



Corona in 3ds max Guida Completa
Licenza Locked Subscription su un Computer.

Video corso composto da 6 capitoli dedicati al Rendering in Corona e 3ds max.

Argomenti:

- 1_Rendering e Light (5 ore)
- 2_Materiali (3 ore e 30 Minuti)
- 3_Mappe e Materiali (4 ore)
- 4_Upgrade 1.6 (2 ore e 30 Minuti)
- 5_Render Element (2 ore)
- 6_Upgrade 1.7 (2 ore e 15 Minuti)

Sono presenti 183 video avi codec xvid-in modalità smart focus zoom nelle zone di maggior importanza
Il corso ha una durata di 20 ore e 15 minuti in lingua italiana.
Allegate alle lezioni sono disponibili i file 3dsmax compatibili con la relase 2016 e superiore.

Requisiti di sistema: Corona 1.5 e Superiore, 3ds max 2016 e Superiore.

Descrizione Video corsi contenuti nella collezione:

1_Rendering e Light

Argomenti: analisi dettagliata del rendering e illuminazione, utilizzo del VFB, Light Mix, Render Element, Corona Sun e Corona Light, gestione della Cache, impostazioni Rendering Distribuito, analisi del rumore e sua soppressione, gestione dei Filtri, analisi della Global illumination.

2_Materiali

Argomenti: analisi dettagliata dei Materiali MTL, gestione delle camere e rendering Dof, utilizzo del Materiale Light, analisi del Displacement, creazione di materiali trasparenti, riflettenti, SSS, auto illuminazione, impostazioni della scena e mappe environment. Utilizzo del materiali e shader Catchshadow.

3_Mappe e Materiali

Argomenti: analisi dettagliata dei Material: Layerd Material, Volume Material RaySwitch Material.
Analisi Dettagliata di tutte le mappe presenti in Corona: Corona Bitmap Ambient Occlusion, Corona Color, Corona Data, Corona Distance, Corona Front Back, Corona Mix, Corona Multimap, Corona Normal, Corona Output Corona Round Edges, Corona Wire.

4_Upgrade 1.6

Argomenti: analisi dettagliata dei Nuovi Materiali, Mappe Impostazioni di Rendering, Rendering Distribuito, VFB, Scattering Luci e Tips sulla illuminazione di Interni.

5_Render Element

Argomenti: analisi dettagliata dei Render Element di Corona inerenti una tipica scena di interni e sua post produzione base e avanzata in Photoshop.

Gestione del Tone Mapping in relazione ai Render Element.

Gestione dei formati a 32 e 16 Bit, analisi dei Render Element raw, Shading Cessential, Masking.

Esempio di scene diurne e notturne e gestione della illuminazione relazionata ai Render Element.

6_Upgrade 1.7

Argomenti: analisi dettagliata del nuovo Corona relase 1.7 in 3ds max.

Studieremo tutte le nuove funzioni del rendering, i nuovi materiali e le nuove mappe presenti nella nuova versione di Corona.

Indice lezioni:

1_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_ Enviroment 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_ Perormance GI. VS AA Balance

