



Video Corso 3dsmax 2020 Workflow Game Design PBR

In questo Video Corso Studieremo il Workflow di Lavoro tra 3ds max 2020, Substance Painter e Marmoset Toolbag.

Argomenti: Questo corso affronta il corretto workflow per realizzare modelli destinati al mondo game AR / VR, Low Poly PBR.

In questo corso studieremo il nuovo modificatore chamfer di 3ds max 2020, per la preparazione dei modelli low poly e high poly destinati al mondo game e AR / VR e Design.

Faremo in 3ds max il mapping tramite unwrap e studieremo come esportare correttamente il modello per Substance Painter.

All'interno di Substance Painter prepareremo i vari materiali PBR e studieremo l'utilizzo dei layer, le maschere, i generatori, gli hard surface, faremo il render in Iray e vedremo come esportare il modello per Marmoset Toolbag.

In Marmoset Tolbag studieremo come impostare i materiali, illuminazione, render statici, animazione e player AR / VR..

Allegate alle lezioni sono disponibili i file 3dsmax 2020
Sono presenti 32 video avi codec xvid- risoluzione HD 1920 x 1080
Il corso ha una durata di 3 ore 20 minuti lingua: italiano

Requisiti di sistema 3ds Max 2020_ 2019 o Superiore.

Nota: alcune funzioni del modificatore chamfer in 3ds max 2020, non sono compatibili al 100% in 3ds max 2019.

Indice delle lezioni :

- 001_ I Preset del Chamfer_3ds max 2020
- 002_Tipologie di Angoli_3ds max 2020
- 003_Angolo e Bias Finale_3ds max 2020
- 004_Smusso e Output_3ds max 2020
- 005_Profondità e Peso_3ds max 2020
- 006_Il Controllo del Peso_3ds max 2020
- 007_Il Controllo del Crease_3ds max 2020
- 008_Limitare L'effetto_3ds max 2020
- 009_Gestione Fori e Insert_3ds max 2020
- 010_Sotto Oggetti e Smusso_3ds max 2020
- 011_High e Low Poly_3ds max 2020
- 012_Smusso e Materiali_3ds max 2020
- 013_Dettagli Poligonali_3ds max 2020
- 014_Dettagli con Smusso_3ds max 2020
- 015_Unwrap_3ds max 2020
- 016_Export Modelli_3ds max 2020
- 017_Bake Normal Map_Substance Painter
- 018_Substance Bake Mappe
- 019_Substance Painter e i livelli
- 020_Substance Painter Generatori
- 021_Substance Painter Emissione
- 022_Substance Hard Surface

023_Substance Painter Iray Rendering

024_Substance Mappe di Altezza

025_Substance Esportazione Mappe

026_Marmoset Materiali e Luci

027_Marmoset Impostazioni Render

028_Marmoset Fotocamera

029_Marmoset Rendering Immagini

030_Marmoset Animazione

031_Marmoset Viewer Real Time

032_Conclusione Corso

Licenze scene contenute nel corso:

Le video lezioni di questo master sono strettamente personali, non possono essere usate per scopi commerciali o essere cedute a terzi è vietata la duplicazione in qualsiasi forma, è consentita la copia personale per fini di back up.
Il file 3dsmax possono essere usate per scopi commerciali.

Importante: il prodotto deve essere attivato tramite autorizzazione.
completato il download richiedete la password seguendo le istruzioni
allegate al file readme, inviando i vostri dati tramite e-mail.
Riceverete i dati di attivazione nei giorni successivi.

Important: the product must be activated through authorization.
completed the download you ask for the password following the instructions
attached readme to the file, sending your data through e-mail.
You will receive the data of activation in the next days.

Il video corso può essere installato e visionato unicamente su un computer appartenente alla stessa persona che ha eseguito l'acquisto o attivato il corso.
La licenza prevede la possibilità di installare il corso, su un secondo computer appartenente sempre alla stessa persona che ha eseguito l'acquisto o attivato il corso per esigenze di viaggio lavoro studio etc.

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