



Corso erogato in
collaborazione con
CNGeGL e GEOWEB

CORSO DI VRAY PER 3D STUDIO MAX

La comunicazione del Progetto rappresenta un aspetto fondamentale del mondo della Progettazione a tutte le scale d'intervento, che abbraccia architettura, interior design e design.

Vray applicato a 3D Studio Max, rappresenta uno strumento estremamente performante nella realizzazione di immagini ad alto impatto foto realistico, sfruttando le leggi fisiche legate alla percezione della luce e ai concetti basilari della fotografia.

Il Corso è articolato in:

- unità didattiche che affrontano le diverse funzionalità del programma
- unità di esercitazione e riepilogo per verificarne la loro comprensione

OBIETTIVI PROFESSIONALI

Ogni partecipante, al termine del percorso formativo, acquisirà l'autonomia necessaria per la rappresentazione digitale dei propri progetti, individuando un flusso di lavoro specifico finalizzato al miglior risultato in un minor tempo possibile.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si pone come strumento per l'acquisizione di una conoscenza specifica di Vray, da riutilizzare concretamente nell'attività legata alla libera professione o nella collaborazione con studi professionali di settore.

DESTINATARI

Il corso è destinato ad Architetti, Designer, Interior Designer che vogliano puntare sulla comunicazione del progetto e sulle diverse potenzialità legate alla rappresentazione foto realistica.

PROGRAMMA

Unità didattica 1 – INTRODUZIONE A VRAY E PRIMI SETTAGGI

- Presentazione del corso
- Vray e le sue potenzialità
- Luce diretta e luce indiretta
- Il concetto di Global Illumination
- Regole fondamentali per l'approccio al render
- Preparazione di un file all'importazione in 3D Studio con Vray
- Impostare Vray come motore di rendering

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

- Connessione ad internet veloce (consigliato: ADSL, 4MB download, 1MB upload, Ping max 30 Ms)
- Browser supportati: Google Chrome, Mozilla Firefox, Puffin
- Plug-in Shockwave Player 10.0 (MX 2004) o superiore
- Plug-in Flash Player 7 o superiore
- Ram 128 Mbytes
- Scheda video SVGA 800x600
- Scheda audio 16 bit
- Amplificazione audio (altoparlanti o cuffie)

PER MAGGIORI INFORMAZIONI



**CERTIFICATO DI
GARANZIA**

- Importazione di file di diverso formato e il Manage Link
- Vray RT e sua applicazione
- Analisi interfaccia di Vray
- Common Parameters
- Virtual Frame Buffer
- Vray Frame buffer

Unità didattica 2 – SETTAGGI DI VRAY

- Render Setup
- Global Swiches
- Global DMC
- VRay Enviroment
- Color Mapping e Correzione Gamma
- Image sampler e l'Antialiasing
- I metodi di campionamento dell'Antialiasing
- I filtri dell'Antialiasing
- Global Illumination
- Riepilogo

Unità didattica 3 – ESEMPI DI CALCOLO DELLA GLOBAL ILLUMINATION

- Metodi di calcolo della Global Illumination
- Render Statici Esterni:
 - Combinazione dei metodi
- Render Statici Interni:
 - Combinazione dei metodi
- Irradiance maps
- Light Cache
- Salvataggio Irradiance map
- Ambient Occlusion
- Riassunto preset di Vray per render di prova e per render finali

Unità didattica 4 – LE LUCI REALI E LE LUCI VRAY

- Tipologie di luci nella realtà e tipologie luci Vray
- Vray light di tipo Plane
- Illuminazione di una scena con le Vray Plane
- Bilanciamento di un interno: Vray light di tipo Sphere e Mesh
- Vray light di tipo Dome

Unità didattica 5 – LUCI VRAY – VRAY SUN E VRAY SKY

- Vray Sun
- Vray Sun: Opzione Daylight
- Vray Sky
- Vray Sun e Vray Sky per render esterni
- Vray Sun e Vray Sky per render interni