026_ Perormance Light Samples

027_ Perormance Max Sample Intesity

028_ Max Ray Depth il Bounce

029_ Perormance 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

2_Materiali

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

3_Mappe e Materiali

083_Layerd Material_Base

084_Layerd Material_Metal

085_Layerd Material_Neve

086_RaySwitch Map

087_RaySwitch Material

088_RaySwitch Raggi X

089_Volume Material Inteni

090_Lo Spazio Volumetrico

091_Distanza e Colore

092_Direzionalità e Colore

093_Volume in Esterni

094_Activare la Ambient Occlusion

095_Parametri Ambient Occlusion

096_Ambient Occlusion e Livelli

097_Corona Bitmap

098_Corona Color

099_Corona Data

100_Introduzione Corona Distance

101_Corona Distance e Scatter

102_Corona Front Back

103_Corona Mix

104_Corona Multimap

105_Corona Normal

106_Displacement e Modificatori

107_Scena Finale Corona Normal

108_Corona Output

109_Corona Round Edges

110_Corona Wire

4_Upgrade 1.6

111_Corona 1.6 Nuovo Ligth Mix

112_Gruppi e Individuali Ligth Mix

113_I Nuovi Curve Editor

114_Nuovo Render Region

115_Nuova Sfocatura e Contrasto

116_Nuovo Image Editor

117_Nuovi Profili Lut e Risorse

118_Nuove Luci IES

119_Modificare la Fotometria IES

120_Nuovo Materiale Livelli

121_Nuova Rotazione Mappe

122_Nuova Triplanar Map

123_Triplanar Map e Dummy

124_Nuova Mappa Output

125_Nuova Mappa Round Edge

126_Preparare i Modelli Scatter

127_Nuovo Scattering Spline

128_Nuovo Scattering UV

129_Scattering e Mappe

130_Corona Tips Illuminazione

131_Nuova MultiMap

5_Render Element

133_Presentazione Scena

134_Impostazione Tone Mapping

135_Impostazioni di Output

136_Corona Render Element

137_Post Produzione Semplice

138_Post Produzione Avanzata

139_Post Produzione 32 e 16 Bit

140_Corona Shading Element

141_Post produzione Shading Element

142_Scena Notturna Light Mix

143_Render Element Luci

144_Post Produzione Luci

145_Render Element Raw

146_Post produzione Raw

6_Upgrade 1.7

147_ Nuove Material Library 1.7

148_Presentazione Scena Interni

149_Muri e Pavimenti

150_Tavoli e Legno

151_Vasi e Ceramica

152_Divano e Lampade

153_Lampada e Bagliore
154_Scena Finale Interni
155_New Solver e Luci
156_Corona Camera
157_Hair Color Level
158_Hair La Melanina
159_Hair La Pheomelanin
160_Hair Tinte e Colori
161_Hair Variare La Melanina
162_Hair Glossiness
163_Hair Softness
164_Hair Parametri di Riflessione
165_Hair Diffusione e Colori
166_Hair GI Semplificazione
167_Hair Mod
168_Introduzione Skin Material
169_Skin Overall Color
170_Scattering Amount e Radius
171_I Colori dei Livelli
172_I Raggio dei Livelli
173_Colori Freddi e Caldi
174_Skin Riflessione e Glossy
175_Skin Bump
176_Skin Opzioni SSS
177_Abbe Number e Diamanti

178_SSS Mode

179_Introduzione UvwRandomizer

180_U Scale

181_W Rotation

182_Offset e Seed

183_Mode

184_BumpConverter e Conclusioni

Licenze scene contenute nel corso:

La vostra licenza Locked Subscription può essere installata su un solo computer dopo la prima installazione il corso sarà disponibile senza limiti di tempo sul computer scelto per visionare il corso. In caso di guasto del vostro computer è possibile richiedere una installazione di riserva, contattando via mail e notificando la vostra password di installazione.

Nei file win rar è contenuto il player video per eseguire le video lezioni. Estrarre gli archivi sempre e unicamente con win rar per ricomporre l'integrità dei file.

<https://www.youtube.com/watch?v=7PG0i4i0rHo&feature=youtu.be>

La licenza è sensibile ai componenti hardware e al sistema operativo. La licenza può essere scaricata prima della sostituzione dei componenti hardware e sistema operativo e non dopo, è possibile farlo per 9 volte, come descritto nelle video istruzioni al minuto 5:20

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

La licenza Locked deve essere attivata sempre sullo stesso computer.

Qualsiasi licenza è in grado di stabilire su quanti computer è stata attivata, tramite verifica id e posizione geografica ed è in grado di essere disattivata per l'utilizzo improprio come l'installazione su molteplici computers senza autorizzazione.

Requisiti di sistema: Sistema operativo Windows xp - Vista - Win 7 - Win 8 - Win 10 a 32 e 64 bit, 2 gb di ram - scheda video 512 MB

È vietato cedere a terzi il contenuto dei video corsi, la divulgazione in qualsiasi forma pubblica o privata, è vietata la vendita, il noleggio, il prestito, la proiezione in luoghi pubblici o privati senza autorizzazione scritta dell'autore non rispettando il divieto sarete perseguibili nei termini di legge riferite alle normative sul copyright © Marcello Pattarin