



## **3ds max Learning Station**

### **Licenza Locked Subscription su un Computer**

Corso Composto da 84 moduli dedicati a tutti gli argomenti di Architettura Modellazione, Animazione, Rendering, Mapping in 3ds max.

Motori di Rendering utilizzati nel corso: Mental Ray, Corona, Iray ed Iray+.

Allegate alle lezioni sono disponibili i file di esercizio 3ds max 2017 e 2016. Sono presenti 3029 video avi Codec XVID tramite un unico videoplayer. Il corso ha una durata di 355 ore in lingua italiana.

Elenco moduli:

### **Prima Parte Architettura**

001\_Novità Interfaccia

002\_3dsmax Interfaccia

003-4\_Modellazione Interni

005\_Lo Spazio 3D  
006\_Material Editor  
007\_Civil View  
008\_Esterni Modellazione Piano terra  
009\_Esterni Modellazione secondo piano  
010\_Esterni Link Maneger e Autodesk Material  
011\_Esterni Mapping Illuminazione e Rendering  
012\_Architettura Interni Stanza  
013\_Architettura Interni Bagno  
014\_Architettura Interni Accessori  
015\_Architettura Interni Mapping  
016\_illuminazione Avanzata  
017\_Slate Material

### **Seconda Parte Modellazione**

018\_Modellazione Graphite 1  
019\_Modellazione Graphite 2  
020\_Freeform - Selection  
021\_Object Paint  
022\_CreaseSet OpenSubdiv  
023\_Modellazione Chaise Longue  
024\_Modificatori  
025\_Modellazione Avanzata 1  
026\_Modellazione Avanzata 2  
027\_Modellazione Stampa 3D  
028\_Modellazione Nurbs

029\_Modellazione MCG

030\_Chandelier Modeling

031\_Compound Object

032\_Modellazione Spline

033\_3ds max 2017 Novità Modellazione

### **Terza Parte Animazione**

034\_Animazione Base

035\_Particle System

036\_Particle System e Particle flow

037\_Cat Rigging

038\_Cat Motion

039\_Mass Fx: Rigid Body

040\_Mass Fx: Constraint Ragdoll

041\_Mass Fx: Cloth PhsyX

042\_Charather Studio Rigging

043\_Charather Studio Footsteps

044\_Charather Studio Freeform

045\_Charather Studio Motion Mixer

046\_Animazione Populate

047\_Stereo Cam

048\_Character Generator

049\_Animazione Architettura

050\_Mp Particle Flow

051\_3ds max 2017 Novità Animazione

### **Quarta Parte Rendering**

### ***Mental ray Rendering***

052 Mr Rendering

053 Mr Rendering Upgrade

054 Mr illuminazione

055 Mr Arch Design Material

056 Mr Interior Design

057 Mr Autodesk Material

058 Mr Car Paint Material

059 Mr Render Element

060 Mr State set

061 Mr Substance Map 1

062 Mr Substance Map 2

063 Mr Physical Camera

### ***Iray Rendering***

064 Iray Render Element

065 Iray Rendering

066 Iray Material

067 Iray Interior Design

### ***Art Rendering***

068 Art Rendering

069 Art Physical Material

070 Art Scene Converter

### **Quinta Parte Mapping**

071 Tecniche di UVW Mapping

072 Unwrap Mapping

073 Unwrap Pelt Spline Unfold

074 Viewport Canavans

075 3dsmax 2017 Upgrade

## **Quinta Parte Plugin Esterni**

### **Iray + Nvidia Rendering**

076 Iray + Rendering e Light

077 Iray + MDL Material Base

078 Iray + MDL Material Layer

079 Iray + Converter Material

080 Iray + Upgrade 1.1

081 Iray + Upgrade 1.2

082 Iray + Forest Pack e Upgrade 1.3

### **Corona Rendering**

083 Corona Rendering e Light

084 Corona Rendering e Material

In ogni modulo sono contenute le video lezioni con spiegazioni approfondite. Nei video corsi avrete la possibilità di esercitarvi quando volete senza il rischio di perdere dei passaggi fondamentali. Questa collezione è indicata per gli utenti che hanno necessità di raggiungere un livello professionale partendo dalle basi del programma.

---

## **Indice Lezioni:**

### **Prima Parte Architettura**

#### **1 Novità Interfaccia**

050\_3dsmax\_Design Workspace\_Started Tab

051\_3dsmax\_Design Workspace\_Inspection Tab

052\_3dsmax\_Design Workspace\_Basic Modeling Tab

053\_3dsmax\_Design Workspace\_Materials Tab

054\_3dsmax\_Design Workspace\_Object Placement Tab

055\_3dsmax\_Design Workspace\_Populate e View Tab

056\_3dsmax\_Design Workspace\_Lighting And Rendering Tab

057\_3dsmax\_Template Esterni Architettura

058\_3dsmax\_Template Esterni HDRl

059\_3dsmax\_Template Studio Scena

060\_3dsmax\_Template Sotto Acqua

061\_3dsmax\_Creare un Template

062\_3dsmax\_Esportare e Importare unTemplate

063\_3dsmax\_Revit Import Dettaglio Mesh

064\_3dsmax\_Revit Import e Tipologie

065\_3dsmax\_Revit Import Oggetto Unico

066\_3dsmax\_Novità Scene Explorer Gerarchie

067\_3dsmax\_Novità Scene Explorer Layer

068\_3dsmax\_Novità Toggle Explorer e Materiali

069\_3dsmax\_Novità Local Global Explorer

070\_3dsmax\_Novità Selezione Viewport

071\_3dsmax\_Nuova Disposizione Viewport 2017

072\_3dsmax\_Qualità e Luci in Viewport 2017

073\_3dsmax\_Gestione materiali in Viewport 2017

074\_3dsmax\_Per View Qualità e Luci 2017

075\_3dsmax\_Per View Ombre e Materiali 2017

076\_3dsmax\_Modalità Realistica 2017

077\_3dsmax\_Stili di Visualizzazione 2017

078\_3dsmax\_Per View Preference 2017

079\_3dsmax\_Menu Content 2017

080\_3dsmax\_Nuovi Mental ray Proxy 2017

---

## **2 3dsmax Interfaccia**

001\_3dsmax\_Welcome Learn e Extend

002\_3dsmax\_Start Nuova Scena

003\_3dsmax\_Salvare Interfaccia UI Scheme

004\_3dsmax\_Pulire i file di Configurazione

005\_3dsmax\_Tollbar Quick Semplice

006\_3dsmax\_Tollbar Quick Workspace

007\_3dsmax\_Menu Prima Parte

008\_3dsmax\_Menu Seconda Parte

009\_3dsmax\_Application Menu Save Link Merge Archive

010\_3dsmax\_Application Menu Export

011\_3dsmax\_Application Menu\_Export Design Review

012\_3dsmax\_Application Menu\_Info e Asset

013\_3dsmax\_Scene Explorer\_Gerarchia

014\_3dsmax\_Scene Explorer\_Configurazione

015\_3dsmax\_Scene Explorer\_layer

016\_3dsmax\_Gestione Main Toolbar

017\_3dsmax\_Gestione Command Pannel

018\_3dsmax\_Chiavi Animazione in Track\_Bar

019\_3dsmax\_Search Box e Info Center

020\_3dsmax\_Viewport Layout

021\_3dsmax\_Viewport Tabs Multipli

022\_3dsmax\_Background Statico

023\_3dsmax\_Background Animato

024\_3dsmax\_Stili Visualizzazione Viewport

025\_3dsmax\_Adaptive Degradation Background Viewport

026\_3dsmax\_Antialiasing Quality

027\_3dsmax\_2D Pan Zoom Mode

028\_3dsmax\_Adaptive Degradation Geometrie

029\_3dsmax\_Modifica Scorciatoie Tastiera

030\_3dsmax\_Modificare il Quad menu

031\_3dsmax\_Modificare Menu Grafico Workspace

032\_3dsmax\_Creare Modificare le Toolbar

033\_3dsmax\_Customize Revert to startup Layout

034\_3dsmax\_Customize Lock Ui Layout

035\_3dsmax\_Customize Show Ui

036\_3dsmax\_Customize Ui Default Switcher

037\_3dsmax\_Configure System e User Paths

038\_3dsmax\_Installare i Plug in

039\_3dsmax\_Installare i Plug in Manualmente

040\_3dsmax\_Esempio Plug in Cloth Tessuto

041\_3dsmax\_Preferenze Generali Caddy

042\_3dsmax\_Preferenze Generali Display

043\_3dsmax\_Preferenze Generali Texture

044\_3dsmax\_Preferenze Generali Undo e Plug In

045\_3dsmax\_Preferenze Generali Command Pannel



046\_3dsmax\_Preferenze Backup  
047\_3dsmax\_File Archivio e Compressione  
048\_3dsmax\_modalità interattiva Maya e 3ds max  
049\_3dsmax\_Utility Esportare le Bitmap

---

### **3 - 4 Modellazione Interni**

001\_3dsmax\_Blue print  
002\_3dsmax\_Configure driver viewport Nitrous  
003\_3dsmax\_Muri Rossi  
004\_3dsmax\_Muri Rossi spline  
005\_3dsmax\_Muri base  
006\_3dsmax\_Finestre  
007\_3dsmax\_Pavimento  
008\_3dsmax\_Tetto  
009\_3dsmax\_Tessuto  
010\_3dsmax\_Persiane  
011\_3dsmax\_Accessori\_Persiane  
012\_3dsmax\_Accessori\_Persiane 2  
013\_3dsmax\_Cornice  
014\_3dsmax\_Comodino  
015\_3dsmax\_Comodino 2  
016\_3dsmax\_Lampada\_Comodino  
017\_3dsmax\_Lampada\_Comodino 2  
018\_3dsmax\_Lampada\_Comodino 3  
019\_3dsmax\_Tazza

020\_3dsmax\_letto 1  
021\_3dsmax \_Testata\_letto  
022\_3dsmax \_Testata\_letto 2  
023\_3dsmax\_Coperta  
024\_3dsmax\_Piegare la Coperta 2  
025\_3dsmax\_Cuscino  
026\_3dsmax\_Cuscino 2  
027\_3dsmax \_Mobile Symmetry  
028\_3dsmax \_Mobile Symmetry 2  
029\_3dsmax\_Gong Puntale 1  
030\_3dsmax\_Gong Cubo 2  
031\_3dsmax \_Gong asta  
032\_3dsmax \_Gong base  
033\_3dsmax \_Gong disco  
034\_3dsmax \_Gong supporto disco  
035\_3dsmax \_Gong composizione  
036\_3dsmax \_Gong Martello  
037\_3dsmax \_Gong corda Martello  
038\_3dsmax \_Soprammobile  
039\_3dsmax \_Candelabro  
040\_3dsmax \_Candelabro 2  
041\_3dsmax \_Cornice  
042\_3dsmax\_Cornice 2  
043\_3dsmax \_Cesto Vimini  
044\_3dsmax \_Cesto Vimini 2

045\_3dsmax \_ Poster  
046\_3dsmax \_ Vaso e Rami  
047\_3dsmax \_ Cornice Mobile  
048\_3dsmax \_ Composizione finale  
049\_3dsmax \_ Composizione finale 2  
050\_3dsmax \_ Battiscopa e Fotocamera  
051\_3dsmax \_illuminazione Scena  
052\_3dsmax \_Parametri Rendering Mental ray  
053\_3dsmax \_Rendering Wire Seppia  
054\_3dsmax \_Montaggio in Photoshop  
055\_3dsmax \_Illuminazione Scena Materiali  
056\_3dsmax \_Materiali Multi sub Object  
057\_3dsmax \_Materiali Scena Interni  
058\_3dsmax \_Rendering Finale Materiali

---

## **5 Lo Spazio 3D**

3dsmax\_000\_Presentazione Corso  
3dsmax\_001\_Zoom e Zoom All  
3dsmax\_002\_Zoom\_extend  
3dsmax\_003\_Zoom\_Region e Z  
3dsmax\_004\_Field of View  
3dsmax\_005\_Pan e Walk Through  
3dsmax\_006\_Orbita  
3dsmax\_007\_Movimenti con Tastiera  
3dsmax\_008\_Griglie e Spazio

3dsmax\_009\_Intersezione Griglie

3dsmax\_010\_Centro Globale

3dsmax\_011\_Assi e Movimenti Precisi

3dsmax\_012\_Axis Constraints

3dsmax\_013\_Move Transform Type-in

3dsmax\_014\_Cordinate di Sistema

3dsmax\_015\_Pivot Oggetto

3dsmax\_016\_Cordinate di Sistema Parent

3dsmax\_017\_Cordinate di Sistema Locali

3dsmax\_018\_Affect Pivot Only

3dsmax\_019\_Working Pivot

3dsmax\_020\_Cordinate di Sistema Pick

3dsmax\_021\_Cordinate di Sistema Grid e Autogrid

3dsmax\_022\_Opzioni Home Grid

3dsmax\_023\_Unit\_set\_up\_inches e Cm

3dsmax\_024\_Open file e Unità di Sistema

3dsmax\_025\_Non Cambiate le Unità di Sistema

3dsmax\_026\_Merge e Unità di Sistema

3dsmax\_027\_Steering\_Wheels

3dsmax\_028\_Steering\_Wheels\_Opzioni

3dsmax\_029\_View Cube

3dsmax\_030\_Viewport Realistica

3dsmax\_031\_Viewport Sole Cielo e Sfondo

3dsmax\_032\_Select\_Move\_Gizmo

3dsmax\_033\_Select\_Rotate\_Gizmo

3dsmax\_034\_Select\_Scale\_Gizmo  
3dsmax\_035\_Transform Type-in e Trasformazioni  
3dsmax\_036\_Scala e Xform  
3dsmax\_037\_Misurare le Distance  
3dsmax\_038\_Tape Measure  
3dsmax\_039\_Misurare le Curve  
3dsmax\_040\_La Porta e il Pivot  
3dsmax\_041\_Modifica del Pivot  
3dsmax\_042\_Opzioni Working Pivot  
3dsmax\_043\_Strumento Select and Place

---

## **6 Material Editor**

3dsmax\_000\_Introduzione al Corso  
3dsmax\_001\_Aprire il Compact Material  
3dsmax\_002\_Assegnare un Materiale  
3dsmax\_003\_Caricare un Materiale  
3dsmax\_004\_Slot Materiali caldi e freddi  
3dsmax\_005\_Cancellare i Materiali in Scena  
3dsmax\_006\_Rinominare i Materiali  
3dsmax\_007\_Slot Background\_Backlight\_Ingrandimento  
3dsmax\_008\_Slot Trascinare Copiare Ruotare  
3dsmax\_009\_Slot Tipologie e interattività  
3dsmax\_010\_Slot Oggetto Custom  
3dsmax\_011\_Video Color Check e Luci Slot  
3dsmax\_012\_Slot creare un Preview Animato

3dsmax\_013\_ Slot creare un Rendering Texture  
3dsmax\_014\_ Visualizzare leTexture in Viewport  
3dsmax\_015\_ Material Map Navigator  
3dsmax\_016\_ Resettare le Mappe e Materiali  
3dsmax\_017\_ Material Copy  
3dsmax\_018\_ Gestione delle librerie Materiali  
3dsmax\_019\_ ID Materiali e Effetti  
3dsmax\_020\_ Copiare Materiali nello Slot  
3dsmax\_021\_ Copiare Texture nello Slot  
3dsmax\_022\_ Copiare Multi Sub Object nello Slot  
3dsmax\_023\_ Menu Material  
3dsmax\_024\_ Menu Navigation  
3dsmax\_025\_ Materiali e Istanze  
3dsmax\_026\_ Utilities Pulire Multi Sub Object  
3dsmax\_027\_ Utilities Texture e Istanze  
3dsmax\_028\_ Utilities Condensare i Materiali  
3dsmax\_029\_ Utilities Richiamare i Materiali  
3dsmax\_030\_ Cordinate Reali Texture  
3dsmax\_031\_ Gruppi e Librerie  
3dsmax\_032\_ Material Explorer  
3dsmax\_033\_ Saluti ed esempio luci Volumetriche

---

## **7 Civil View**

3dsmax\_000\_ Introduzione Release  
3dsmax\_001\_ Avviare Civil View

3dsmax\_002\_Introduzione al Percorso

3dsmax\_003\_Applicare il Swept Object Style Editor

3dsmax\_004\_Tipologie di Swept Object

3dsmax\_005\_Chiudere la Strada Cap

3dsmax\_006\_Modificare la Strada

3dsmax\_007\_Generare la strada in Civil Explorer

3dsmax\_008\_Swept e Parentele

3dsmax\_009\_Creazione Marking Style

3dsmax\_010\_Inclinare le Marking

3dsmax\_011\_Creazione Marking Style tratteggiato

3dsmax\_012\_Creazione Marking Style Australia

3dsmax\_013\_Creazione Rail Style

3dsmax\_014\_Creazione Rail Ferrovia

3dsmax\_015\_Creazione Edifici Build

3dsmax\_016\_Statistiche Globali Scena

3dsmax\_017\_Inserimento Veicoli Singoli

3dsmax\_018\_Inserimento Veicoli Multipli

3dsmax\_019\_Inserimento Veicoli e Animazione

3dsmax\_020\_Veicoli Senso inverso

3dsmax\_021\_Inserimento Lampioni

3dsmax\_022\_Inserimento Segnali

3dsmax\_023\_Inserimento Alberi

3dsmax\_024\_Inserimento Fotocamera

3dsmax\_025\_Inserimento illuminazione

3dsmax\_026\_Animazione finale

3dsmax\_027\_Analisi Velocità veicoli  
3dsmax\_028\_Segnali di Distanza  
3dsmax\_029\_Inclinare la Strada  
3dsmax\_030\_Inclinare i veicoli Animati  
3dsmax\_031\_Bake Animazione Auto  
3dsmax\_032\_Place object Maneger  
3dsmax\_033\_Proprietà oggetti  
3dsmax\_034\_Risorsa Kit Maneger  
3dsmax\_035\_Preparazione modelli 3d  
3dsmax\_036\_Importare la Locomotiva in Civil  
3dsmax\_037\_Animare il treno in Civil  
3dsmax\_038\_Importare Modelli Civil e Traffico  
3dsmax\_039\_Clonare Alberi Civil  
3dsmax\_040\_Conclusione Corso Civil View