Unità didattica 6 – LUCI VRAY – VRAY AMBIENT LIGHT E VRAY IES

- Definizione Vray Ambient Light
- Parametri Vray IES
- Esempio di bilanciamento delle luci

Unità didattica 7 – RIEPILOGO E APPLICAZIONE VRAY LIGHT

- Illuminazione da Set Fotografico
- Illuminazione Interno diurno



- Illuminazione Interno notturno
- Illuminazione Esterno diurno
- Illuminazione Esterno notturno

Unità didattica 8 – VRAY PHYSICAL CAMERA

- La macchina fotografica e la Vray physical Camera
- Confronto tra la Camera Standard e Vray Physical Camera
- Parametri Vray Physical Cam per le diverse tipologie di render
- Vray Physical Camera e Deep of field

Unità didattica 9 – APPLICAZIONE VRAY PHYSICAL CAMERA

Tutorial e applicazione:

- Impostazioni per render Set Fotografico
- Impostazioni per render Interni Diurni
- Impostazioni per render Interni Notturmi
- Impostazioni per render Esterni Diurni
- Impostazioni per render Esterni Notturmi

Unità didattica 10 – VRAY MATERIALS - VRAYMtl

- I materiali in natura
- Material Editor
- Materiali Vray e Basic parameters
- UVW Maps
- Tipologie di materiali
- Tutorial e applicazione

Unità didattica 11 – RIEPILOGO E APPLICAZIONE

- Importazione file e lighting
- Merge e posizionamento oggetti
- Mapping
- Rendering – risoluzione e salvataggio

Unità didattica 12 – VRAY MATERIALS

- VrayLightMtl
- Vray2SidedMtl
- VrayBlendMtl
- Tutorial e applicazione

Unità didattica 13 – IL BUMP E OPZIONI SUI MATERIALI

- Diffuse – Bump
- MultiSubObject material
- Tutorial e applicazione

Unità didattica 14 – UTILIZZO DEI CANALI

- Diffuse -Reflection-Glossines
- Salvataggio libreria materiali personali
- Tutorial e applicazione

Unità didattica 15 – IL MODIFICATORE VRAY DISPACEMENT E VRAY HDRI MAP

- Vray Displacement
- VrayHDRI
- Tutorial e applicazione: render Set Fotografico
- Tutorial e applicazione: render esterni notturni



Unità didattica 16 – SALVATAGGIO RENDER E RENDER ELEMENTS

- Impostazione risoluzione Render
- Opzioni di salvataggio
- Canali Alpha
- Render Elements e loro utilità

Unità didattica 17 – RIEPILOGO ARGOMENTI TRATTATI

- Tutorial e applicazione: render da "Set Fotografico"
- Tutorial e applicazione: render interno diurno
- Tutorial e applicazione: render interno notturno
- Tutorial e applicazione: render esterno diurno
- Tutorial e applicazione: render esterno notturno

Unità didattica 18 – RISOLUZIONE PROBLEMI

- Le superfici macchiate
- Granulosità
- Immagini sfocate
- Immagini desaturate

Unità didattica 19 – LA POST PRODUZIONE DEL RENDER

- Correzione e bilanciamento immagine in Photoshop
- Elaborazione dell'immagine
- Elaborazione dell'immagine: render interno
- Utilizzo dei Render Elements
- Fotoinserimenti
- Tutorial e applicazione

Unità didattica 20 – PUNTUALIZZAZIONI

- Precisioni e note

TEST FINALE

Durante il percorso formativo sono inoltre previsti esercizi di verifica utili a consolidare l'apprendimento dei contenuti erogati.



VANTAGGI DEL CORSO IN E-LEARNING

- ✓ *Possibilità di ascoltare e rivedere in qualsiasi momento le lezioni del corso*
- ✓ *Risparmio di tempo: i nostri corsi on-line ti consentiranno di formarti quando e dove vuoi, in autonomia, evitandoti eventuali costi per trasferte o spostamenti*
- ✓ *Possibilità di gestire in autonomia il tuo iter formativo*
- ✓ *Contenuti interattivi multimediali*