



Vray Next 3ds max Corso Completo Subscription 1 Computer

Corso Composto da 11 moduli dedicati a tutti gli argomenti di Vray Next in 3ds max.

Allegate alle lezioni sono disponibili i file di esercizio 3ds max 2019
Sono presenti 300 video avi Codec XVID tramite un unico videoplayer.
Il corso ha una durata di 32 ore in lingua italiana.

Nota: nei moduli 1 - 2 - 3 - 8 - 9 10 - 11 sono presenti anche i file di esercizio
relase 3ds max 2016

Elenco moduli:

1 Vray Next Upgrade

Indice delle lezioni :

001_Introduzione Corso Vray Next

002_Nuova Dome Light

003_Esposizione Camera Vray

004_Esposizione Camera 3ds max

005_Impostazione Gpu Render

006_Nuovo Ai Denoise

007_Rays e Utilizzo Gpu

008_Gpu e Vray Denoise

009_Gpu e Render Setting

010_Render Finale Interni

011_Analisi della Luce Meter

012_Analisi della Luce Rendering

013_Analisi della Luce Mental ray

014_Conversione Mental ray Vray

015_Analisi Luce da Mental Ray a Vray

016_Introduzione Metalness

017_Substance Material e Vray

018_Substance SmartMaterial e Vray

019_Metalness e Vray 3.6

020_Nuovo Materiale Switch

021_Alembic e les File

022_Hair Next e la Melanina

023_Hair Next e la Pheomelanin

024_Hair Next Tinta Dye Color

025_Hair Next Opacità

026_Hair Next Diffusione e Colore

027_Hair Next e Glossiness

028_Hair Next e Colpi di Luce
029_Hair Next Random Melanina e Colore
030_Hair Next Random Capelli Bianchi
031_Hair Next Random Luce
032_Hair Next Gestione Tinte
033_Hair Next Gestione bounce
034_Gpu e Effetti Volumetrici
035_Vray Proxy e Mesh
036_Vray Gpu Next e Smoke
037_Gpu Next IPR e Impostazioni
038_Accenni Cloud e Vray Scan
039_Vray Next in Italiano
040_Denoise e Animazione
041_Conclusione Corso Vray Next

2 Vray Next Upgrade 2.1

Indice delle lezioni :

001_IPR Viewport GPU
002_IPR Viewport CPU
003_Correzione Colore IPR Viewport
004_Tips Selezione IPR Viewport
005_VFB e Risoluzioni
006_Analisi Selettiva Memoria
007_Nuovo Bloom Glare
008_Nuovo Bloom Glare Aperture

009_Nuovo Bloom Glare Scratches
010_Nuovo Bloom Glare Dust
011_Nuovo Bloom Glare Filtri
012_Nuovo Lut
013_Nuovo Effetto Fog
014_Nuovo Abbe Number
015_Nuovo Hair Next Material Glint
016_Introduzione Materiale Toon
017_Materiale Toon Diffusione
018_Materiale Toon Riflessione
019_Materiale Toon Trasparenza
020_Materiale Toon Ombra e Luce
021_Materiale VRayALSurfaceMtl
022_VRayALSurface Diffusione e SSS
023_VRayALSurface Bump
024_VRayALSurface Riflessioni
025_La Mappa di Distanza
026_Rolling Shutter Fotocamera
027_Analisi Animazione
028_Render Element Cryptomatte

3 Vray Next Interfaccia

Indice delle lezioni :

001_Introduzione al Corso di Vray Next
002_Scegliamo il Motore di Rendering

003_Scheda Vray Next

004_Le Altre Schede di Vray Next

005_Le Schede di Vray GPU Next

006_Introduciamo una Luce Vray

007_I Vray Quick Setting

008_Proprietà Oggetti Vray

009_Esposizione ed Effetti Vray

010_Virtual Frame Buffer Vray

011_Render Element e VFB

012_VFB Caricare Copiare Cancellare

013_VFB Render Region e Interattivo

014_VFB Esposizione e Controllo Luce

015_VFB Temperatura e Gradi Kelvin

016_VFB Modifiche Immagine 1

017_VFB Modifiche Immagine 2

018_VFB Pixel e Proporzioni

019_VFB Stereo e Info Pixel

020_VFB Storia del Render Percorsi

021_VFB Comparazione Storia Render

022_VFB Opzioni Storia Render

023_VFB Storia Render e Luci

024_VFB Bloom

025_VFB Glare

026_Generatore di Effetti

027_Effetti e Rendering

4 Vray Next Sampling

Indice delle lezioni :