---

## **8 Esterni Modellazione Piano terra**

000B\_3dsmax\_Nuova Interfaccia Import DWG  
000C\_3dsmax\_Nuovo Chamfer  
001\_3dsmax\_Introduzione  
002\_3dsmax\_Unita di misura Autocad e 3dsmax  
003\_3dsmax\_Layer Autocad e 3dsmax  
004\_3dsmax\_Import DWG Layer  
005\_3dsmax\_Import DWG Color  
006\_3dsmax\_Import DWG Entity  
007\_3dsmax\_Import DWG OneObject



008\_3dsmax\_Import DWG 3d in 3dsmax

009\_3dsmax\_Gestione centri Autocad e 3dsmax

010\_3dsmax\_Import DWG Weld nearby vertices

011\_3dsmax\_Pulizia livelli in Autocad

012\_3dsmax\_Autocad\_Contorno

013\_3dsmax\_Import DWG Filtrare Layer

014\_3dsmax\_Identificazioni viste

015\_3dsmax\_Scomposizione spline

016\_3dsmax\_Creazione Gruppi

017\_3dsmax\_Posizionare i gruppi

018\_3dsmax\_Creazione\_Pareti

019\_3dsmax\_Taglio\_Pareti

020\_3dsmax\_Collegamento\_Pareti

021\_3dsmax\_Pavimento

022\_3dsmax\_Colonna boolean

023\_3dsmax\_Colonna Poly

024\_3dsmax\_Arco\_Colonna

025\_3dsmax\_Arco\_Colonna\_Back

026\_3dsmax\_Colonne\_Boolean

027\_3dsmax\_Remove\_Loop

028\_3dsmax\_Davanzali

029\_3dsmax\_Finestre\_Parametriche

030\_3dsmax\_Finestre\_Parametriche

031\_3dsmax\_Finestre\_Multiple

032\_3dsmax\_Finestre\_spline\_bis

033\_3dsmax\_Porte\_Parametriche

034\_3dsmax\_Muratura\_Esterna\_Finestre

035\_3dsmax\_Metri e Centimetri

036\_3dsmax\_Copertura\_Garage

037\_3dsmax\_Grondaia\_Sweep

038\_3dsmax\_Copertura\_Sotto\_Tetto

039\_3dsmax\_Soffitto

---

## **9 Esterni Modellazione secondo piano**

040\_3dsmax\_Dwg\_sezioni

041\_3dsmax\_Import\_Dwg\_sezioni

042\_3dsmax\_Gabbia\_Scale

043\_3dsmax\_Foro\_Soffitto\_Scale

044\_3dsmax\_Scala\_inferiore

045\_3dsmax\_Scala\_superiore

046\_3dsmax\_Railing

047\_3dsmax\_Railing spacing

048\_3dsmax\_Ringhiera\_Scala

049\_3dsmax\_Scala\_Rettilinea\_Parametrica

050\_3dsmax\_Scala\_Rettilinea\_Parametrica\_2

051\_3dsmax\_Inserimento\_Scala\_Rettilinea\_Parametrica

052\_3dsmax\_Scala\_UT\_Parametrica

053\_3dsmax\_Inserimento\_Scala\_UT\_Parametrica

054\_3dsmax\_Scala\_LT\_e\_Spirale\_Parametrica

055\_3dsmax\_Balcone\_sweep

056\_3dsmax\_Falda\_Tetto\_Pivot  
057\_3dsmax\_Falda\_Tetto\_Hinge  
058\_3dsmax\_Colmo\_Tetto  
059\_3dsmax\_Falda\_Estrusione  
060\_3dsmax\_Falda\_Superiore  
061\_3dsmax\_Modellazione\_Tegola  
062\_3dsmax\_Moltiplicazione\_Tegole  
063\_3dsmax\_Taglio delle Tegole  
064\_3dsmax\_Taglio delle Tegole 2  
065\_3dsmax\_Tecniche di Align  
066\_3dsmax\_Tegole colmo  
067\_3dsmax\_Camino  
068\_3dsmax\_Persiana  
069\_3dsmax\_Dimensioni file 3dsmax  
070\_3dsmax\_Materiale tegole  
071\_3dsmax\_Proxy e Dimensione file

-----

## **10 Esterni Link Maneger e Autodesk Material**

073\_3dsmax\_Link Maneger Autocad  
074\_3dsmax\_Link Maneger Autocad Reload  
075\_3dsmax\_Link Maneger Autocad Files  
076\_3dsmax\_Link Maneger Autocad material definition  
077\_3dsmax\_Link Maneger Autocad material assignement  
078\_3dsmax\_Link Maneger Autocad gestione profili  
079\_3dsmax\_Premessa Autodesk Materials

080\_3dsmax\_Autodesk Materials introduzione

081\_3dsmax\_Generic\_Image\_Use Color e Color by Object

082\_3dsmax\_Generic\_Image\_texture

083\_3dsmax\_Generic\_Image\_texture\_fade

084\_3dsmax\_Generic\_Glossiness

085\_3dsmax\_Map\_Glossiness

086\_3dsmax\_Generic\_Highlights\_Effetto\_Metallo

087\_3dsmax\_Reflectivity

088\_3dsmax\_Reflectivity e Termodinamica

089\_3dsmax\_Reflectivity Glossy Sample

090\_3dsmax\_Transparency e Diffusione

091\_3dsmax\_Transparency e Reflectivity

092\_3dsmax\_Translucency\_Use\_Map

093\_3dsmax\_Transparency e IOR

094\_3dsmax\_Transparency e Glossy Reflectivity

095\_3dsmax\_Cut-outs

096\_3dsmax\_Self Illumination

097\_3dsmax\_Self Illumination e Gradi Kelvin

098\_3dsmax\_Self Illumination e texture

099\_3dsmax\_Bump

100\_3dsmax\_Ambient Occlusion

101\_3dsmax\_Round Corner

102\_3dsmax\_Max Trace Depth

103\_3dsmax\_Max Trace Depth Refraction

104\_3dsmax\_Autodesk Bitmap e UV Map

105\_3dsmax\_Autodesk Bitmap Interpolarità

106\_3dsmax\_Autodesk Bitmap Parametri

107\_3dsmax\_Autodesk Librerie\_1195\_Materiali

---

## **11 Esterni Mapping Illuminazione e Rendering**

108\_3dsmax\_Villa\_illuminazione

109\_3dsmax\_Villa\_UVW\_Map

110\_3dsmax\_Villa\_Material\_ID

111\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Muri

112\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Colonne

113\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Terrazzo

114\_3dsmax\_Villa\_Pavimenti\_Esterni

115\_3dsmax\_Villa\_Erba\_Atrio

116\_3dsmax\_Villa\_Atrio\_Correzione\_Colori

117\_3dsmax\_Villa\_Id\_Pavimenti

118\_3dsmax\_Villa\_Pavimenti\_Interni

119\_3dsmax\_Villa\_Davanzali\_Finestre

120\_3dsmax\_Villa\_Finestre\_AEC

121\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Persiane

122\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Porte

123\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Porte\_box

124\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Travi\_Legno

125\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Camino

126\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Falde\_Tegole

127\_3dsmax\_Villa\_Materiali\_Personaggio

128\_3dsmax\_Vegetazione\_Risorse\_Seak  
129\_3dsmax\_Vegetazione\_Mr\_Proxy  
130\_3dsmax\_Merge\_Vegetazione  
131\_3dsmax\_Impostazioni\_Rendering  
132\_3dsmax\_Composizione\_Photoshop  
133\_3dsmax\_Rendering Villa Unfied  
134\_3dsmax\_Esercizio erba 3d Paint  
135\_3dsmax\_Esercizio Gestione Gruppo erba  
136\_3dsmax\_Esercizio taglio erba  
137\_3dsmax\_Rendering Villa e Prato 3D  
138\_3dsmax\_Introduzione Ambiente Sferico  
139\_3dsmax\_Illuminazione Ambiente HDRI  
140\_3dsmax\_Final Ghater IBL in Clay  
141\_3dsmax\_Nuovo ActiveShade Mr  
142\_3dsmax\_Rendering Finale IBI

---

## **12 Architettura Interni Stanza**

3dsmax\_001\_Introduzione  
3dsmax\_002\_Impostazioni Blueprint  
3dsmax\_003\_Portare le Blue print in Misura  
3dsmax\_004\_Base Muri Spline  
3dsmax\_005\_Rifinire le Spline  
3dsmax\_006\_Estrusione Muri Spline  
3dsmax\_007\_Bridge Muri  
3dsmax\_008\_Edit poly Graphite Muri

3dsmax\_009\_Muri e Boolean

3dsmax\_010\_Muri e Box Parametrici

3dsmax\_011\_Pavimento box

3dsmax\_012\_Specchi

3dsmax\_013\_Soffitto\_Slice

3dsmax\_014\_Soffitto\_Conessioni

3dsmax\_015\_Cassettoni\_Poly

3dsmax\_016\_Vetro\_Cassettoni\_Shell

3dsmax\_017\_Cassettoni\_Sweep

3dsmax\_018\_Creazione\_Mattonelle

3dsmax\_019\_Disposizione\_Mattonelle

3dsmax\_020\_Finestra 1

3dsmax\_021\_Finestra 2

3dsmax\_022\_Maniglia

3dsmax\_023\_Inserimento Finestre

3dsmax\_024\_Spline Porta

3dsmax\_025\_Refine Spline Porta

3dsmax\_026\_Porta Bevel Profile

3dsmax\_027\_Porta Maniglia Bevel

3dsmax\_028\_Porta Maniglia Rivetti

3dsmax\_029\_Serratura booleana spline

3dsmax\_030\_Serratura Proboleana Poligonale

3dsmax\_031\_Porta Maniglia Shape

3dsmax\_032\_Porta Maniglia Loft

3dsmax\_033\_Porta Maniglia Loft Scala

3dsmax\_034\_Porta Maniglia Loft Bevel  
3dsmax\_035\_Porta Maniglia MeshSmooth  
3dsmax\_036\_Porta Merge Maniglia  
3dsmax\_037\_Porta Gruppi e Inserimento  
3dsmax\_038\_Piastrelle Vasca  
3dsmax\_039\_Tagliare le Piastrelle Vasca  
3dsmax\_040\_Base Boleana Piastrelle Vasca  
3dsmax\_041\_Base Spline Piastrelle Vasca  
3dsmax\_042\_Inserire le Piastrelle Vasca

---

### **13 Architettura Interni Bagno**

3dsmax\_043\_Vasca e Orientamento Spline  
3dsmax\_044\_Vasca Cross Section e Surface  
3dsmax\_045\_Vasca Modellazione poly  
3dsmax\_046\_Vasca Constraint e Make Planar  
3dsmax\_047\_Vasca le Suddivisioni Nurbs  
3dsmax\_048\_Vasca Scala edg Word  
3dsmax\_049\_Vasca Paint Connect Set Flow  
3dsmax\_050\_Vasca Ring Mode e Connect  
3dsmax\_051\_Vasca Estrusione Swift loop  
3dsmax\_052\_Vasca Mirror e Weld  
3dsmax\_053\_Vasca Symmetry  
3dsmax\_054\_Vasca Cut  
3dsmax\_055\_Vasca Rifiniture  
3dsmax\_056\_Vasca Chamfer



3dsmax\_057\_Vasca Accessori A  
3dsmax\_058\_Vasca Accessori Bevel Profile  
3dsmax\_059\_Vasca Accessori Lathe  
3dsmax\_060\_Vasca Accessori Sfera  
3dsmax\_061\_Vasca Accessori Shell 2 side  
3dsmax\_062\_Vasca Accessori Pro Boleane  
3dsmax\_063\_Vasca Inserire gli Accessori  
3dsmax\_064\_Vasca Taglio Pro Boleane  
3dsmax\_065\_Vasca Accessori e Mirror  
3dsmax\_066\_Vasca Bucare con Meshsmooth  
3dsmax\_067\_Lampada Base poly  
3dsmax\_068\_Lampada Interno  
3dsmax\_069\_Lampada base spline  
3dsmax\_070\_Inserimento Vasca  
3dsmax\_071\_Inserimento Lampade  
3dsmax\_072\_Vetri e Test Rendering

---

#### **14 Architettura Interni Accessori**

3dsmax\_073\_Base lavabo  
3dsmax\_074\_Lavandino Symmetry  
3dsmax\_075\_Lavandino Chamfer  
3dsmax\_076\_Lavandino Ring Swift Loop  
3dsmax\_077\_Lavandino Cut Bridge  
3dsmax\_078\_Lavandino Fori e Chamfer  
3dsmax\_079\_Rubinetto Rendering Spline

3dsmax\_080\_Rubinetto Estrusione poly

3dsmax\_081\_Rubinetto Lathe

3dsmax\_082\_Rubinetto Bend Normal Smooth

3dsmax\_083\_Rubinetto Maniglia Poly

3dsmax\_084\_Tubo Lathe

3dsmax\_085\_Tubo e Copie

3dsmax\_086\_Lavabo e Gruppi

3dsmax\_087\_Merge Lavabo

3dsmax\_088\_Asciugamano 1 Modificatori

3dsmax\_089\_Porta Asciugamano Primitivte

3dsmax\_090\_Asciugamano Cloth

3dsmax\_091\_Asciugamano Free Form

3dsmax\_092\_Dispenser Boleane

3dsmax\_093\_Dispenser Primitive

3dsmax\_094\_Sapone

3dsmax\_095\_Manico Spazzolino

3dsmax\_096\_Setole Spazzolino taper

3dsmax\_097\_Dopobarba

3dsmax\_098\_Dopobarba Interno e Liquido

3dsmax\_099\_Profumo Lathe

3dsmax\_100\_Shampoo Taper

3dsmax\_101\_Shampoo Testo Bend

3dsmax\_102\_Shampoo Testo Conform

3dsmax\_103\_Vegetali poligonal

3dsmax\_104\_Scatola Cotton Fioc

3dsmax\_105\_Cotton Fioc

3dsmax\_106\_Dinamica Mass FX

3dsmax\_107\_Scena Finale

---

## **15 Architettura Interni Mapping**

3dsmax\_108\_Presentazione

3dsmax\_109\_Muri\_Pavimento\_Soffitto

3dsmax\_110\_Mapping\_Piastrelle

3dsmax\_111\_Mapping\_Panca Finestre

3dsmax\_112\_Mapping\_Asciugamani

3dsmax\_113\_Mapping\_Peel Mode Asciugamani

3dsmax\_114\_Mapping\_Porta asciugamano e Rubinetti

3dsmax\_115\_Mapping\_Lavandino

3dsmax\_116\_Mapping\_Shampo

3dsmax\_117\_Mapping\_Porta Sapone

3dsmax\_118\_Mapping\_Sapone

3dsmax\_119\_Mapping\_Aftershave

3dsmax\_120\_Mapping\_Cotton Fioc

3dsmax\_121\_Mapping\_Spazzolini

3dsmax\_122\_Mapping\_Porta

3dsmax\_123\_Mapping\_Maniglia\_Porta

3dsmax\_124\_Mapping\_Vaso e Piante

3dsmax\_125\_Mapping\_Lampada Vasca

3dsmax\_126\_Mapping\_Vasca

3dsmax\_127\_Mapping\_Accessory\_Vasca

3dsmax\_128\_Mental ray illuminazione Avanzata  
3dsmax\_129\_Controllo Esposizione Rendering  
3dsmax\_130\_Librerie Materiali Autodesk  
3dsmax\_131\_Materiali\_Piasrtelle\_Muri  
3dsmax\_132\_Materiali\_Pavimento Legno  
3dsmax\_133\_Materiali\_Pavimento Vasca  
3dsmax\_134\_Materiali\_Vasca e Luci  
3dsmax\_135\_Materiali\_Accessori Legno  
3dsmax\_136\_Materiali\_Asciugamano  
3dsmax\_137\_Materiali\_Lavabo e Rubinetti  
3dsmax\_138\_Materiali\_Profumo Sapone  
3dsmax\_139\_Materiali\_Spazzolini Shampoo Cotton Fioc  
3dsmax\_140\_Materiali\_Finestre  
3dsmax\_141\_Materiali\_Porte  
3dsmax\_142\_Materiali\_Vaso\_Foglie  
3dsmax\_143\_Rendering Mental ray  
3dsmax\_144\_Post Produzione Photoshop  
3dsmax\_145\_Nuovo Rendering Unificato

---

## **16 illuminazione Avanzata**

001\_3ds Max\_Viewport e Background  
002\_3ds Max\_Allineamento Prospettiva  
003\_3ds Max\_Separare Sfondo e Illuminazione  
004\_3ds Max\_Mappa IBL e Esposizione  
005\_3ds Max\_Materiali e Riflessione Ambiente

