

PROGRAMMA DEL CORSO AVANZATO DI RENDER V-RAY CON 3DS MAX

Il corso ha durata di 24 ore, ma tipicamente si svolge in forma personalizzata, per aziende o individuale (i corsi personalizzati possono avere durate differenti).

Per accedere al corso è necessario prima aver seguito il corso 3ds Max base.

Il corso insegna come sfruttare il famoso motore di rendering V-Ray all'interno di 3ds Max per ottenere foto virtuali di alta qualità.

MODELLI 3D

- Ottimizzare i modelli 3D diagnostica topologia, saldatura vertici
- Layers e organizzazione della scena, gruppi ed assemblies; I container
- File e oggetti collegati

INTRODUZIONE A V-RAY

- Inquadramento generale, fascia del software sul mercato
- Licenze e attivazioni
- V-Ray RT e V-Ray Production

APPLICAZIONE DI V-RAY

- Frame Buffer e altre opzioni
- Filtri anti-aliasing
- Ambiente
- Mappatura dei colori
- Active shade con V-Ray RT

GLOBAL ILLUMINATION (GI) DI V-RAY

- Introduzione alla GI (Global illumination) di V-Ray
- Uso della mappa di irradianza
- Cache per le luci
- QMC (Quasi -Monte Carlo) e Photon Map
- Ottimizzazione con metodi di calcolo combinato
- GI per esterni per interni, per Fly-Through
- Caustiche

LUCI

- Luce V-Ray piana
- Luce V-Ray sferica e dome
- Il sole e la luce naturale
- Luce mesh
- Luci IES (luci fotometriche in V-Ray)
- Materiali autoilluminanti ed emissivi
- Mappe IBL e HDRI per l'ambiente

I MATERIALI

- V-RayMtl: parametri ed esempi applicati notevoli
- V-RayLightMt
- V-RayWrapperMtl
- V-Ray2SidedMtl
- V-RayBlendMtl
- V-RaySSS2Mtl
- Mappe di composizione, mappe procedurali
- Esempi su varie tipologie
- Fur-tappeti/erba/capelli
- Displacement

IL MAPPAGGIO

- Sistemi di mappatura: UVW Map
- Unwrap UVW (Spline mapping, Pelt map ecc.)
- Render to Texture
- Effetti speciali
- Rendering ed ottimizzazioni
- Profondità di campo/Effetto Bokeh
- Ambient occlusion

OTTIMIZZAZIONI

- Proxy
- Impostazioni per bozze e per render finali
- Memorizzare la mappa di irradianza
- Render mask
- Dimensionamento IM per immagini grandi
- Macchie, aree con rumore, aliasing e scalettature
- V-Ray Denoiser

POSTPRODUZIONE

- Uso combinato con Photoshop (accenni)
- Bilanciamento bianco
- Curve colore e altre regolazioni