- 000_Introduzione al Corso di Vray Next
- 001_Introduzione al Sampling e GI
- 002_Esempio Rendering VRay Next
- 003_Esempio Rendering VRay Gpu Next
- 004_Animazione e Rendering VRay Gpu Next
- 005_Render Progressivo e Bucket
- 006_Render e Maschere
- 007_Animazione e Rendering VRay Next
- 008_Introduzione al Sampling Vray Next
- 009_Esercizio Sampling Vray Next 1
- 010_Esercizio Sampling Vray Next 2
- 011_Sampling e Profondità di Campo
- 012_Sampling e Motion Blur Vray Next
- 013_Gestione dei Preset Vray Next
- 014_Sampling Scena Esterni
- 015_Dof Scena Esterni Vray Next
- 016_Gpu Next e Ray per Pixel
- 017_Gpu Next e Filtri
- 018_Gpu Next e Noise
- 019_Gpu Next Depth Motion e GI
- 020_Gpu Next Scena Esterni
- 021_Comparazione Vray Next Cpu e Gpu

5 Vray Next Light

Indice delle lezioni :

- 001_Introduzione al Corso di Vray Next
- 002_Creazione delle Luci
- 003_Introduzione Luce Vray
- 004_Ombre Morbide e Nette
- 005_Luce Colore e Temperatura
- 006_Luce Forma e Direzione
- 007_Luce e Texture
- 008_Luce e Mesh
- 009_Scena Finale Vray Light
- 010_Luce Ambiente Vray Next
- 011_Luce Dome Vray Next
- 012_Luce Dome e Immagini
- 013_Luce Dome e Rendering
- 014_Creazione Luce Sun e Sky
- 015_Illuminazione e Posizione Sun e Sky
- 016_Modelli Sky e Illuminazione
- 017_Atmosfera e colorazione Sun e Sky
- 018_Ombre e suolo Sun e Sky
- 019_Render Finale Sun e Sky
- 020_Costruzione Dome Sun
- 021_Rendering Dome Sun
- 022_Introduzione Luce IES

023_Analisi Luce IES

024_Visualizzatore File IES

025_Luce Standard e GPU

026_Luce Standard e CPU

027_Rapporto Luce Environment

6 Vray Next Global illumination

Indice delle lezioni :

001_Introduzione Global Illumination

002_Global Illumination Brute Force

003_Irradiance Map e Brute Force

004_Brute Force e Light Cache

005_Comparazione GI Render Finale

006_Esterni GI e Gpu Next

007_Render Finale Esterni e Gpu Next

008_La GI e Saturazione

009_La GI e il Contrasto

010_La GI e Occlusione Ambientale

011_La GI Render Avanzato

012_Interni Sky Portal e Noise

013_Interni GI e Brute Force

014_Interni GI e Irradiance Map

015_Interni GI e Noise

016_Interni GI e GPU

017_Attiviamo le Caustiche

018_Sole e Caustiche
019_Dome Light e Caustiche
020_Caustiche e Massima Densità
021_Caustiche e Mappe
023_GI e Irradiance Map Frame Singolo
024_GI Analisi Mappa Frame Singolo
025_GI Analisi Mappa Animazione Low
026_GI e Animazione Low
027_GI e Animazione High
028_Conclusione Corso

7 Vray Next Fotocamere

Indice delle lezioni :