006\_3ds Max\_Materiale Ombra e Gamma  
007\_3ds Max\_Ombre e Luci di Supporto  
008\_3ds Max\_Interni e Scena Diurna  
009\_3ds Max\_Interni Sole e Sky Notturmo  
010\_3ds Max\_Interni Spotlight Notturmo  
011\_3ds Max\_Interni Area Notturmo  
012\_3ds Max\_Interni IES Notturmo  
013\_3ds Max\_Interni Sfondo Notturmo  
014\_3ds Max\_Interni Filtro Notte  
015\_3ds Max\_Interni Bagliore Notte  
016\_3ds Max\_Interni Notte Rendering  
017\_3ds Max\_Esterni Notte Ambiente  
018\_3ds Max\_Esterni Notte Esposizione  
019\_3ds Max\_Esterni Notte Garage  
020\_3ds Max\_Esterni Notte Luce Superiore  
021\_3ds Max\_Esterni Luci Ies Garage  
022\_3ds Max\_Esterni Notte Luci Ies  
023\_3ds Max\_Esterni Notte Luci Auto  
024\_3ds Max\_Esterni Luci Interne Casa  
025\_3ds Max\_Esterni Materiale Fanali Auto  
026\_3ds Max\_Esterni Notte Bagliore  
027\_3ds Max\_Esterni Notte Conclusioni

-----

## **17 Slate Material**

001\_3dsmax\_Slate\_Material\_Interfaccia

002\_3dsmax\_Slate\_Map\_Browser  
003\_3dsmax\_Slate\_Map\_Browser\_Opzioni  
004\_3dsmax\_Novità Gestione Libreria  
005\_3dsmax\_Novità Gestione Nodi  
006\_3dsmax\_Slate\_Gestione\_Nodi\_1  
007\_3dsmax\_Slate\_Gestione\_Nodi\_2  
008\_3dsmax\_Slate\_Opzioni Nodi  
009\_3dsmax\_Slate\_Preview Window  
010\_3dsmax\_Slate\_View  
011\_3dsmax\_Slate\_Opzioni\_Materiali  
012\_3dsmax\_Slate\_Controller  
013\_3dsmax\_Slate\_Material Editor Menu Bar  
014\_3dsmax\_Slate Utility Render Map  
015\_3dsmax\_Slate Utility Pulisci Materiali  
016\_3dsmax\_Slate Utility Texture e Istanza  
017\_3dsmax\_Slate\_Export\_MetaSL\_XSML  
018\_3dsmax\_Slate\_Introduzione\_MetaSL\_Real\_Time\_Material  
019\_3dsmax\_Slate\_MetaSL\_Real\_Time\_Material  
020\_3dsmax\_Slate\_Preview Realistico Multiplo

---

## **Seconda Parte Modellazione**

### **18 Modellazione Graphite**

3dsmax\_000\_Presentazione Corso  
3dsmax\_001\_Presenza oggetti Poligonali  
3dsmax\_002\_Ribbon Bar e Command Pannel

3dsmax\_003\_Spostarsi nella Ribbon Bar e Command Pannel

3dsmax\_004\_Selezione Vertici - Grow e Shrink

3dsmax\_005\_Selezione Sub Oggetti

3dsmax\_006\_Selezione Edge Ring Loop

3dsmax\_007\_Selezione Bordi Aperti

3dsmax\_008\_Selezione Poligoni

3dsmax\_009\_Selezione Elementi

3dsmax\_010\_Selezione Preview Sub Oggetti

3dsmax\_011\_Selezione Multipla

3ds max\_012 A\_ Impostazioni Nitrous e Direct 3D in Soft Selection

3dsmax\_012\_Soft Selection Attivazione

3dsmax\_013\_Soft Selection\_Edge Distance\_Affect Backfacing

3dsmax\_014\_Soft Selection\_Falloff\_Pinch\_Bubble

3dsmax\_015\_Soft Selection\_Modificatore Edit poly

3dsmax\_016\_Soft Selection\_Paint\_Pittura

3dsmax\_017\_Soft Selection\_Blur Revert

3dsmax\_018\_Soft Selection\_Paint Option\_Brush Maneger

3dsmax\_019\_Soft Selection\_Tavoletta Grafica

3dsmax\_020\_Soft Selection\_esercizio

3dsmax\_021\_Soft Selection\_esercizio

3dsmax\_022\_Selezione Loop

3dsmax\_023\_Selezione Dot Loop

3dsmax\_024\_Selezione Step Loop

3dsmax\_025\_Selezione Fill Riempimento

3dsmax\_026\_Selezione Outline

3dsmax\_027\_Selezione Similar  
3dsmax\_028\_Selezione Ring  
3dsmax\_029\_Differenze Similtudini Interfaccia  
3dsmax\_030\_Edit Preserve UVs  
3dsmax\_031\_Edit Tweak UVs  
3dsmax\_032\_Edit Repeat Last  
3dsmax\_033\_QuickSlice  
3dsmax\_034\_Swift Loop  
3dsmax\_035\_Suddivisione Nurbs  
3dsmax\_036\_Cut\_Taglio  
3dsmax\_037\_Constraint del Movimento  
3dsmax\_038\_Paint Connect\_Pennello Connessione  
3dsmax\_039\_Paint Connect\_Set Flow  
3dsmax\_040\_Relax\_Rilassamento  
3dsmax\_041\_Attach\_Attaccare  
3dsmax\_042\_Detach\_Staccare  
3dsmax\_043\_Create\_Creare  
3dsmax\_044\_Collapse\_Collassare  
3dsmax\_045\_Cap Poly\_Chiudi Poligoni  
3dsmax\_046\_Slice Plane\_Taglio dei Piani  
3dsmax\_047\_Quadrify\_Poligoni quadrati

---

## **19 Modellazione Graphite**

3dsmax\_048\_MSmooth  
3dsmax\_049\_MSmooth\_Sotto Oggetti



3dsmax\_050\_Tessellate\_Suddivisione

3dsmax\_051\_Displacement

3dsmax\_052\_Displacement\_Opzioni\_Avanzate

3dsmax\_053\_Align\_Allineamento

3dsmax\_054\_Smoothing Groups\_Gruppi di Smusso

3dsmax\_055\_Material\_ID e Poligoni

3dsmax\_056\_Material\_ID e Materiali

3dsmax\_057\_Colore\_dei vertici

3dsmax\_058\_Modificatore Vertex paint

3dsmax\_059\_Estrusione\_vertici

3dsmax\_060\_Chamfer\_vertici

3dsmax\_061\_Weld e Remove\_vertici

3dsmax\_062\_Target\_Weld

3dsmax\_063\_Weigth\_Peso Vertici

3dsmax\_064\_Rimuovere vertici isolati e Caddy Selezione

3dsmax\_065\_Edge\_Extrude

3dsmax\_066\_Edge\_Chamfer

3dsmax\_067\_Edge\_Chamfer\_e Spigoli

3dsmax\_067 B\_Nuovo Chamfer

3dsmax\_068\_Edge\_Remove\_Split\_Weld\_Target Weld

3dsmax\_069\_Edge\_Bridge

3dsmax\_070\_Spin e Insert Vertex

3dsmax\_071\_edge\_Peso e Piegatura\_Weigth Crease

3dsmax\_072\_edge\_Create shape from selection

3dsmax\_073\_edge\_creare delle cuciture

3dsmax\_074\_Border\_Extrude\_Chamfer

3dsmax\_075\_Border\_Connect

3dsmax\_076\_Border\_Bridge\_Personaggio

3dsmax\_077\_Poligoni\_Extrude

3dsmax\_078\_Poligoni\_Outline  
3dsmax\_079\_Poligoni\_Bevel  
3dsmax\_080\_Poligoni\_Insert  
3dsmax\_081\_Poligoni\_Bridge\_Ponte  
3dsmax\_082\_Poligoni\_GeoPoly  
3dsmax\_083\_Poligoni\_Flip\_Normali  
3dsmax\_084\_Poligoni\_Hinge\_Cardine  
3dsmax\_085\_Polygon\_Extrude\_Along\_Spline  
3dsmax\_086\_Polygon\_Insert\_Vertex  
3dsmax\_087\_Element\_e Modifiche  
3dsmax\_088\_Connect\_Vertici Edge  
3dsmax\_089\_Distance\_Connect\_Vertici Edge  
3dsmax\_090\_Remove\_Insert\_Vertici Edge Poligoni  
3dsmax\_091\_Build End\_Crea Fine\_Vertici Edge  
3dsmax\_092\_Build Corner\_Crea Angoli\_Vertici Edge  
3dsmax\_093\_Flow Connect e Set Flow\_Edge  
3dsmax\_094\_Loop Tools\_Aggiustare i Loop  
3dsmax\_095\_Loop Tools\_Curvature Tetto  
3dsmax\_096\_Random Connect\_Connessione Casuale  
3dsmax\_097\_Modifica Triangolazione  
3dsmax\_098\_Visibilità Sub Oggetti  
3dsmax\_099\_La Topologia  
3dsmax\_100\_Architettura e Topologia  
3dsmax\_101\_Simmetria e Full Interactivity  
3dsmax\_102\_Esercizio Prima Parte  
3dsmax\_103\_Esercizio Seconda Parte  
3dsmax\_104\_Esercizio Terza Parte  
3dsmax\_105\_Esercizio Conclusione

---

## **20 Freeform - Selection**

3dsmax\_106\_Free Form Introduzione

3dsmax\_107\_Free Form Conform Introduzione

3dsmax\_108\_Free Form Conform e Opzioni 1

3dsmax\_109\_Free Form Conform e Opzioni 2

3dsmax\_110\_Free Form Step Build

3dsmax\_111\_Free Form Extend

3dsmax\_112\_Free Form Drag

3dsmax\_113\_Free Form Optimize

3dsmax\_114\_Free Form New Object e Varie tipologie

3dsmax\_115\_Free Form Shape

3dsmax\_116\_Free Form Shape Minimum\_Distance

3dsmax\_117\_Free Form Solve Surface

3dsmax\_118\_Free Form Spline

3dsmax\_119\_Free Form Surface

3dsmax\_120\_Free Form Topology

3dsmax\_121\_Free Form Strip

3dsmax\_122\_Free Form Branches

3dsmax\_123\_Free Form Modellazione Maglietta 1

3dsmax\_124\_Free Form Modellazione Maglietta 2

3dsmax\_125\_Free Form Modellazione Maglietta 3

3dsmax\_126\_Free Form Modellazione Maglietta 4

3dsmax\_127\_Free Form Modellazione Maglietta 5

3dsmax\_128\_Free Form Paint Deform Shift

3dsmax\_129\_Free Form Paint Push Pull

3dsmax\_130\_Free Form Paint Cancel Commit Revert

3dsmax\_131\_Free Form Paint Relax Soften

3dsmax\_132\_Free Form Paint Smudge

3dsmax\_133\_Free Form Paint Flatten

3dsmax\_134\_Free Form Paint Pinch e Spread

3dsmax\_135\_Free Form Paint Noise

3dsmax\_136\_Free Form Paint Exaggerate

3dsmax\_137\_Free Form Constraint to Spline

3dsmax\_138\_Free Form Salvare i Pennelli

3dsmax\_139\_Free Form Conform Maglietta

3dsmax\_140\_Free Form Paint Maglietta 1

3dsmax\_141\_Free Form Paint Maglietta 2

3dsmax\_142\_Free Form Paint Maglietta 3

3dsmax\_143\_Free Form Rendering Maglietta

3dsmax\_144\_Selection Tops

3dsmax\_145\_Selection By Vertex-Angle-Material ID- Smoothing Group

3dsmax\_146\_Selection Patterns

3dsmax\_147\_Selection Open-Non Quad- Hard

3dsmax\_148\_Selection Stored Selection

3dsmax\_149\_Selection Sets Name Selection

3dsmax\_150\_Selection Concavo e Convesso

3dsmax\_151\_Selection By Normal

3dsmax\_152\_Selection By Perspective

3dsmax\_153\_Selection By Random

3dsmax\_154\_Selection By Half

3dsmax\_155\_Selection By Pivot - View

3dsmax\_156\_Selection By Symmetry

3dsmax\_157\_Selection By Numeric

3dsmax\_158\_Selection By Color

---

## **21 Object Paint**

3dsmax\_001\_Object Paint\_Introduzione

3dsmax\_002\_Object Paint\_Pivot Point

3dsmax\_003\_Object Paint\_Selezione Oggetti

3dsmax\_004\_Object Paint\_Paint on e Offset

3dsmax\_005\_Object Paint\_Allineamento Align

3dsmax\_006\_Object Paint\_Paint Spacing

3dsmax\_007\_Object Paint\_Dispersione Scatter

3dsmax\_008\_Object Paint\_Paint on Painted Object

3dsmax\_009\_Object Paint\_Rotazione

3dsmax\_010\_Object Paint\_Scala

3dsmax\_011\_Object Paint\_Esercizio erba 1

3dsmax\_012\_Object Paint\_Esercizio erba 2

3dsmax\_013\_Object Paint\_Esercizio erba 3

3dsmax\_014\_Object Paint\_Esercizio Rami

3dsmax\_015\_Object Paint\_Esercizio Rendering

3dsmax\_016\_Object Paint\_Fill\_Riempi

3dsmax\_016 B\_Select and Place

3dsmax\_017\_Object Paint\_Spazio di Trasformazione e Movimento

3dsmax\_018\_Object Paint\_Effetto Domino

3dsmax\_019\_Orientamento Ribbon  
3dsmax\_020\_Configurazione Ribbon  
3dsmax\_021\_Personalizzare la Ribbon  
3dsmax\_022\_Personalizzare la Ribbon 2  
3dsmax\_023\_Risorse in rete Ribbon

---

## **22 CreaseSet OpenSubdiv**

001\_CreaseSet Editable Poly  
002\_CreaseSet Selezione Edge  
003\_CreaseSet Selezione Vertici  
003B\_CreaseSet Opzioni  
004\_3ds max\_OpenSubdiv e CreaseSet  
005\_3ds max\_OpenSubdiv e Texture  
006\_3ds max\_OpenSubdiv e Turbosmooth  
007\_3ds max\_OpenSubdiv e Viewport  
008\_3ds max\_Adaptive Viewport  
009\_3ds max\_Editabile Poly Hard Smooth  
010\_3ds max\_Modificatore Crease  
011\_3ds max\_Script Modellazione  
012\_3ds max\_Esercizio Modellazione 1  
013\_3ds max\_Esercizio Modellazione 2  
014\_3ds max\_Esercizio Modellazione 3  
015\_3ds max\_Esercizio Modellazione 4  
016\_3ds max\_Modellazione Inferiore 1  
017\_3ds max\_Modellazione Inferiore 2

018\_3ds max\_Modellazione Fori 3  
019\_3ds max\_Modellazione Piedini 4  
020\_3ds max\_Modellazione Inferiore 5  
021\_3ds max\_Modello Finale Crease  
022\_3ds max\_Unwrap e CreaseSet  
023\_3ds max\_Unwrap Superiore  
024\_3ds max\_Unwrap Inferiore  
025\_3ds max\_Unwrap Tasto e Capsula  
026\_3ds max\_Impostare ID Poly  
027\_3ds max\_Materiale Tasti  
028\_3ds max\_Rendering Metal  
029\_3ds max\_Rendering Plastic

---

## **23 Modellazione Chaise Longue**

3dsmax\_001\_Impostazione scena  
3dsmax\_002\_Costruzione Spline base  
3dsmax\_003\_Outline ed Estrusione Spline  
3dsmax\_004\_Symmetry ed edit Poly  
3dsmax\_005\_Bucare e Smussare  
3dsmax\_006\_Creazione plane interno  
3dsmax\_007\_Costruzione spline inferiore  
3dsmax\_008\_Smusso e copia  
3dsmax\_009\_Spline inferiore  
3dsmax\_010\_Esempio Shell Spessore  
3dsmax\_011\_Chamfer Box e Cilindro  
3dsmax\_012\_Cuscino ed estrusioni

3dsmax\_013\_Cinghia cuscino e spline  
3dsmax\_014\_Cinghia cuscino Poligonale  
3dsmax\_015\_Mapping prima parte  
3dsmax\_016\_Mapping seconda parte  
3dsmax\_017\_Mapping terza parte  
3dsmax\_018\_Mapping quarta parte  
3dsmax\_019\_Scalare il Mapping  
3dsmax\_020\_Texture e Rendering  
3dsmax\_021\_Materiali di Mental ray  
3dsmax\_022\_Rendering in Mental ray  
3dsmax\_023\_Rendering in Iray

---

## **24 Modificatori**

001\_3dsmax\_Applicare i modificatori  
002\_3dsmax\_Configurazione\_sets\_modificatori  
003\_3dsmax\_Modifica\_Configurazione  
004\_3dsmax\_Strumenti Modify stack  
005\_3dsmax\_Modify stack Menu Modificatori  
006\_3dsmax\_Modificatori e Relazioni  
007\_3dsmax\_Visualizzazione in Viewport e dipendenze  
008\_3dsmax\_Suddivisione lati e Modificatori  
009\_3dsmax\_Il Centro del Modificatore  
010\_3dsmax\_Il Gizmo del Modificatore  
011\_3dsmax\_Limiti e Bias del Modificatore  
012\_3dsmax\_Modificatore Xform e Trasformazioni  
013\_3dsmax\_Modificatore Xform e le Esportazioni



