'aula attrezzata ed è basato in gran parte su esercitazioni pratiche, per poter applicare immediatamente le conoscenze apprese.

Argomenti

Introduzione

Luce diretta, riflessa e diffusa
Calcolo di primary e secondary rays
Calcolo della Global illumination
Attivazione di Mental Ray

Impostazioni

Sampling quality
Rendering algorithms
Camera effects
Global Illumination e final gather

Materiali

Materiali Arch&Design: personalizzazione
Materiali Pro Material
Materiali Car Paint
Materiali SSS Fast Material
Utilizzo dei materiali Architectural e Raytrace
Esempi di Materiali (tipologia e mappe varie)
Pannello Mental Ray connection

Luci

Luci MR Area
Luci fotometriche: intensità, controlli
Colore e temperatura delle luci fotometriche
Diagrammi di distribuzione
Luci Daylight system e physical sky (sole/cielo)
Luci Sky Portal
Controlli esposizione
Logarithmic exposure control
MR photographic exposure control
Richiami di fotografia

Global Illumination (illuminazione indiretta)

Gestione dell'Illuminazione Indiretta
Final gather: opzioni e impostazioni
Diffuse bounces
Photon Map: opzioni e impostazioni
Integrazione tra i 2 algoritmi
Impostazioni per scene d'esterno
Impostazioni per scene d'interno
Ambient occlusion
Luci artificiali

Effetti di rendering

Fur (peli, pellicce, erba e filamenti)
Displacement (Scostamento geometrico)
Depth of field (profondità di campo)
Motion Blur (effetto movimento)
Caustiche

Ottimizzazioni

Impostazioni di memoria
Proxy object
Rendering in rete