001_Creazione Fotocamera Fisica 3ds max
002_Target Distance
003_Focali e Zoom
004_Le Basi della Fotografia
005_Temperatura e Auto Esposizione
006_Relazione tra DOF e EV
007_Bokeh e DOF
008_Prospettiva e Distorsioni
009_Piani di Ritaglio
010_Motion Blur Physical Camera
011_Creazione Vray Physical Camera
012_Vray Camera Motion Blur

013_ Motion Blur ed Esposizione
014_ Vray Camera Dof
015_ Vray Camera Focali e Boken
016_ Distorsioni e Clipping

8 Vray Next Materiali 1 e 2

Indice delle lezioni :

001_ Materiale Vray e Diffusione
002_ Materiale Vray e Roughness
003_ Diffusione e Mappe
004_ Materiale Vray e Opacità
005_ Materiale Vray e Selfillumination
006_ Riflessione e Intensità
007_ Riflessione IOR e Colore
008_ Riflessione e Glossiness
009_ Riflessione e Shader BRDF
010_ Riflessione e Texture
011_ Riflessione e Plastica
012_ Riflessione e Mappa Falloff
013_ Riflessione e Color Map Mono
014_ Riflessione e Color Map RGB
015_ Riflessione e Anisotropia 1
016_ Riflessione e Anisotropia 2
017_ Trasparenza e Materiale
018_ Trasparenza e IOR

019_Trasparenza e Glossiness
020_Trasparenza e Abbe Number
021_Trasparenza Colore Semplice
022_Trasparenza Colore Fog
023_Trasparenza e Fog Bias
024_Trasparenza e Dimensione Oggetti
025_Trasparenza e Max Depth
026_Translucenza Impostazione Scena
027_Translucenza e Modelli
028_Translucenza e Coefficiente Scatter
029_Translucenza Front e Back
030_Translucenza e Moltiplicatore
031_Translucenza e Colore Back
032_Translucenza e Spessore
033_Translucenza e Mappa Back
034_Bump e GPU
035_Bump e CPU
036_Normal Bump CPU e GPU
037_Diffusione e Gradiente
038_Materiale Marmo
039_Materiale Pietra
040_Materiale Legno

9 Vray Next Effetti Volumetrici

Indice delle lezioni :

001_Activare la Aerial Perspective

002_Atmosfera e Scatter

003_Filter Color e Intesità

004_Nebbia Intensità e Altezza

005_Nebbia e Colore

006_Nebbia Raggi e Gizmo

007_Nebbia e Rumore

008_City e Atmosfera 1

009_City Atmosfera e GI

010_City e Atmosfera 2

011_City e Atmosfera Mista

012_Conclusione e Risorse

10 Vray Next Geometrie Dinamiche

Indice delle lezioni :

000A_Percorso Texture e Proxy

000_Displacement e Teoria

001_Displacement e Suddivisione

002_Displacement e Qualità Lati

003_Displacement e Risoluzione

004_Displacement e Intesità

005_Displacement e Spostamento

006_Displacement Esercizio

007_Proxy e Teoria

008_Proxy e Pratica
009_Proxy e Bosco Verticale
010_Introduzione a Particle Flow
011_VrayInstancer e Opzioni
012_VrayInstancer Multiplo
013_Teorie VrayFur
014_VrayFur e Distribuzione
015_VrayFur e Opzioni
016_VrayFur Esercizio Erba
017_VrayFur Analisi Materiale Erba
018_Conclusione Corso

11 Vray Next Render Element

Indice delle lezioni :

001_Interni e Render CPU e GPU
002_Come Salvare i Render Element
003_Denoise e Render Element
004_Teorie dei Render Element
005_Impostare i Render Element Beauty
006_Impostare il Render Element Matte
007_Impostare il Render Element ExtraTex
008_Impostare il Render Element ZDepth
009_Salvare i Render Element
010_Introduzione a Krita
011_Post Produzione in Krita

012_Maschere e Mofiche in Krita

013_Post Produzione ZDepth

014_Render Element Luci

015_Post produzione Luci in Krita

016_Post produzione Photoshop

017_Photoshop e le Maschere ID

018_Photoshop ZDepth