014\_3dsmax\_Ordine dei modificatori

015\_3dsmax\_Modificatore\_bend

016\_3dsmax\_Modificatore\_bend le Direzioni

017\_3dsmax\_Modificatore\_Taper

018\_3dsmax\_Modificatore\_Taper Limiti e Curve

019\_3dsmax\_Modificatore\_Stretch\_ Allunga

020\_3dsmax\_Modificatore\_Skew\_ Inclina

021\_3dsmax\_Modificatore\_Twist\_ Torsione

022\_3dsmax\_Modificatore\_Squeeze\_ Schiacciamento

023\_3dsmax\_Modificatore\_Shell\_ Spessore

024\_3dsmax\_Modificatore\_Esercizio 1

025\_3dsmax\_Modificatore\_Esercizio 1

026\_3dsmax\_Modificatore\_Slice

027\_3dsmax\_Modificatore\_Esercizio 2 la forma

028\_3dsmax\_Modificatore\_Esercizio 2 Section

029\_3dsmax\_Modificatore\_Esercizio 2 i Vetri

030\_3dsmax\_Modificatore\_Esercizio 2 Le Travi

030B\_3dsmax\_Scena Finale Twist Tower Iray

031\_3dsmax\_Modificatore\_Substitute\_1

032\_3dsmax\_Modificatore\_Substitute\_Xref Animazione

033\_3dsmax\_Modificatore\_Noise

034\_3dsmax\_Modificatore\_Tesselate

035\_3dsmax\_Modificatore\_Edit Poly

036\_3dsmax\_Modificatore\_Smooth

037\_3dsmax\_Modificatore\_UVW Mapping

038\_3dsmax\_Modificatore\_e Dimensione File  
039\_3dsmax\_Modificatori\_Ripple  
040\_3dsmax\_Modificatori\_Wave  
041\_3dsmax\_Modificatori\_Spherify  
042\_3dsmax\_Modificatori\_Push  
043\_3dsmax\_Modificatori\_Relax  
044\_3dsmax\_Modificatori\_Esempi di Relax  
045\_3dsmax\_Modificatore\_Affect Region  
046\_3dsmax\_Modificatore\_Lattice  
047\_3dsmax\_Modificatore\_Lattice\_Esercizio  
048\_3dsmax\_Modificatore\_Lattice\_Esercizio\_2  
049\_3dsmax\_Modificatore\_Displace  
050\_3dsmax\_Modificatore\_Displace\_bitmap  
051\_3dsmax\_Modificatore\_Displace\_bitmap  
052\_3dsmax\_Modificatore\_Preserve  
053\_3dsmax\_Modificatore\_Mirror

---

## **25 Modellazione Avanzata 1**

001\_3dsmax\_Creazione Reference e Materiali  
002\_3dsmax\_Creazione Volumi e Simmetria  
003\_3dsmax\_Modellazione Punta scarpa 1  
004\_3dsmax\_Modifica Punta Scarpa  
005\_3dsmax\_Modellazione Inferiore  
006\_3dsmax\_Modifica Inferiore  
007\_3dsmax\_Modellazione Laterale 1

008\_3dsmax \_Modifica dei fori Laterali  
009\_3dsmax \_Cut e Pulizia Chamfer Laterale  
010\_3dsmax \_Incavi per le Cuciture  
011\_3dsmax \_Modellazione Laterale 2  
012\_3dsmax \_Creazione fori Inclinati  
013\_3dsmax \_Incavi Cuciture  
014\_3dsmax \_Modifica Incavi Cuciture  
015\_3dsmax \_Modellazione Punta Scarpa 2  
016\_3dsmax \_Fori Punta Scarpa 2  
017\_3dsmax \_Modellazione Superiore 1  
018\_3dsmax \_Modifica Superiore 1  
019\_3dsmax \_Modellazione Posteriore 1  
020\_3dsmax \_Incavi Cuciture Posteriore 1  
021\_3dsmax \_Modellazione Posteriore 2  
022\_3dsmax \_Modellazione Fascia Posteriore  
023\_3dsmax \_Incavi Fascia Posteriore  
024\_3dsmax \_Modellazione Posteriore 3  
025\_3dsmax \_Modellazione Superiore 1  
026\_3dsmax \_Spessore Superiore 1  
027\_3dsmax \_Modifica Superiore 2  
028\_3dsmax \_Modellazione Frontale 1  
028B\_3dsmax \_Saluti e Anticipazione

---

## **26 Modellazione Avanzata 2**

029\_3dsmax \_Modellazione Lacci

030\_3dsmax\_Modifica Lacci

031\_3dsmax\_Modellazione Logo

032\_3dsmax\_Modellazione Scritta

033\_3dsmax\_Assemblare il Logo

034\_3dsmax\_Modellazione Logo Posteriore

035\_3dsmax\_Modellazione Modulo Cucitura

036\_3dsmax\_Percorso Cucitura

037\_3dsmax\_Posizionare la Cucitura

038\_3dsmax\_Rotazione Cucitura

039\_3dsmax\_Specchiare le Cuciture

040\_3dsmax\_Lunghezza Spline

041\_3dsmax\_Tre poligoni VS Quattro Poligoni

042\_3dsmax\_Gruppi di Smusso

043\_3dsmax\_Chiusura Laterale

044\_3dsmax\_Chiusura Interna Superiore

045\_3dsmax\_Modifica Chiusura Interna

046\_3dsmax\_Creazione Suola Semplice

047\_3dsmax\_Modifica Misura Scarpa

048\_3dsmax\_Illuminazione Scena

049\_3dsmax\_Test Illuminazione Neutra

050\_3dsmax\_Materiale Rosso e ID

051\_3dsmax\_Materiale Blu Punta Scarpa

052\_3dsmax\_Materiale Blu Lucido

053\_3dsmax\_Materiali lacci Scarpa

054\_3dsmax\_Materiali Multipli ID

055\_3dsmax\_Materiale frontale bianco e blu  
056\_3dsmax\_Materiale Metallo Asole  
057\_3dsmax\_Materiale Gradiente e UVW Map  
058\_3dsmax\_Tips Modifica Colore Gradiente  
059\_3dsmax\_Materiale Cucitura  
060\_3dsmax\_Materiale Bump e Unwrap  
061\_3dsmax\_Rendering Finale 1  
062\_3dsmax\_Rendering Finale AO  
063\_3dsmax\_Un Salto in Iray

---

## **27 Modellazione Stampa 3D**

001\_3dsmax\_Introduzione Cloud Autodesk  
002\_3dsmax\_Scatti fotografici e Post Produzione  
003\_3dsmax\_Caricare le Immagini nel Cloud  
004\_3dsmax\_Misurare il Modello nel Cloud  
005\_3dsmax\_Apriamo il Modello nel Cloud  
006\_3dsmax\_Scaricare il 3DModel dal Cloud  
007\_3dsmax\_Caricare il file Point in 3ds max  
008\_3dsmax\_Canali di Colore Point  
009\_3dsmax\_Livello Dettaglio Punti  
010\_3dsmax\_Unità Visualizzazione Punti  
011\_3dsmax\_Utilizzare i Limiti Box  
012\_3dsmax\_Utilizzare i Volumi  
013\_3dsmax\_Moltiplicatore e Luce Fotometrica  
014\_3dsmax\_Materiale Cloud e Proiezione Ombre

015\_3dsmax\_Materiale Cloud e Intesità Ombre  
016\_3dsmax\_Shader Cloud e Day Ligth  
017\_3dsmax\_Snap ai Punti Cloud e Poligoni  
018\_3dsmax\_Snap ai Punti Cloud e Spline  
019\_3dsmax\_Importare il Modello FBX  
020\_3dsmax\_Cordinate Mapping e Riduzione Poligoni  
021\_3dsmax\_Smusso e nuovi Materiali  
022\_3dsmax\_Introduzione al Free form  
023\_3dsmax\_Preparare Modello per Stampante 3D  
024\_3dsmax\_Salvare il Modello per la Stampante 3D  
025\_3dsmax\_Importare il Modello per la Stampante 3D  
026\_3dsmax\_Importare il Modello in Memento  
027\_3dsmax\_Selezione Poligoni in Memento  
028\_3dsmax\_Cancellare i Poligoni in Memento  
029\_3dsmax\_Esportare il Modello da Memento  
030\_3dsmax\_Importare il Modello in 3ds max  
031\_3dsmax\_Scena Finale e Rendering

-----

## **28 Modellazione Nurbs**

001\_Creazione Curva Point  
002\_Creazione Curva Cv e Direzione  
003\_Sub Oggetti Nurbs  
004\_Attach e Import Curve e Spline  
005\_Creazione Surface Nurbs  
006\_Import e Attach Oggetti

007\_Conversione Oggetto Nurbs  
008\_Surface Cv Selezione e Peso  
009\_Surface Cv Fuse e Unfuse  
010\_Inserire e Cancellare CV sulla Surface  
011\_Convertire le Surface  
012\_Surface Indipendente  
013\_Staccare e Copiare le Surface  
014\_Tagliare e Unire le Surface  
015\_Dettaglio Surface Render e Viewport  
016\_Chiudi Colonne e Righe del Surface  
017\_Sub Oggetto Curve CV  
018\_Sub Oggetto Curve  
019\_Creazione Punti  
020\_Curva di Trasformazione  
021\_Curva di Raccordo Blend  
022\_Curva Spostamento Offset  
023\_Curva Specchio Mirror  
024\_Curva Chamfer e Fillet  
025\_Intersezione Curva e Surface  
026\_Curva Iso U e V  
027\_Proiezione Curva Normali e Vettori  
028\_Disegno Curva su Surface  
029\_Curva Offset e Edge su Surface  
030\_Trasformazione Surface  
031\_Raccordo Blend Surface

032\_Specchio Mirror Surface  
033\_Estrusione Surface  
034\_Cap Tappo Surface  
035\_Rivoluzione Lathe Surface  
036\_Copia e Sposta Offset Surface  
037\_Rulled e U Loft Surface  
038\_Esempio U Loft Spremi Agrumi  
039\_Esempio UV Loft Spremi Agrumi  
040\_1 Rail Surface  
041\_2 Rail Surface  
042\_Raccordo 3 Surface  
043\_Taglio Multiplo Curve su Surface  
044\_Raccordo Fillet Surface  
045\_Esempio Raccordo Fillet Surface  
046\_Saluti Fine Corso

---

## **29 Modellazione MCG**

001\_3ds Max\_Creazione Geometria MCG  
002\_3ds Max\_MCG Contenuto Temporaneo  
003\_3ds Max\_Installazione Tools MCG  
004\_3ds Max\_Cancellare i Tools MCG  
005\_3ds Max\_Rinominare i MCG  
006\_3ds Max\_Modificatore MCG  
007\_3ds Max\_Box 2 Parametri MCG  
008\_3ds Max\_Modifica Box Vettori MCG



009\_3ds Max\_Nodi Composti MCG  
010\_3ds Max\_Creazione Gruppi MCG  
011\_3ds Max\_Menù MCG  
012\_3ds Max\_Risorse MCG  
013\_3ds Max\_Geometrie MCG  
014\_3ds Max\_Modificatori 1 MCG  
015\_3ds Max\_Modificatori 2 MCG  
016\_3ds Max\_Intallare i Tools 2017  
017\_3ds Max\_Grid Cloner\_2017  
018\_3ds Max\_Path Cloner\_2017  
019\_3ds Max\_Clone\_2017  
020\_3ds Max\_Clone from Surface\_2017  
021\_3ds Max\_Clone from Vertex\_2017  
022\_3ds Max\_Cloner Mesh\_2017  
023\_3ds Max\_CLoner Mesh e Reset Origin\_2017  
024\_3ds Max\_CLoner Transform\_2017  
025\_3ds Max\_Staker\_2017  
026\_3ds Max\_Esercizio Staker\_2017  
027\_3ds Max\_Smart Scale\_2017

-----

### **30 Chandelier Modeling**

001\_3ds max\_ Prisma Cristallo 1  
002\_3ds max\_ Prisma Cristallo 2  
003\_3ds max\_Forma Cristallo 3  
004\_3ds max\_Anelli Critallo

005\_3ds max\_Corpo Centrale 1  
006\_3ds max\_Corpo Centrale 2  
007\_3ds max\_Corpo Centrale 3  
008\_3ds max\_Corpo Centrale 4  
009\_3ds max\_Goccia Centrale  
010\_3ds max\_Fusto Centrale  
011\_3ds max\_Ornamento Percorso  
012\_3ds max\_Ornamento Loft  
013\_3ds max\_Porta Lampada 1  
014\_3ds max\_Porta Lampada 2  
015\_3ds max\_Lampadina  
016\_3ds max\_Stelo Centrale  
017\_3ds max\_Costruzione Lampadario 1  
018\_3ds max\_Costruzione Lampadario 2  
019\_3ds max\_Costruzione Lampadario 3  
020\_3ds max\_Rendering e Materiali

-----

### **31 Compound Object**

001\_3dsmax\_Introduzione Compound Object  
002\_3dsmax\_Creazione oggetti Morph  
003\_3dsmax\_Inserire i Morph Target  
004\_3dsmax\_Inserire Chiavi Animazione Morph Target  
005\_3dsmax\_Preview Animazione Morph Target  
006\_3dsmax\_Animazione Finale Morph Target  
007\_3dsmax\_Compound Object Mesher

008\_3dsmax\_Mesher e Modificatori  
009\_3dsmax\_Mesher e Particle Flow  
010\_3dsmax\_Compound Object BlobMesh  
011\_3dsmax\_BlobMesh Soft Selection e Parametri  
012\_3dsmax\_BlobMesh spline Helper  
013\_3dsmax\_BlobMesh e Particle System  
014\_3dsmax\_BlobMesh e Particle Flow  
015\_3dsmax\_BlobMesh Esercizio  
016\_3dsmax\_Compound Object Connect  
017\_3dsmax\_Modificatore Morpher Viso  
018\_3dsmax\_Attribute Holder e Parameter Editor  
019\_3dsmax\_Attribute Holder e Wire Parameters  
020\_3dsmax\_Connect e Attribute Holder  
021\_3dsmax\_Compound Object Shape Merge  
022\_3dsmax\_Esercizio Shape Merge  
023\_3dsmax\_Preparazione Poligoni Conform  
024\_3dsmax\_Compound Object Conform  
025\_3dsmax\_Estrusione Object Conform

-----

## **32 Modellazione Spline**

3dsmax\_001\_Introduzione Spline  
3dsmax\_002\_Creazione Spline e Vertici  
3dsmax\_003\_Quattro Tipi di Vertici  
3dsmax\_004\_Costruzione da Tastiera  
3dsmax\_005\_Rendering Spline

3dsmax\_006\_Interpolazione Spline

3dsmax\_007\_Risoluzione Texture in Viewport Nitrous\_1

3dsmax\_007B\_Risoluzione Texture in Viewport Nitrous 2

3dsmax\_008\_Scorciatoie da Tastiera

3dsmax\_009\_Sub Oggetti Spline

3dsmax\_010\_Selezione per Nome

3dsmax\_011\_Opzioni di Selezione

3dsmax\_012\_Soft Selection

3dsmax\_013\_Spline e Nuove forme

3dsmax\_014\_Attaccare le Spline

3dsmax\_015\_Cross Section e Surface

3dsmax\_016\_Refine Spline

3dsmax\_017\_Connessione Automatica

3dsmax\_018\_Comandi di Modifica

3dsmax\_019\_Boleane Mirror Trim Extend

3dsmax\_020\_Copy Tangent Divide Close Detach Explode

3dsmax\_021\_ID Spline

3dsmax\_022\_Esercizio Modellazione Interno 1

3dsmax\_023\_Esercizio Modellazione Esterno 2

3dsmax\_024\_Esercizio Modellazione Manico 3

3dsmax\_025\_Esercizio Modellazione Spessore 4

3dsmax\_026\_Esercizio Modellazione Punte 5

3dsmax\_027 A\_Differenze di Glossiness

3dsmax\_027 B\_Rendering Mental ray

3dsmax\_028\_Rettangolo

3dsmax\_029\_Ellisse e Arco  
3dsmax\_030\_Donut\_Ngon\_Star  
3dsmax\_031\_Testo  
3dsmax\_031 A\_Nuove Font Testo 2016  
3dsmax\_032\_Helix\_Egg  
3dsmax\_033\_Section  
3dsmax\_034\_Nuova Illuminazione IBL

-----

### **33 3ds max 2017 Novità Modellazione**

001\_3ds max\_Selezione Point To Point  
002\_3ds max\_Nuova Selezione Sub Object  
003\_3ds max\_Coordinate Local Aligned  
004\_3ds max\_Nuovo Working Pivot  
005\_3ds max\_Nuovo Bevel Profile  
006\_3ds max\_Nuove Booleane  
007\_3ds max\_Nuove Booleane e Livelli  
008\_3ds max\_Nuove Booleane e Vertici  
009\_3ds max\_Importare un file CSV  
010\_3ds max\_Impostare il CFDVelocityField  
011\_3ds max\_Pressione Velocità Temperatura  
012\_3ds max\_CFD Spline  
013\_3ds max\_CFD Spline Multiple  
014\_3ds max\_CFD Spline Multiple Animate  
015\_3ds max\_Load Asset Library  
016\_3ds max\_Contenuti Asset Library

017\_3ds max\_Creative Market

---

## **Terza Parte Animazione**

### **034\_Animazione Base**

001\_3dsmax\_Animazione\_Introduzione

002\_3dsmax\_Animazione\_Autokey\_Setkey

003\_3dsmax\_Animazione\_Key\_Trasformazione

004\_3dsmax\_Animazione\_Key\_e\_Selezione

005\_3dsmax\_Animazione\_Muoversi nel tempo

006\_3dsmax\_Animazione\_Copiare le Chiavi ( Key )

