

3D Studio Max Avanzato

Obiettivo

Rendere degli utenti esperti coloro i quali hanno una conoscenza minima del programma.

Destinatari

Tutti coloro che intendono approfondire la conoscenza del programma e della modellazione 3d.

Prerequisiti

Conoscenza base del programma 3D Studio Max.

Contenuti

- Lezione 1: introduzione a mental ray, attivazione del motore in Autodesk 3ds Max 2009, interfaccia grafica e pannelli di mental ray, posizionamento e parametri delle “videocamere”, le impostazioni del Renderer e del Final Gather, ottimizzazione dei tempi e della qualità del rendering, i controlli di esposizione logarithmic, mr Fotografic, introduzione all’uso delle luci con mental ray, le luci MR Area e le luci Fotometriche.
- Lezione2: daylight con mappa mr Physical Sky, global Illumination, introduzione ai “materiali” di 3D Max, coordinate di mappatura, accenni sullo “svolgimento delle mappe”
- Lezione 3: introduzione ai materiali di mental ray, materiali Arch & Design, shader Glow
- Lezione 4: movimenti della videocamera (fly-through), il Campionamento delle Scene, utilizzo di Mental Ray per le scene di esterno, utilizzo di Mental Ray nelle scene di interno, utilizzo combinato della GI e della FG per il massimo risultato
- Lezione 5: shader speciali per l’inserimento fotografico, effetti di rendering: Displacement, Depth Of Field, Caustiche