007\_3dsmax\_Animazione\_Time Configuration

008\_3dsmax\_Animazione\_Time Configuration\_Playback

009\_3dsmax\_Animazione\_Creazione\_Preview

010\_3dsmax\_Animazione\_Chiavi\_Motion\_Pannel

011\_3dsmax\_Animazione\_Create\_Key\_Track\_bar

012\_3dsmax\_Animazione\_Traiettoria\_e\_Controller

013\_3dsmax\_Animazione\_Interpolazione\_Chiavi

014\_3dsmax\_Animazione\_Tangenti\_Track\_Bar

015\_3dsmax\_Animazione\_Modifica\_Tangenti\_Key

016\_3dsmax\_Animazione\_Controller\_Posizione

017\_3dsmax\_Animazione\_Sub-Object\_Keys

018\_3dsmax\_Animazione\_Curve\_Editor

019\_3dsmax\_Animazione\_Curve\_Editor\_Controller e Tangenti

020\_3dsmax\_Animazione\_Curve\_Editor\_Modifica\_Key

021\_3dsmax\_Animazione\_Curve\_Editor\_Opzioni e Opacità

022\_3dsmax\_Animazione\_Dope Sheet

023\_3dsmax\_Animazione\_Select\_and\_Link\_le Parentele

024\_3dsmax\_Animazione\_Pivot

025\_3dsmax\_Animazione\_Visualizzare\_i Link

026\_3dsmax\_Animazione\_Informazioni\_Link

027\_3dsmax\_Animazione\_Rotazione\_Braccio\_Ruspa

028\_3dsmax\_Animazione\_Le\_Bone

029\_3dsmax\_Animazione\_Link\_delle\_Bone

030\_3dsmax\_Animazione\_Skin\_e\_Bone

031\_3dsmax\_Animazione\_Wire\_Parameters

032\_3dsmax\_Animazione\_Copiare il tempo

033\_3dsmax\_Animazione\_Path\_Constraint

034\_3dsmax\_Animazione\_Trajectories\_Collapse

035\_3dsmax\_Animazione\_Path\_Multiplo

036\_3dsmax\_Animazione\_Curve Out-of-Range Types

037\_3dsmax\_Animazione\_Impostazione Fotocamera Retime

038\_3dsmax\_Animazione\_Retime\_Fotocamera

039\_3dsmax\_Animazione\_Retime\_Bake e Opzioni

040\_3dsmax\_Animazione\_Retime\_Multipli

041\_3dsmax\_Animazione\_Retime\_All Tools

042\_3dsmax\_Animazione\_Retime\_Cat e CS Studio

043\_3dsmax\_Animazione\_Impostazione Animazione Ruspa

044\_3dsmax\_Animazione\_Impostazione Final Gather Ruspa

045\_3dsmax\_Animazione\_Impostazione Rendering Ruspa

046\_3dsmax\_Alembic Import Export Animazione 2016

---

## **035\_Particle System**

3dsmax\_001\_Creazione Particle System

3dsmax\_002\_Spray Particles e Render

3dsmax\_003\_Spray Tempo e Emissione

3dsmax\_004\_Snow Neve

3dsmax\_005\_Super Spray Parametri Base

3dsmax\_006\_Super Spray Generazione Particelle

3dsmax\_007\_Space Warp Motore

3dsmax\_008\_Space Warp Push Spinta

3dsmax\_009\_Space Warp Vortex Vortice

3dsmax\_010\_Space Warp Drag Spost

3dsmax\_011\_Space Warp PBomb

3dsmax\_012\_Space Warp Segui Percorso

3dsmax\_013\_Space Warp Segui Percorso Tubo

3dsmax\_014\_Space Warp Gravità

3dsmax\_015\_Space Wind vento

3dsmax\_016\_Space Warp Displace Scostamento

3dsmax\_017\_Space Warp Displace Cilindro

3dsmax\_018\_Space Warp Displace Sfera

3dsmax\_019\_Space Warp Displace Bitmap e Mappe

3dsmax\_020\_Space Warp Displace Geometrie

3dsmax\_021\_Space Warp Displace Mappe

3dsmax\_022\_Space Warp Deflector

3dsmax\_023\_Space Warp SDeflector



3dsmax\_024\_Space Warp UDeflector  
3dsmax\_025\_Space Warp POmniFlect  
3dsmax\_026\_POmniFlect Rifrazione e Creazione  
3dsmax\_027\_SOmniFlect Sferico  
3dsmax\_028\_UOmniFlect Tubo  
3dsmax\_029\_Super Spray Tipo Particella  
3dsmax\_030\_Super Spray MetaParticle  
3dsmax\_031\_Super Spray Geometrie Istanza  
3dsmax\_032\_Super Spray Istanza e Parentela  
3dsmax\_033\_Super Spray Istanza e Animazione  
3dsmax\_034\_Super Spray Rotazione e Collisione  
3dsmax\_035\_Super Spray Eredità Movimento  
3dsmax\_036\_Super Spray Spawns  
3dsmax\_037\_Super Spray Trails Trascinare  
3dsmax\_038\_Super Spray Spawn Mutazione Oggetti  
3dsmax\_039\_Super Spray Bubbles Bolle  
3dsmax\_040\_Super Spray Preset  
3dsmax\_041\_Particle Array Emissione Particelle  
3dsmax\_042\_Particle Array Velocità Particelle  
3dsmax\_043\_Particle Array Collisione e Materiali  
3dsmax\_044\_Particle Array Varianti Materiali

-----

### **036\_Particle System e Particle flow**

3dsmax\_000\_Presentazione Corso  
3dsmax\_001\_Particle Array Oggetto e Frammenti

3dsmax\_002\_Particle Array Veicolo e Frammenti

3dsmax\_003\_Particle Array Esercizio Frammenti

3dsmax\_004\_Bomba Esercizio Frammenti

3dsmax\_005\_Particle Array Preset

3dsmax\_006\_Particle Array Esercizio Testo Animato

3dsmax\_007\_Blizzard Bufera

3dsmax\_008\_Particle Cloud Nuvola Velivoli

3dsmax\_009\_Particle Cloud Nuvola Profumo

3dsmax\_010\_Particle Age

3dsmax\_011\_Particle Motion Blur e Fotocamera

3dsmax\_012\_Fumo e Maschera Photoshop

3dsmax\_013\_Fumo Velivolo Mr

3dsmax\_014\_Blur\_Fumo Velivolo Mr

3dsmax\_015\_Creazione\_Particle Flow

3dsmax\_016\_Struttura\_Particle Flow

3dsmax\_017\_Particle Flow\_Render

3dsmax\_018\_Particle Flow\_Birth\_Nascita

3dsmax\_019\_Particle Flow\_Position Icon

3dsmax\_020\_Particle Flow\_Speed\_Velocita

3dsmax\_021\_Particle Flow\_Rotation

3dsmax\_022\_Particle Flow\_Shape\_Forma

3dsmax\_023\_Particle Flow\_Display\_Delete

3dsmax\_024\_Particle Flow\_Forza e Space Warp

3dsmax\_025\_Particle Flow\_Gestione\_Operatori

3dsmax\_026\_Particle Flow\_Creazione\_Operatori

3dsmax\_027\_Particle Flow\_Test\_Collisione  
3dsmax\_028\_Particle Flow\_Verifica\_Test\_Collisione  
3dsmax\_029\_Particle Flow\_Spawn\_Collisione  
3dsmax\_030\_Particle Flow\_Spin  
3dsmax\_031\_Particle Flow\_Position\_Object  
3dsmax\_032\_Particle Flow\_Speed\_Icon  
3dsmax\_033\_Particle Flow\_Wind\_Turbolenza  
3dsmax\_034\_Particle Flow\_Materiale  
3dsmax\_035\_Particle Flow\_Scalare le Particelle  
3dsmax\_036\_Particle Flow\_Shape\_Facing  
3dsmax\_037\_Particle Flow\_Rendering  
3dsmax\_038\_Particle Flow\_Inseguimento  
3dsmax\_039\_Particle Flow\_Find\_Target  
3dsmax\_040\_Particle Flow\_Esplosione\_Spawn  
3dsmax\_041\_Particle Flow\_Fumo\_Esplosione  
3dsmax\_042\_Particle Flow\_Scia\_Razzi  
3dsmax\_043\_Particle Flow\_Oggetti\_Istanza  
3dsmax\_044\_Particle Flow\_Shape\_Camera\_Materiali  
3dsmax\_045\_Particle Flow\_Rendering\_Finale

-----

## **037\_Cat Rigging**

001\_3dsmax\_Cat\_Inserimento Rig Cat Preimpostati  
002\_3dsmax\_Cat\_Inserimento Rig manuale  
003\_3dsmax\_Cat\_Inserire la Coda e Cancellare le Bone  
004\_3dsmax\_Cat\_Rinominare le Ossa

- 005\_3dsmax\_Cat\_Copiare le Posizioni Arti e Ossa
- 006\_3dsmax\_Cat\_Personalizzare e salvare il Rig Cresta
- 007\_3dsmax\_Cat\_Aggiungere Bone Ausiliarie
- 008\_3dsmax\_Cat\_Modificare la Testa Custom Mesh
- 009\_3dsmax\_Cat\_Custom Mesh Testa Drago
- 010\_3dsmax\_Cat\_Hub Parentele e Movimento
- 011\_3dsmax\_Cat\_Spine Procedurale Allosauro e Movimento
- 012\_3dsmax\_Cat\_Spine Curvatura Grafica Clow
- 013\_3dsmax\_Cat\_Gambe e Braccia
- 014\_3dsmax\_Cat\_Dita Mano e Digit Maneger
- 015\_3dsmax\_Cat\_Coda e Parametri
- 016\_3dsmax\_Cat\_Preparazione Rig Leone
- 017\_3dsmax\_Cat\_Rig Manuale Leone 1
- 018\_3dsmax\_Cat\_Rig Manuale Leone 2
- 019\_3dsmax\_Cat\_Skin e Envelope Leone
- 020\_3dsmax\_Cat\_Skin e Pesatura Vertici Leone
- 021\_3dsmax\_Cat\_Skin e Animazione Leone
- 022\_3dsmax\_Cat\_Creazione Animatic Leone
- 023\_3dsmax\_Cat\_Inserire i Gizmo Manipolatori
- 024\_3dsmax\_Cat\_Animazione con i Gizmo

-----

### **038\_Cat Motion**

- 025\_3dsmax\_Cat\_Layer Maneger e Chiavi Animazione
- 026\_3dsmax\_Cat\_Layer Maneger Colore e Peso Globale
- 027\_3dsmax\_Cat\_Animazione del Global Weight

028\_3dsmax\_Cat\_Gestione Peso Locale

029\_3dsmax\_Cat\_Modificare il tempo con Layer Range

030\_3dsmax\_Cat\_Layer Globale e Locale

031\_3dsmax\_Cat\_Collasare i Layer

032\_3dsmax\_Cat\_Impostare l'altezza del Bipede Importato

033\_3dsmax\_Cat\_Importare Animazioni Bip

034\_3dsmax\_Cat\_Salvare Pose e Animazioni

035\_3dsmax\_Cat\_Spostare il Layer Gizmo

036\_3dsmax\_Cat\_Salvare e Caricare Clip Salto Doppio

037\_3dsmax\_Cat\_Condividere le Clip Sui Personaggi

038\_3dsmax\_Cat\_Copiare i Livelli Sui Personaggi

039\_3dsmax\_Cat\_Copiare i Livelli Istanza tra i Personaggi

040\_3dsmax\_Cat\_Differenze di Movimento tra copia e istanza

041\_3dsmax\_Cat\_Marine e Modifica Peso Vertici Skin

042\_3dsmax\_Cat\_Marine Clip Balletto

043\_3dsmax\_Cat\_Marine Time Warp

044\_3dsmax\_Cat\_Introduzione al Link Constraint

045\_3dsmax\_Cat\_Link Constraint Mani Alien

046\_3dsmax\_Cat\_Esercizio Pesi Alien

047\_3dsmax\_Cat\_Mani Ik - Retargeting - Palm Animation

048\_3dsmax\_Cat\_Motion Preset Layer

049\_3dsmax\_Cat\_Motion Salvare i Layer

050\_3dsmax\_Cat\_Motion Animare i Layer

051\_3dsmax\_Cat\_Motion e Parametri Camminata

052\_3dsmax\_Cat\_Motion Camminare in Avanti e indietro

053\_3dsmax\_Cat\_Motion Impostare il Nodo di Percorso  
054\_3dsmax\_Cat\_Motion Movimento su Percorso Manuale  
055\_3dsmax\_Cat\_Motion Rotazione Impronte  
056\_3dsmax\_Cat\_Motion e Path Constraint  
057\_3dsmax\_Cat\_Motion Torsione Corpo Quadrupedi  
058\_3dsmax\_Cat\_Motion Torsione Corpo Centipede  
059\_3dsmax\_Cat\_Motion Terreno inclinato  
060\_3dsmax\_Cat\_Motion Sincronizzare Arti e Movimento  
061\_3dsmax\_Cat\_Motion Pelvis Controller  
062\_3dsmax\_Cat\_Motion Retargeting Gambe  
063\_3dsmax\_Cat\_Motion Weight Shift Gambe  
064\_3dsmax\_Cat\_Motion Controller Gambe  
065\_3dsmax\_Cat\_Motion Controller Caviglie  
066\_3dsmax\_Cat\_Motion Controller PlatForm  
067\_3dsmax\_Cat\_Motion Controller Spine  
068\_3dsmax\_Cat\_Motion Controller Testa  
069\_3dsmax\_Cat\_Trucco Spline Percorso Morbida  
070\_3dsmax\_Cat\_Rifinire livelli Animazione  
071\_3dsmax\_Cat\_Animazione finale Mental Ray  
072\_3dsmax\_Cat\_Animazione finale Iray

-----

### **039\_Mass Fx: Rigid Body**

3dsmax\_001\_Introduzione Mass FX  
3dsmax\_002\_Struttura Interfaccia Mass FX  
3dsmax\_003\_Oggetto Dinamico e Gravità

3dsmax\_004\_Oggetto Statico e Simulazione

3dsmax\_005\_Oggetto Kinematic e Simulazione

3dsmax\_006\_Player Simulazione e Engine

3dsmax\_007\_Bake Animazione

3dsmax\_008\_Densità e Massa

3dsmax\_009\_Frizione Statica e Dinamica

3dsmax\_010\_Rimbalzi Bounce

3dsmax\_011\_Preset Physical Material

3dsmax\_012\_Creazione Materiali Preset

3dsmax\_013\_Tipi di Mesh e Copia Mesh

3dsmax\_014\_Specchia e Rigenera la Forma

3dsmax\_015\_Shape Element

3dsmax\_016\_Shape Type Original

3dsmax\_017\_Shape Type Concave

3dsmax\_018\_Shape Type Convex e Physical Mesh

3dsmax\_019\_Shape Type Custom e Conform

3dsmax\_020\_Inserire una mesh Custom

3dsmax\_021\_Accelerazione Gravita e unità di misura

3dsmax\_022\_Ristabilire la Dimensione Oggetti

3dsmax\_023\_Unità di misura e Cm

3dsmax\_024\_Gravità e Accelerazione

3dsmax\_025\_Gravità e Space Warp

3dsmax\_026\_Gravità Multipla

3dsmax\_027\_Override Solver Iterations

3dsmax\_028\_Enable Backface Collision

3dsmax\_029\_ Contact Shell  
3dsmax\_030\_ Substeps e Frame Rate  
3dsmax\_031\_ Capture Transform  
3dsmax\_032\_ Velocità Iniziale Movimento  
3dsmax\_033\_Spin Rotazione Iniziale  
3dsmax\_034\_ Initial Motion Relativo Assoluto  
3dsmax\_035\_ Initial Spin e Movimento  
3dsmax\_036\_ Calcolo Velocità Frame Corrente  
3dsmax\_037\_ Centro della Massa  
3dsmax\_038\_ MeshTransform e Damping Smorzamento  
3dsmax\_039\_ Esercizio Ruspa rigid body

-----

#### **040\_Mass Fx: Constraint Ragdoll**

3dsmax\_040\_ Constraint Introduzione  
3dsmax\_041\_ Constraint Creazione  
3dsmax\_042\_ Sub Object Constraint Posizione Pivot  
3dsmax\_043\_ Constraint Traslazione e Oscillazione  
3dsmax\_044\_ Constraint Traslazione e Bounce Hard  
3dsmax\_045\_ Constraint Bounce Attach Point  
3dsmax\_046\_ Constraint Traslazione Spring e Forze  
3dsmax\_047\_ Constraint Traslazione e Damping  
3dsmax\_048\_ Constraint Swing e Limitazioni  
3dsmax\_049\_ Constraint Traslazione e Twist  
3dsmax\_050\_ Constraint Spring Molla  
3dsmax\_051\_ Constraint Parametri Avanzati



3dsmax\_052\_Constraint Hing Cardine Porta  
3dsmax\_053\_Constraint Slide Ruote Veicoli  
3dsmax\_054\_Constraint Twist Avvitamento  
3dsmax\_055\_Creazione Corda e Bone  
3dsmax\_056\_Creazione Corda Constraint Universale  
3dsmax\_057\_Animazione Corda Constraint Universale  
3dsmax\_058\_Constraint Ball e Socket  
3dsmax\_059\_Costruzione Catena  
3dsmax\_060\_Sleep Mode Opzioni Avanzate  
3dsmax\_061\_Tools esplora Scena  
3dsmax\_062\_Tools Convalida la Scena  
3dsmax\_063\_Tools Esportare la Scena  
3dsmax\_064\_Opzioni Display  
3dsmax\_065\_Ragdoll Dinamico  
3dsmax\_066\_Ragdoll Cinematico e Dinamico  
3dsmax\_067\_Ragdoll Cinematico e Muro  
3dsmax\_068\_Demolizione e Spline  
3dsmax\_069\_Demolizione ProCutter  
3dsmax\_070\_Demolizione Convex o Concave  
3dsmax\_071\_Demolizione Proiettili e Materiali  
3dsmax\_072\_Demolizione Animazione finale  
3dsmax\_073\_Demolizione Tramite Script  
3dsmax\_074\_Demolizione Rendering finale

---

**041\_Mass Fx: Cloth PhysX**

3dsmax\_075\_Applicare il cloth

3dsmax\_076\_Cloth Cinematico e dinamico

3dsmax\_077\_Cloth Bake e UnBake

3dsmax\_078\_Cloth Eredita Velocità

3dsmax\_079\_Cloth Live Drag

3dsmax\_080\_Cloth Forze Dinamiche

3dsmax\_081\_Cloth Catturare la Forma

3dsmax\_082\_Cloth Caricare Salvare Preset

3dsmax\_083\_Cloth Gavità e Scala

3dsmax\_084\_Cloth Densità e Peso

3dsmax\_085\_Cloth Stretchiness Estensione

3dsmax\_086\_Cloth Bendiness Piega

3dsmax\_087\_Cloth Use orth Bending

3dsmax\_088\_Cloth Damping Smorzamento

3dsmax\_089\_Cloth Frizione

3dsmax\_090\_Cloth Compressione

3dsmax\_091\_Cloth Volume Cuscino

3dsmax\_092\_Cloth Volume Mongolfiera

3dsmax\_093\_Cloth Self Collision e Spessore

3dsmax\_094\_Cloth Collision Rigid body Spessore

3dsmax\_095\_Cloth Push Rigid Body

3dsmax\_096\_Cloth Attacati alla Collisione

3dsmax\_097\_Cloth Tearing Strappo

3dsmax\_098\_Cloth Tearing Strappo Vento

3dsmax\_099\_Cloth Visualizzare le Forze

3dsmax\_100\_Cloth Parametri Avanzati  
3dsmax\_101\_Cloth Creazione Gruppi  
3dsmax\_102\_Cloth Modifica Selezione Gruppi  
3dsmax\_103\_Cloth Constraint Pin e Preserve  
3dsmax\_104\_Cloth Pin Preserve Pressione  
3dsmax\_105\_Cloth Constraint Node  
3dsmax\_106\_Cloth Constraint Weld  
3dsmax\_107\_Cloth Forcefield  
3dsmax\_108\_Tenda Animata  
3dsmax\_109\_Cloth Constraint Soft Selection  
3dsmax\_110\_Cloth ConstraintTexture  
3dsmax\_111\_Cloth Constraint Animazione Soft  
3dsmax\_112\_Cloth Esercizio Auto  
3dsmax\_113\_Cloth Esercizio Auto Bake  
3dsmax\_114\_Cloth e Catena  
3dsmax\_115\_Cloth e Corda  
3dsmax\_116\_Cloth e Corda Movimento  
3dsmax\_117\_Cloth Tenda Negozio Struttura 1  
3dsmax\_118\_Cloth Creazione Tenda 2  
3dsmax\_119\_Cloth Creazione Gruppi Tenda 3  
3dsmax\_120\_Cloth AnimazioneTenda 4  
3dsmax\_121\_Cloth Conclusione

---

## **042\_Charather Studio Rigging**

001\_3dsmax\_Introduzione

002\_3dsmax\_Struttura bipede

003\_3dsmax\_Posizionare il bipede in Figure Mode

004\_3dsmax\_Copia delle Posture

005\_3dsmax\_Salvare i dati Figure\_Mode

006\_3dsmax\_Considerazioni Figure Mode

007\_3dsmax\_Test Animazione Skin

008\_3dsmax\_Skin\_Envelopes

009\_3dsmax\_Skin\_Cross Sections

010\_3dsmax\_Skin\_Mirror\_Cross Sections

011\_3dsmax\_Skin\_Modalità di Display

012\_3dsmax\_Skin\_Joint Angle Deformer

013\_3dsmax\_Skin\_Joint Angle Deformer Edit Angle

014\_3dsmax\_Skin\_Copiare Visualizzare\_Joint Angle

015\_3dsmax\_Skin\_Muscoli\_Bulge Angle Deformer

016\_3dsmax\_Skin\_Morph Angle Deform

017\_3dsmax\_Skin\_Comprendere i Vertici

018\_3dsmax\_Skin\_Paint Weigth Dipingere

019\_3dsmax\_Skin\_Weigth Tool Vertici

019 B\_3dsmax\_Dual Quaternion Skinning

020\_3dsmax\_Skin\_Opzioni Avanzate

021\_3dsmax\_Skin\_Load e Save Vertici

022\_3dsmax\_Caricare file Bip Animazione

023\_3dsmax\_Spostare il Bipede

024\_3dsmax\_Move all Mode

025\_3dsmax\_Esercizio Combattimento

026\_3dsmax\_Ghost\_Fantasma

---

### **043\_Charather Studio Footsteps**

027\_3dsmax\_Biped Rinominare Animare Visualizzare

028\_3dsmax\_Introduzione al Footstep

029\_3dsmax\_Creazione Footsteps Manuale

030\_3dsmax\_Le fasi del Footsteps Leg State

031\_3dsmax\_Gestione Chiavi Footsteps

032\_3dsmax\_Activare Disattivare i Footsteps

033\_3dsmax\_Cancellare i Footsteps

034\_3dsmax\_Bipede e Track Selection

035\_3dsmax\_Footsteps Scala Manuale

036\_3dsmax\_Footsteps Multipli Generale

037\_3dsmax\_Footsteps Multipli Tempo

038\_3dsmax\_Footsteps Multipli Tempo e Dinamica Adattamento

039\_3dsmax\_Footsteps Multipli Lunghezza dei Passi

040\_3dsmax\_Footsteps Multipli Sali e Scendi

041\_3dsmax\_Footsteps Multipli Indietro e sul Posto

042\_3dsmax\_Footsteps Multipli Piegia e Scala

043\_3dsmax\_Footsteps Multipli Buffer Copia e Incolla

044\_3dsmax\_Visualizzare Camminata sul posto

045\_3dsmax\_Visualizzare le opzioni Viewport

046\_3dsmax\_Footsteps Multipli Scala

047\_3dsmax\_Footsteps Corri e Salta

048\_3dsmax\_Footsteps le chiavi e la Gravità

049\_3dsmax\_Footsteps Modificare Posizione Bipede

050\_3dsmax\_Footsteps e Layer Livelli

051\_3dsmax\_Footsteps Conversione key e Bip file

052\_3dsmax\_Footsteps Modifica Curve Editor

053\_3dsmax\_Footsteps Caricare Bip File

-----

#### **044\_Charather Studio Freeform**

054\_3dsmax\_Ik\_Fk

055\_3dsmax\_Vincoli al Corpo e Oggetti

056\_3dsmax\_Tre tipi di Chiavi

057\_3dsmax\_Posizione dei Pivot

058\_3dsmax\_Video Riferimenti Animati

059\_3dsmax\_Camminata Free form

060\_3dsmax\_Camminata Free form Copia e Incolla

061\_3dsmax\_Controllo Chiave TCB

062\_3dsmax\_Camminata Free form Livelli e Bend

063\_3dsmax\_Free form e formato bip

064\_3dsmax\_Ik\_Vincolo agli oggetti

065\_3dsmax\_Ik\_Testa e Vincoli

066\_3dsmax\_Creare e modificare i Prop

067\_3dsmax\_Ik\_Movimento Valigia Prop

068\_3dsmax\_Ik\_Movimento Bacino Balace Factor

069\_3dsmax\_Bend\_Links\_Piegare la Schiena

070\_3dsmax\_Twist\_poses\_Torsione\_Braccia

071\_3dsmax\_Keyframing Tools

072\_3dsmax\_Controller\_Sub Animazione  
073\_3dsmax\_Selezioni Chiavi Multiple Incrementali  
074\_3dsmax\_Rotazione Quaternion e Euler  
075\_3dsmax\_Esercizio Flessioni  
076\_3dsmax\_Esercizio Flessioni\_Layer  
077\_3dsmax\_Esercizio Flessioni\_Reference\_Biped

---

### **045\_Charather Studio Motion Mixer**

078\_3dsmax\_Mixer\_introduzione  
079\_3dsmax\_Mixer\_Mode  
080\_3dsmax\_Mixer\_Layer\_Track\_Livelli  
081\_3dsmax\_Mixer\_Layer\_Track\_Opzione\_M\_S  
082\_3dsmax\_Mixer\_Weight Curve\_Peso Curve  
083\_3dsmax\_Mixer\_Reservoir\_Serbatoio  
084\_3dsmax\_Mixer\_Select\_Move\_Slide  
085\_3dsmax\_Mixer\_Scalare il tempo  
086\_3dsmax\_Mixer\_Tagliare il tempo Trim  
087\_3dsmax\_Mixer\_Dilatare il tempo Time warp  
088\_3dsmax\_Mixer\_Strumenti di Zoom  
089\_3dsmax\_Mixer\_Preferenze e Selezione per Nome  
090\_3dsmax\_Mixer\_Filtrare i Movimenti del Corpo  
091\_3dsmax\_Mixer\_Balance\_Track\_Piegare la Schiena  
092\_3dsmax\_Mixer\_Transitions\_Track\_Transizioni  
093\_3dsmax\_Mixer\_Snap alle Transizioni

094\_3dsmax\_Mixer\_Ottimizzare la Transizione

095\_3dsmax\_Mixer\_Editare la Transizione\_1

096\_3dsmax\_Mixer\_Editare la Transizione\_2

097\_3dsmax\_Mixer\_Edit\_Mantenere le Altezze

098\_3dsmax\_Mixer\_Mixdown

099\_3dsmax\_Mixer\_Salvare e Caricare

100\_3dsmax\_Mixer\_Menu e Opzioni

101\_3dsmax\_Mixer\_Gestire tre Personaggi

102\_3dsmax\_Workbench\_Pannello\_Selezione

103\_3dsmax\_Workbench\_Pannello\_Analisi e Fissa

104\_3dsmax\_Workbench\_Pannello\_Filtri

105\_3dsmax\_Workbench\_SubAnimazione

106\_3dsmax\_Workbench\_Conclusione

107\_3dsmax\_Motion Flow\_Inserire le Clip

108\_3dsmax\_Motion Flow\_Creazione\_Scripts

109\_3dsmax\_Motion Flow\_Append\_Aggiungi\_Scripts

110\_3dsmax\_Motion Flow\_Salvare i movimenti Bip

111\_3dsmax\_Motion Flow\_Editare\_le\_Chiavi

112\_3dsmax\_Motion Flow\_Random\_Movimento Casuale

113\_3dsmax\_Motion Flow\_Movimento Casuale e Percentuale

114\_3dsmax\_Motion Flow\_Copia Incolla\_ Opzioni Clip e Transizioni

115\_3dsmax\_Motion Flow\_Shared\_Movimento 3 Biped

116\_3dsmax\_Motion Flow\_Shared\_Lineare 3 Biped

117\_3dsmax\_Motion Capture\_le Deformazioni

118\_3dsmax\_Motion Capture\_Soluzioni



119\_3dsmax\_Conclusioni

---

## **046\_Animazione Populate**

001\_Populate\_Introduzione

002\_Populate\_Creazione del Flusso

003\_Populate\_Lo Snap del Flusso

004\_\_Populate\_Modificare ill Flusso

005\_Populate\_La Rampa del Flusso

006\_Populate\_Densità\_Sesso\_Direzione\_Flusso

007\_3dmax\_Populate\_Running e Velocità Avanzata

008\_3dmax\_Populate\_Posizione\_Etnia\_Flusso

009\_3dmax\_Populate\_Link Portals

010\_3dmax\_Populate\_Incrociare\_il\_Flusso

011\_3dmax\_Populate\_Creare le Idle Area

012\_3dmax\_Populate\_Idle Area\_Sedute e Modifiche

013\_3dmax\_Populate\_Modifica\_Idle Area\_Pennello

014\_3dmax\_Populate\_Modifica\_Idle Area\_Boleana

015\_3dmax 2014\_Populate\_Idle Area\_Gruppi\_ e Orientamento Singles

016\_3dmax\_Populate\_Idle Area\_Opzioni Samples

017\_3dmax\_Populate\_Display Personaggi

018\_3dmax\_Populate\_Nuovo Regenerate

019\_3dmax\_Populate\_Nuovo Edit Risoluzione

020\_3dmax\_Populate\_Integrazione Fotografica Flow

021\_3dmax\_Populate\_Parametri di Rendering

022\_3dmax\_Populate\_Animazione Edificio in Mental ray

023\_3dsmax\_Populate\_Nuovo Bake Selected

---

## **047\_Stereo Cam**

000\_3dsmax\_Stereo Cam e Physical 2016

001\_3dsmax\_installare la Stereo Cam

002\_3dsmax\_Creare la Stereo Cam

003\_3dsmax\_Impostare il Parallasse

004\_3dsmax\_Opzioni Stereo Mode

005\_3dsmax\_Aggiustamento Stereo Mode

006\_3dsmax\_Opzioni display Cono e Ritaglio

007\_3dsmax\_Opzioni Viewport e Rendering

008\_3dsmax\_Animazione Stereo Finale

---

## **048\_Character Generator**

001\_Activare\_Autodesk Character Generator

002\_Modifica Volto\_Pelle\_Occhi

003\_Modifica Capelli\_Corpo

004\_Modifica\_Vestiti\_Calzature

005\_Impostazioni di salvataggio 3ds max

006\_Importare il modello in 3ds max

007\_Modifica Personaggio in Character Generator

008\_Modifica Personaggio Character Studio

009\_Movimento File Bip e Saluti

---

## **049\_Animazione Architettura**

3dsmax\_001\_Strumenti Vista Prospettica

3dsmax\_002\_Prospettiva e Walk Through

3dsmax\_003\_Creare Fotocamere dalla vista

3dsmax\_004\_Creazione Fotocamera target

3dsmax\_005\_Creazione Fotocamera Free

3dsmax\_006\_Lenti e Fov Fotocamera

3dsmax\_007\_Orizzonte e Proiezione Ortografica

3dsmax\_008\_Allineamento Fotocamera

3dsmax\_009\_Strumenti Navigazione Fotocamera

3dsmax\_010\_Modificatore Correzione Fotocamera

3dsmax\_011\_Ambiente e Nebbia Fotocamera

3dsmax\_012\_Piani di Ritaglio Fotocamera

3dsmax\_013\_Profondità di campo Fotocamera

3dsmax\_014\_Animazione Profondità di campo e Gamma

3dsmax\_015\_Animazione su Percorso

3dsmax\_016\_Animazione su Percorso e Rotazione

3dsmax\_017\_Animazione Assistente WalkThrough

3dsmax\_018\_Animazione Assistente WalkThrough 2

3dsmax\_019\_Assistente WalkThrough Look at

3dsmax\_020\_Animazione fly Percorso

3dsmax\_021\_Editare Animazione fly Percorso

3dsmax\_022\_Impostazione Rendering Animazione

3dsmax\_023\_Animazione Truck e Roll Camera

3dsmax\_024\_Animazione in Rete

3dsmax\_025\_Composite introduzione

3dsmax\_026\_Composite Maschera e Blur  
3dsmax\_027\_Composite Blend\_ Seconda Maschera  
3dsmax\_028\_Animazione Modificatori  
3dsmax\_029\_Animazione Compound Object  
3dsmax\_030\_Conclusioni  
3dsmax\_031\_Animazione e Antialias Unificato

---

## **050\_Mp Particle Flow**

001\_Struttura MP Particle Flow  
002\_Rapporto Icon Size e Volume  
003\_Grid Size e Densità Particelle  
004\_Griglia Non Uniforme e Densità  
005\_Posizione Casuale Particelle  
006\_Griglia Mesh Volume  
007\_Shape Forma  
008\_MpShape Covex Hull  
009\_MpShape Bounce Rimbalzo  
010\_MpShape Collision Shape  
011\_MpShape Frizione  
012\_MpShape Massa Particelle  
013\_MpShape Interpenetrazione Particelle  
014\_MpShape Gruppi Collisione  
015\_Mp World e Gravità Terra Luna  
016\_Mp World Direzione Gravità  
017\_Mp World Limite Area Simulazione

018\_Mp World Locale e Globale

019\_Mp World Bake Animazione

020\_Mp World Parametri Avanzati

021\_Mp World Esercizio Qualità SubFrame

022\_Birth Group\_Nascita Gruppo

023\_Birth Stream\_Nascita Fiume

024\_Esercizio Birth Stream e Istanza Particelle

025\_Mp Force e Space Warp

026\_Mp Drag Rallentare

027\_Mp Buoyancy Galleggiamento

028\_Mp Buoyancy Plane

029\_Mp Switch Interruttore

030\_Mp Collision Test

031\_Mp Particles InterCollision Test

032\_Mp Particles Glue Rigido e Flessibile

033\_Mp Glue e Tips Mp Drag

034\_Mp Glue Rigido e Solver Factor

035\_Mp\_Glue Rigido\_Semplificato e Tempo Continuo

036\_Mp\_Glue Binding Impostazioni

037\_Mp\_Glue Binding Impostazioni 2

038\_Mp\_Glue Binding Avanzato Gap

039\_Mp\_Glue Bake e Unbake

040\_Mp\_Prepariamo il Doppio Glue

041\_Mp\_Glue Rottura Breake

042\_Mp\_Glue Brake Forza Continua

043\_Mp\_Glue Test Trasformazione  
044\_Mp\_Glue Deflettore e Terreno  
045\_Mp\_Glue Distanza Minima e Massima  
046\_Mp\_Glue Estensione e Molla  
047\_Mp\_Glue Posizione Ancora  
048\_Mp\_Glue Ancora Rigida Solver  
049\_Mp\_Solvent Taglio Glue  
050\_Modificatore PF Flow Collisione  
051\_Modificatore Collisione Poligoni  
052\_Particle Face Creator\_Tempo  
053\_Particle Creator\_Parametri e Dissolvenza  
054\_Particle Creator\_Dissolvenza Animata  
055\_Applicare il Modificatore Skinner  
056\_Skinner Particelle di Controllo  
057\_Skinner Influenza e Distanza Particelle  
058\_Skinner Strappo Binnding  
059\_Skinner Strappo Break e Offset  
060\_Esercizio Glue e Skin Fotocamera  
061\_Rendering Finale Fotocamera

-----  
**051\_3ds max 2017 Novità Animazione**

001\_3ds max\_Creazione\_Preview  
002\_3ds max\_Filtri e Chiavi Keyable  
003\_3ds max\_Filtri e Chiavi Bloccate  
004\_3ds max\_Pannello Motion e Controller

005\_3ds max\_Curve Editor e Controller  
006\_3ds max\_Auto Zoom Curve Editor  
007\_3ds max\_La Buffer Curve  
008\_3ds max\_Navigazione Track View  
009\_3ds max\_Layout Curve Editor  
010\_3ds max\_Lo Snap della Scala  
011\_3ds max\_Tools del Track View  
012\_3ds max\_Chiavi e Grow Selection  
013\_3ds max\_Tangenti e Nuovi Tools  
014\_3ds max\_Chiavi e Nuovi Tools  
015\_3ds max\_Spazi e Toolbar  
016\_3ds max\_Similitudini Interfaccia  
017\_3ds max\_Accedere al Game Export  
018\_3ds max\_Game Export Personaggio  
019\_3ds max\_Game Export Animazione

-----

## **Quarta Parte Rendering**

### **Corsi Mental Ray**

#### **052 Mr Rendering**

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-Propietà



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 Daylighth  
060\_Creazione Daylighth Sole e Sky  
061\_Luce Sun e Sky nel Final\_Ghather  
062\_Tinta Non-Physical nel Final\_Ghather  
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

---

### **053 Mr Rendering Upgrade**

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

---

#### **054 Mr illuminazione**

072\_Costruzione\_Dayligh  
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\_Partì Volume start  
091\_Partì 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\_Lighting  
117\_Ligth Analysis\_Materials  
118\_Ligth Analysis\_Output\_LigthMeter  
119\_Ligth Analysis\_Output\_Overlay  
120\_Illuminazione Interni Finale

---

## **055 Mr Arch Design Material**

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

---

## **056 Mr Interior Design**

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\_Trasparenza

197\_Vetri\_Autodesk

198\_Impostazioni Rendering Finale

199\_Comparazione FG e GI

199B\_Nuovo Campionamento e Tips

---

## **057 Mr Autodesk Material**

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

---

### **058 Mr Car Paint Material**

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

---

## **059 Mr Render Element**

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  
008\_Rendering Distribuito  
009\_Trinidad 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

---

## **060 Mr State set**

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

---

## **061 Mr Substance Map 1**

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

---

## **062 Mr Substance Map 2**

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\_piastrillato  
3dsmax\_067\_Tetto\_Coppi  
3dsmax\_068\_Muro\_Marcio\_01\_02  
3dsmax\_069\_Tappeto  
3dsmax\_070\_Metallo\_Arruginato  
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 lighth

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

---

### **063 Mr Physical Camera**

- 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

---

### **Corsi Iray**

#### **064 Iray Render Element**

- 001\_3dsmax\_Introduzione Scena Caustiche
- 002\_3dsmax\_Illuminazione Render Element
- 002A\_3dsmax\_Filtro Render Element New
- 003\_3dsmax\_Render Element Materiali

004\_3dsmax\_Post Produzione Scena Caustiche

005A\_3dsmax\_Render Element Interni New

005\_3dsmax\_Render Element Interni

006\_3dsmax\_Post Produzione Interni

007\_3dsmax\_Problemi del Day Light System

008\_3dsmax\_Render Element e Day Light System

009\_3dsmax\_Post Produzione Day Light System

010\_3dsmax\_Maschera e Render Element

011\_3dsmax\_Post Produzione Maschera

012\_3dsmax\_Iray e Maschera Alternativa

012B\_3dsmax\_Nuovo Iray Alpha

013\_3dsmax\_Render Element Luci Area e Web

014\_3dsmax\_Post produzione Luci Area e Web

015\_3dsmax\_Render Element Diffusione Riflessione

016\_3dsmax\_Post Produzione Diffusione Riflessione

017\_3dsmax\_Luci e Render Element Custom LPE

018\_3dsmax\_Post Produzione Luci Custom LPE

019\_3dsmax\_Linguaggio delle Espressioni

020\_3dsmax\_Oggetti e Render Element Custom LPE

021\_3dsmax\_Render Element Irradianza

022\_3dsmax\_Render Element Normal

023\_3dsmax\_Render Element Z Depth 1

024\_3dsmax\_Render Element Z Depth 2

025\_3dsmax\_Post Produzione Z Depth

026\_3dsmax\_Conclusione e Anticipazioni

## **065 Iray Rendering**

000\_3ds Max\_installare gli Iray Material\_2017

002\_Iray\_3ds Max\_Tecnologia Unbiased

002b\_Iray\_3ds Max\_Scelta Scheda Video e Alimentatore

003\_Iray\_3ds Max\_Monitoraggio CPU e GPU

004\_Iray\_3ds Max\_Utilizzo CPU e GPU tra Mental ray e Iray

005\_Iray\_3ds Max\_Confronto Time e Iterazioni

006\_Iray\_3ds Max\_Confronto\_Velocità GPU e CPU

006b\_Iray\_3ds Max\_Confronto\_Gpu Velocità

007\_Iray\_3ds Max\_Rendering\_Unlimited e Iterazioni

008\_Iray\_3ds Max\_Comparazione\_Numero di Iterazioni\_Classiche

009\_Iray\_3ds Max\_Comparazione\_Architectural e Classic Sampler

010\_Iray\_3ds Max\_Bounce i Rimbalzi

011\_Iray\_3ds Max\_Comparazione\_Trace\_Bounce

012\_Iray\_3ds Max\_Bounce e Materiali

013\_Iray\_3ds Max\_Caustic Sampler

014\_Iray\_3ds Max\_ActiveShade

015\_Iray\_3ds Max\_Filtri di Antialiasing

015a\_Iray\_3ds Max\_Texture Compression

016\_Iray\_3ds Max\_Displacement Introduzione

017\_Iray\_3ds Max\_Displacement Parametri

017b\_Iray\_3ds Max\_Displacement Max Level

018\_Iray\_3ds Max\_Material Override

018b\_Iray\_3ds Max\_Nuovo Section

019\_Iray\_3ds Max\_Motion blur

020\_Iray\_3ds Max\_Depth of Field

021\_Iray\_3ds Max\_ Iray e Mental ray nel Daylight System

022\_Iray\_3ds Max\_Gestione Mr Sun e Mr Sky

023\_Iray\_3ds Max\_Parametri MR Sun e MR Sky

024\_Iray\_3ds Max \_Modelli di Mr Sky

025\_Iray\_3ds Max\_ Impostazioni Avanzate Sky

026\_Iray\_3ds Max\_Activare lo shader Matte

027\_Iray\_3ds Max\_Inserimento fotografico HDRI

028\_Iray\_3ds Max\_HDRI e Risoluzione Pixel

029\_Iray\_3ds Max\_Inserimento Shader Matt

030\_Iray\_3ds Max\_Gestione Shader Matt

031\_Iray\_3ds Max\_Variazioni illuminazione Shader Matt

032\_Iray\_3ds Max\_Script per HDRI

033\_Iray\_3ds Max\_Esempio Rendering Script

034\_Iray\_3ds Max\_String Option Risoluzione e Blur

035\_Iray\_3ds Max\_String Option\_Ambiente Sferico

036\_Iray\_3ds Max\_String \_Ambiente Posizione Intensità

037\_Iray\_3ds Max\_String \_Riflessione e Glossy

038\_Iray\_3ds Max\_String Option\_Rimozione Grana

039\_Iray\_3ds Max\_String Option\_Bagliore

## **066 Iray Material**

000\_3ds Max\_installare gli Iray Material 2017

001\_3ds Max\_illuminazione Scena

002\_3ds Max \_Comparazione Solver Method

003\_3ds Max \_I layer del Materiale iray

004\_3ds Max \_Template

005\_3ds Max \_Diffusione e Glossy

006\_3ds Max \_Diffusione e traslucenza

007\_3ds Max \_Diffusione Peso e Ruvidezza

008\_3ds Max \_Glossy e Ruvidezza

009\_3ds Max \_Glossy e Trasparenza

010\_3dsmax\_Backscattering

011\_3dsmax\_Bump

012\_3dsmax\_Reflective Coating

013\_3dsmax\_Riflessione Ruvidezza e Bump

014\_3dsmax\_Due Livelli di Glossy

015\_3dsmax\_Peso Vernice Metallizzata

016\_3dsmax\_Ruvidezza Vernice Metallizzata

017\_3dsmax\_Dimensione Vernice Metallizzata

018\_3dsmax\_Direzione Vernice Metallizzata

019\_3dsmax\_Densità Vernice Metallizzata

020\_3dsmax\_Assorbimento Volume

021\_3ds Max\_Caustiche iray material

022\_3dsmax\_Materiale senza Spessore Thin

023\_3dsmax\_SSS Scattering

024\_3dsmax\_Dispersione Spettrale

025\_3ds Max\_Dispersione Spettrale e Caustiche

026\_3dsmax\_Anisotropismo

027\_3dsmax\_Pellicola Film

028\_3dsmax\_Emissione Glow



029\_3dsmax\_Geometrie

030\_3ds Max\_Roun Corner

031\_3ds Max\_ Round Corner Iray VS MR

032\_3dsmax\_Gestione Texture

033\_3dsmax\_Template Iray Material

034\_3ds Max\_Velocità Materiali Iray e MR

035\_3ds Max\_Animazione in Iray

## **067 Iray Interior Design**

000\_3ds Max\_Introduzione al Corso Interni Iray\_2017

001\_3ds Max\_Illuminazione Fotometrica

002\_3ds Max\_Quale ombra Utilizzare

003\_3ds Max\_Quale Solver Method Utilizzare

004\_3ds Max\_Luci Photometric Spherical

005\_3ds Max\_Luci Photometric Uniform Diffuse

006\_3ds Max\_Luci Photometric Spot

007\_3ds Max\_Luci Photometric IES

008\_3ds Max\_Shape Area e Shadow Sample

009\_3ds Max\_Comparazione Shape Area

010\_3ds Max\_Compatibilità Parametri Luci

011\_3ds Max\_Comparazione Gradi Kelvin

012\_3ds Max\_Illuminazione HDRI e Solver

013\_3ds Max\_Illuminazione Mista HDRI e Solver

014\_3ds Max\_Iray e le Sky portal

015\_3ds Max\_Sytem Dayligth e Luci Photometric

016\_3ds Max\_Materiali Arch & Design Diffusione

017\_3ds Max\_Materiali Arch & Design Riflessione

018\_3ds Max\_Materiali Arch & Design Glossiness

019\_3ds Max\_Materiali Arch & Design Glass

020\_3ds Max\_Mappe Compatibili in Iray

021\_3ds Max\_Materiali Arch & Design Compatibilità

022\_3ds Max\_Materiali Autodesk Compatibilità

023\_3ds Max\_Interno Studio e Solver

024\_3ds Max\_Conversione Arch & Design in Iray Material

025\_3ds Max\_Tips Interni e ActiveShade

026\_3ds Max\_Interni Arch & Design VS Iray Material

027\_3ds Max\_Utilizzo Ram e Frame Buffer New

028\_3ds Max\_Utilizzo Ram e Texture New

029\_3ds Max\_Utilizzo Ram e Texture BN New

030\_3ds Max\_Utilizzo RamTexture Slate Editor New

031\_3ds Max\_Utilizzo Ram e Poligoni

032\_3ds Max\_Utilizzo Ram e Mental ray Proxy

033\_3ds Max\_Interno Day light Red Sofa

034\_3ds Max\_Riduzione Noise Photoshop

035\_3ds Max\_Coda di rendering in iray

036\_3ds Max\_Coda di rendering in iray 2

037\_3ds Max\_Visualizzatore Iray

038\_3ds Max\_Visualizzatore Iray e Luci

039\_3ds Max\_Visualizzatore Iray import Export

040\_3ds Max\_Interno Bagno HDRI

041\_3ds Max\_Illuminazione Bagno HDRI

042\_3ds Max\_Bagno Rendering Finale New

043\_3ds Max\_Iray Physical Camera

044\_3ds Max\_Iray Saluti e Conclusioni

-----

## **Corsi Art Rendering**

### **068 Art Rendering**

001\_3ds max\_ART\_Compatibilità

002\_3ds max\_ART\_Conversione

003\_3ds max\_ART\_Target Quality

004\_3ds max\_ART\_Analisi Qualità Rendering

005\_3ds max\_ART\_Tempo e Iterazioni

006\_3ds max\_ART\_Filtro Noise

007\_3ds max\_ART\_Filtro Diametro

008\_3ds max\_ART\_Luce Point Diametro

009\_3ds max\_ART\_ActiveShade e Luce Point

010\_3ds max\_ART\_Area Light

011\_3ds max\_ART\_Motion Blur

012\_3ds max\_ART\_Animate Noise

013\_3ds max\_ART\_IBL Classico

014\_3ds max\_ART\_IBL Ed Esposizione

015\_3ds max\_ART\_IBL Matt Ombre

016\_3ds max\_ART\_IBL Avanzato

017\_3ds max\_ART\_IBL Scena Finale

018\_3ds max\_ART\_Render Element

019\_3ds max\_ART\_SunPositioner Manuale

020\_3ds max\_ART\_Sun Weather Data File  
021\_3ds max\_ART\_Mappa Physical Sun e Sky  
022\_3ds max\_ART\_Relazione Sun ed Enviroment  
023\_3ds max\_ART\_Illuminazione Sky  
024\_3ds max\_ART\_Conversione Librerie

### **069 Art Physical Material**

001\_3ds max\_ART\_Colore Base e Weigth  
002\_3ds max\_ART\_Base e Roughness  
003\_3ds max\_ART\_Base e IOR  
004\_3ds max\_ART\_Base e Metalness  
005\_3ds max\_ART\_Trasparenza e Peso  
006\_3ds max\_ART\_Trasparenza Colore e Depth  
007\_3ds max\_ART\_Trasparenza Thin-Walled  
008\_3ds max\_ART\_Trasparenza Roughness  
009\_3ds max\_ART\_Scattering e Peso  
010\_3ds max\_ART\_Scattering e Profondità  
011\_3ds max\_ART\_Scattering e Scala  
012\_3ds max\_ART\_Emission  
013\_3ds max\_ART\_Anisotropismo  
014\_3ds max\_ART\_Anisotropismo Rotazione  
015\_3ds max\_ART\_ClearCoat  
016\_3ds max\_ART\_Underlyinig Roughness  
017\_3ds max\_ART\_Special Map  
018\_3ds max\_ART\_Advanced

- 019\_3ds max\_ART\_Preset Finishes
- 020\_3ds max\_ART\_Preset Non Metallic Material
- 021\_3ds max\_ART\_Preset Transparent Material
- 022\_3ds max\_ART\_Preset Metals
- 023\_3ds max\_ART\_Preset Special

## **070 Art Scene Converter**

- 001\_3ds max\_Aprire i File di Scene Converter
- 002\_3ds max\_Scene Converter Opzioni Backup
- 003\_3ds max\_Analisi Scena Convertita
- 004\_3ds max\_Conversione Batch
- 005\_3ds max\_Conversione e Materiali
- 006\_3ds max\_Conversione e Selezione
- 007\_3ds max\_Scena Autodesk Material
- 008\_3ds max\_Conversione e Motori di Render
- 009\_3ds max\_Editor e Conversione

## **Quinta Parte Mapping**

### **071 Tecniche di UVW Mapping**

- 3dsmax\_001\_Relazione\_Spazio3d\_e\_Mapping2d
- 3dsmax\_002\_Spazio\_Unwrap\_UVW
- 3dsmax\_003\_Generate\_Mapping\_Coordinates
- 3dsmax\_004\_Esercizio Cloth e Unwrap
- 3dsmax\_005\_Mapping e Tile UVW
- 3dsmax\_006\_UVW\_Xform
- 3dsmax\_007\_Estrusione\_Bevel\_Lathe

3dsmax\_008\_Loft e Mapping

3dsmax\_009\_UVW Map\_Planare\_Mapping

3dsmax\_010\_UVW Map\_Planare\_Allineamento

3dsmax\_011\_UVW Map\_Cilindrico

3dsmax\_012\_UVW Map\_Sferico\_Shrink Wrap

3dsmax\_013\_UVW Map\_Box

3dsmax\_014\_UVW Map\_Facce

3dsmax\_015\_UVW Map\_XYZ\_UVW\_3D\_Map

3dsmax\_016\_UVW Map\_Procedurale\_Oggetti\_Complexi

3dsmax\_017\_UVW Map\_Canali Mappe e Mapping

3dsmax\_018\_UVW Map\_Display\_Seam

3dsmax\_019\_Tecniche\_UVW Map\_1.414

3dsmax\_020\_Building\_Box

3dsmax\_021\_Building\_Sub\_Object

3dsmax\_022\_UVW Map\_Posizione\_Modificatori

3dsmax\_023\_UVW Map\_AEC\_Template

3dsmax\_024\_Use\_Real\_World\_Scale

3dsmax\_025\_Materiali\_Avanzati e Mapping

3dsmax\_026\_Materiali\_Avanzati Rocce

## **072 Unwrap Mapping**

3dsmax\_027\_Presentazione Unvwrap

3dsmax\_028\_Unwrap UVW e Modifier Stack

3dsmax\_029\_Unwrap Selection

3dsmax\_030\_Quick Planar Map Edit UVS

3dsmax\_031\_Resettare\_Salvare\_Canali mappa

3dsmax\_032\_Proiezioni Planare ed altro

3dsmax\_033\_Display Cuciture Configure

3dsmax\_034\_Rapporto Spazio\_XY\_UV

3dsmax\_035\_Mapping HD SpazioUV

3dsmax\_036\_Mapping HD SpazioXY

3dsmax\_037\_Unwrap Oggetti Complessi

3dsmax\_038\_Menu File e Edit

3dsmax\_039\_Menu Select Sub Object

3dsmax\_040\_Toolbar Movimento Assoluto Incrementale

3dsmax\_041\_Toolbar Loop Ring Paint

3dsmax\_042\_Toolbar Lock Ide Freeze ID

3dsmax\_043\_Toolbar Soft Selection

3dsmax\_044\_Toolbar Zoom e Snap

3dsmax\_045\_Visualizzare le Texture in Edit UVWs

3dsmax\_046\_View Menu e Udpade Map

3dsmax\_047\_Display Menu e Vertici Numerati

3dsmax\_048\_Options Menu

3dsmax\_049\_Modificare Quad Menu

3dsmax\_050\_Flatten Mapping

3dsmax\_051\_Normal Mapping

3dsmax\_052\_Unfold Mapping

3dsmax\_053\_Tools\_Menu\_Flip\_Mirror

3dsmax\_054\_Tools\_Menu\_Weld

3dsmax\_055\_Weld Toolbar

3dsmax\_056\_Break\_Weld\_Explode

3dsmax\_057\_Stitch\_Cucitura

3dsmax\_058\_Pack Uvs\_Arrange Element

3dsmax\_059\_Sketch Vertices

3dsmax\_060\_Relax e Reshape Element

3dsmax\_061\_Render UVs Template

3dsmax\_062\_Quick Transform

3dsmax\_063\_Esercizio Auto 1

3dsmax\_064\_Esercizio Auto 2

3dsmax\_065\_Esercizio Auto 3

3dsmax\_066\_Esercizio Auto 4

3dsmax\_067\_Symmetry e Mirror Auto

3dsmax\_068\_Texturing Template Auto

3dsmax\_069\_Rendering Finale Mental ray

### **073 Unwrap Pelt Spline Unfold**

3dsmax\_070\_Element\_Properties i Gruppi

3dsmax\_071\_Introduzione Pelt Personaggio

3dsmax\_072\_Peel Seams Cuciture

3dsmax\_073\_Selezioni Poligoni e Seams

3dsmax\_074\_Pelt Map e Relax

3dsmax\_075\_Pelt Opzioni Stretcher e Select

3dsmax\_076\_Pelt Opzioni Spring Molla

3dsmax\_077\_Peel e Pin Interattivo

3dsmax\_078\_Esercizio Unwrap Personaggio

3dsmax\_079\_Esercizio Photoshop Personaggio

3dsmax\_080\_Rendering Personaggio



3dsmax\_081\_Pelt e Peel Albero  
3dsmax\_082\_Loft e Mapping Strada  
3dsmax\_083\_Spline Mapping Circolare 1  
3dsmax\_084\_Spline Mapping Circolare 2  
3dsmax\_085\_Spline Mapping Planare  
3dsmax\_086\_Tile Materiali Strada  
3dsmax\_087\_Unfold\_Strip\_Galleria  
3dsmax\_088\_Unfold\_Strip\_Strada  
3dsmax\_089\_Unwrap Divano e Meshsmooth  
3dsmax\_090\_Modificatore Map Scaler  
3dsmax\_091\_Modificatore Mapping Clear

#### **074 Viewport Canavans**

001\_3dsmax\_Canavans\_Impostazioni Nitrous  
002\_3dsmax\_Canavans\_Impostazioni  
003\_3dsmax\_Canavans\_Creazione\_Texture  
004\_3dsmax\_Canavans\_Color\_Palette  
005\_3dsmax\_Canavans\_Paint  
006\_3dsmax\_Canavans\_Erase\_Fill  
007\_3dsmax\_Canavans\_Caricare\_una\_Bitmap  
008\_3dsmax\_Canavans\_Modifica\_Layer  
009\_3dsmax\_Canavans\_Maschere\_Layer  
010\_3dsmax\_Canavans\_Clone  
011\_3dsmax\_Canavans\_Strumenti\_Painting  
012\_3dsmax\_Canavans\_Brush\_Image  
013\_3dsmax\_Canavans\_Gradient

014\_3dsmax\_Canavans\_Sporcare\_La\_Texture  
015\_3dsmax\_Canavans\_Brush\_Rotation  
016\_3dsmax\_Canavans\_Brush\_Image\_Setting  
017\_3dsmax\_Canavans\_Options e Rollout  
018\_3dsmax\_Canavans\_Paint Behavior  
019\_3dsmax\_Canavans\_Randomize  
020\_3dsmax\_Canavans\_Tablet\_Pressure  
021\_3dsmax\_Canavans\_Scala\_non\_Uniforme  
022\_3dsmax\_Canavans\_Layers\_File  
023\_3dsmax\_Canavans\_Layers  
024\_3dsmax\_Canavans\_Layers\_Adjust  
025\_3dsmax\_Canavans\_Layers\_Filter  
026\_3dsmax\_Canavans\_Inconvenienti\_Rotazione  
027\_3dsmax\_Canavans\_Scontorni\_Photoshop  
028\_3dsmax\_Canavans\_Percorsi\_file  
029\_3dsmax\_Canavans\_Conclusioni  
030\_3dsmax\_3dsmax\_Canavans\_Rendering Iray

### **075 3dsmax 2017 Upgrade**

001\_3ds max\_Unwrap Interfaccia 1  
002\_3ds max\_Unwrap Interfaccia 2  
003\_3ds max\_Open View Editor Interfaccia 1  
004\_3ds max\_Nuovo Spazio Multi Tile  
005\_3ds max\_Nuovo Brush Editor  
006\_3ds max\_Open View Editor Interfaccia 2

007\_3ds max\_Unwrap e Mappa Multi Tile

008\_3ds max\_Nuovo Rendering Unwrap

## **Quinta Parte Plugin Esterni**

### **Iray + Nvidia**

#### **076 Iray + Rendering e Light**

001\_Iray Più\_Tipi di Licenza

002\_Iray Più\_Optimization e Sample

003\_Iray Più\_Render Interattivo

004\_Iray Più\_Schede Video e Risorse

005\_Iray Più\_Tone Mapper e IBL

006\_Iray Più\_Tone Mapper e Gradi Kelvin

007\_Iray Più\_Tone Mapper IBL 1 e 2

008\_Iray Più\_Coda di Rendering 1

009\_Iray Più\_Coda Multipla Rendering 2

010\_Iray Più\_Material Override

011\_Iray Più\_Percorsi MDL Material

012\_Iray Più\_Salvare i Render Element

013\_Iray Più\_Valutare i Render Element

014\_Iray Più\_Conversione Scena

015\_Iray Più\_Edit Conversione Scena

016\_Iray Più\_Ligth Path Expression

016B\_018\_Lezione Bonus Post Produzione LPE

017\_Iray Più\_Luce IBL

018\_Iray Più\_Luce Physical Sky Manuale

019\_Iray Più\_Luce Physical Sky Automatico

020\_Iray Più\_Luce Physical Sky Sole  
021\_Iray Più\_Luce Fotometrica Disc  
022\_Iray Più\_Luce Fotometrica Lux  
023\_Iray Più\_Luce Fotometrica les  
024\_Iray Più\_Fotometrie 3ds max  
025\_Iray Più\_Ombre Morbide Sole  
026\_Iray Più\_Depth of Field  
027\_Iray Più\_Motion Blur Oggetti  
028\_Iray Più\_Motion Blur Fotocamera  
029\_Iray Più\_Interni Fotocamera  
030\_Iray Più\_Interni Rendering  
031\_Iray Più\_Rendering Light Analysis

### **077 Iray + MDL Material Base**

001\_Iray Più\_Configurazione 3ds max  
002\_Iray Più\_Filosofia MDL Material  
003\_Iray Più\_MDL Geometry  
004\_Iray Più\_MDL Matte Diffuse  
005\_Iray Più\_MDL CarbonFiber  
006\_Iray Più\_Ceramic Tiles  
007\_Iray Più\_Ceramic Whiteware  
008\_Iray Più\_Clay e Perlin Noise  
009\_Iray Più\_Cloth  
010\_Iray Più\_CloudyGem  
011\_Iray Più\_ConcretePolished e Rough

012\_Iray Più\_Diamond  
013\_Iray Più\_Gel  
014\_Iray Più\_Glass  
015\_Iray Più\_Glass Dispersion  
016\_Iray Più\_Glass Frosted  
017\_Iray Più\_Glass Thin  
018\_Iray Più\_Glossy  
019\_Iray Più\_Lampshade  
020\_Iray Più\_Leather  
021\_Iray Più\_Masonry  
022\_Iray Più\_Metal  
023\_Iray Più\_Metal Brushed  
024\_Iray Più\_Metal Polished  
025\_Iray Più\_Metal Satin  
026\_Iray Più\_Mirror  
027\_Iray Più\_Paper Translucent  
028\_Iray Più\_Plaster Intonaco  
029\_Iray Più\_PlasticOpaque  
030\_Iray Più\_PlasticTranslucent\_FastSSS  
031\_Iray Più\_PlasticTranslucent\_SSS  
032\_Iray Più\_PlasticTransparent  
033\_Iray Più\_Rubber Gomma  
034\_Iray Più\_Satin  
035\_Iray Più\_Skin  
036\_Iray Più\_Stone e Polished

037\_Iray Più\_Velvet e Suede

038\_Iray Più\_Water

039\_Iray Più\_Wax

040\_Iray Più\_Wood

041\_Iray Più\_WoodGrain

042\_Iray Più\_WoodVarnished

043\_Iray Più\_Riepilogo MDL Base Material

043B\_Saluti e Anticipazioni

### **078 Iray + Converter Material**

044A\_Iray Più\_ Introduzione al Corso

044\_Iray Più\_Coating Clear Coat

045\_Iray Più\_Coating Anodized

046\_Iray Più\_Coating CeramicGlaze

047\_Iray Più\_Coating Flakes

048\_Iray Più\_Coating FlipFlopPaint

049\_Iray Più\_Coating Galvanised

050\_Iray Più\_Coating GlossFinish

051\_Iray Più\_Coating GlossVarnish

052\_Iray Più\_Coating HammerPaint

053\_Iray Più\_Coating MatteFinish e Varnish

054\_Iray Più\_Coating MetalPlating

055\_Iray Più\_Coating Paint Varie

056\_Iray Più\_Coating Powder e Plastic

057\_Iray Più\_Coating ThinFilm

058\_Iray Più\_Coating e Particelle

059\_Iray Più\_Surface DustUniform  
060\_Iray Più\_Surface DeepScratches  
061\_Iray Più\_Surface Dirty 1  
062\_Iray Più\_Surface Dirty 2  
063\_Iray Più\_Surface Dirty 3  
064\_Iray Più\_Surface Dust Streaks e Variable  
065\_Iray Più\_Surface HeatStainedSteel  
066\_Iray Più\_Surface LinearScratches  
067\_Iray Più\_Surface RadialScratches  
068\_Iray Più\_Surface Rust Ruggine  
069\_Iray Più\_Surface Verdigris Verderame  
070\_Iray Più\_Decal Matte  
071\_Iray Più\_Decal BrushedMetalFoil  
072\_Iray Più\_Decal BrushedPlastic  
073\_Iray Più\_Decal MetalFoil  
074\_Iray Più\_Decal Mirror  
075\_Iray Più\_Decal Satin  
076\_Iray Più\_Materiale Metallo  
077\_Iray Più\_Tutorial Materiale Base  
078\_Iray Più\_Tutorial Libreria  
079\_Iray Più\_Tutorial Materiale Complesso  
080\_Iray Più\_Tutorial Rendering  
081\_Iray Più\_Esercizio Layer  
082\_Iray Più\_Nuove Librerie Iray  
083\_Iray Più\_Come Utilizzare Librerie

084\_Iray Più\_Panoramica Librerie 1

085\_Iray Più\_Panoramica Librerie 2

086\_Iray Più\_Normal Bump

### **079 Iray + Upgrade 1.1**

087\_Iray Più\_Import Export MDL Material

088\_Iray Più\_Introduzione Arch & Design

089\_Iray Più\_Arch & Design Diffusione

090\_Iray Più\_Arch & Design Riflessione

091\_Iray Più\_Arch & Design ByIOR e BRDF

092\_Iray Più\_Arch & Design Rifrazione

093\_Iray Più\_Traslucenza e Anisotropismo

094\_Iray Più\_Arch & Design Conversione

095\_Iray Più\_Arch & Design Libreria

096\_Iray Più\_Arch & Design Rendering Libreria

097\_Iray Più\_Ocean Material

098\_Iray Più\_Fast SSS Diffuse

099\_Iray Più\_Fast SSS Subsurface

100\_Iray Più\_Fast SSS Specular e Advanced

101\_Iray Più\_SkinSSS Diffuse

102\_Iray Più\_Skin SSS Subsurface

103\_Iray Più\_Skin SSS Specular

104\_Iray Più\_Skin SSS Riflessione Ior

105\_Iray Più\_Skin SSS Conclusioni

106\_Iray Più\_Plus SSS



107\_Iray Più\_Autodesk Material  
108\_Iray Più\_Generic Image e Colour  
109\_Iray Più\_Generic Glossiness  
110\_Iray Più\_Generic Highligths  
111\_Iray Più\_Generic Riflessione  
112\_Iray Più\_Generic Trasparenza 1  
113\_Iray Più\_Generic Trasparenza 2  
114\_Iray Più\_Generic Trasparenza Tips  
115\_Iray Più\_MetallicPaint  
116\_Iray Più\_Scalare le Librerie  
117\_Iray Più\_Analisi Materiali Convert  
118\_Iray Più\_Conclusioni

### **080 Iray + Upgrade 1.2**

119\_Iray Più\_Nuovo Render Pausa  
120\_Iray Più\_Nuovo Menù Iray  
121\_Iray Più\_Nuovo Ligth Lister  
122\_Iray Più\_Compressione Texture  
123\_Iray Più\_Nuovo Render Element  
124\_Iray Più\_Nuovo Bounce e Metalli  
125\_Iray Più\_Bounce Scena Interni  
126\_Iray Più\_Displacement e Geometrie  
127\_Iray Più\_Displacement e Soglia  
128\_Iray Più\_Displacement Edge Lenght  
129\_Iray Più\_Displacement Parametrico  
130\_Iray Più\_Background e Illuminazione

131\_Iray Più\_Correzione Colore  
132\_Iray Più\_Camera Sferica  
133\_Iray Più\_Camera Cilindrica  
134\_Iray Più\_Stereo Rendering  
135\_Iray Più\_Visibile Alla Camera  
136\_Iray Più\_Matte Object  
137\_Iray Più\_Piani di Sezione  
138\_Iray Più\_Che Bel Panorama  
139\_Iray Più\_HDRI e Panorama  
140\_Iray Più\_Nuovi Livelli MDL Material

### **081 Iray + Forest Pack e Upgrade 1.3**

140\_Iray Più\_Stereo Combinato  
141\_Iray Più\_Menu Active Shade Analysis  
142\_Iray Più\_Forest General  
143\_Iray Più\_Forest Albero 2D  
144\_Iray Più\_Forest Albero 3D  
145\_Iray Più\_Forest Densità e Mappe  
146\_Iray Più\_Forest Probabilità Distribuzione  
147\_Iray Più\_Forest Gestione Geometrie  
148\_Iray Più\_Forest Scalare Oggetti  
149\_Iray Più\_Forest MDL Material  
150\_Iray Più\_Forest Spline e Densità  
151\_Iray Più\_Forest Spline ed Esclusione  
152\_Iray Più\_Forest Falloff Inclusione  
153\_Iray Più\_Forest Falloff Esclusione

154\_Iray Più\_Forest Spline Aperta

155\_Iray Più\_Forest Esclusione Oggetto

156\_Iray Più\_Forest Esclusione Forest

157\_Iray Più\_Forest Paint

158\_Iray Più\_Forest Densità Avanzata

159\_Iray Più\_Forest Densità e Color ID

160\_Iray Più\_Forest Densità e Cluster

161\_Iray Più\_Forest Densità e Collisione

162\_Iray Più\_Forest Editor Posizione Alberi

163\_Iray Più\_Forest Camera e Visibilità

164\_Iray Più\_Forest Camera e Guarda ad

165\_Iray Più\_Forest Camera e Scala

166\_Iray Più\_Forest Alberi Mesh e Qualità

167\_Iray Più\_Forest Load e Distanza

168\_Iray Più\_Forest Load e Camera Distanza

169\_Iray Più\_Forest Load e Screen

170\_Iray Più\_Forest Ombre

171\_Iray Più\_Forest Trasformazioni

172\_Iray Più\_Forest Piegatura Oggetto

173\_Iray Più\_Forest Tips Piegatura Oggetto

174\_Iray Più\_Forest Repulsione

175\_Iray Più\_Forest Inclinazione Esterna

176\_Iray Più\_Forest Rotazione Gradini

177\_Iray Più\_Forest Traslazione XY

178\_Iray Più\_Forest Guarda ai Bordi

- 179\_Iray Più\_Forest Guarda ad Oggetto
- 180\_Iray Più\_Forest Oggetti e Animazione
- 181\_Iray Più\_Forest Creazione Animazione
- 182\_Iray Più\_Forest Gestione Display
- 183\_Iray Più\_Forest Rendering Interni
- 184\_Iray Più\_Forest Lister

## **Corona Rendering**

### **083 Corona 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\_Environment 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\_Performance GI. VS AA Balance

026\_Performance Light Samples

027\_Performance Max Sample Intensity

028\_Max Ray Depth il Bounce

029\_Performance 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

**084 Corona Rendering e Material**

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

#### **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 videoplayer 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>

Si consiglia di scaricare un archivio alla volta da Turbosquid e non un unico file, per mantenere integri i file win rar, in caso di necessità è possibile contattare l'autore tramite il modulo di richiesta password.

La licenza è sensibile ai componenti hardware e al sistema operativo  
Deve essere scaricata prima sul server in caso sostituzione dei componenti hardware  
e sistema operativo, è possibile scaricarla per 9 volte, come descritto nelle video  
istruzioni al minuto 5:20

<http://www.youtube.com/watch?v=nKqlz9xV4Hk>

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 copyright © Marcello Pattarin.