



CORSO VRAY

VRAY PER 3D STUDIO MAX

5 LEZIONI PER CONOSCERE E USARE CORRETTAMENTE IL MOTORE DI RENDERING PIÙ UTILIZZATO: VRAY

PROGRAMMA

- 01. VRAY COS'È, INTERFACCIA - VRAY CAMERE**
- 02. VRAY LIGHT - ILLUMINAZIONE SCENE**
- 03. VRAY MATERIALI**
- 04. VRAY RENDER (setup e parametri Vray)**
- 05. WORKSHOP ARGOMENTI TRATTATI**

IL CORSO

Il corso è rivolto a chi non conosce Vray e ha curiosità e interesse verso il motore di rendering più famoso ed efficace in circolazione tra i programmi di grafica tridimensionale; o a chi conosce non in modo dettagliato il programma e vuole migliorarsi.

Obiettivo del corso è mettere in condizione ogni "studente" di saper settare e gestire i parametri di rendering e mappare e creare dalla base un materiale Vray o una luce.

MATERIALI FORNITI:

- o Dispense PDF sugli argomenti trattati;
- o 3D models (arredi, texture, oggetti);
- o Esercitazioni sugli argomenti trattati (durante e dopo le lezioni).

1. VRAY COS'È - VRAY CAMERE

1.1. Cos'è;

1.2. Interfaccia;

1.3. Primi parametri:

- o Vray Frame Buffer;
- o Global switches;
- o Filtri antialiasing;
- o Environment;
- o Color mapping
- o Primo approccio alla Global Illumination (GI)

1.4. CAMERE

- VrayPhysicalCamera:

- o Come e quando si usa;
- o Parametri;
- o Inquadratura corretta della scena;

- TargetCamera:

- o Come e quando si usa;
- o Parametri;
- o Inquadratura corretta della scena

Esercitazione_01:

- o Verifica conoscenza interfaccia Vray;
- o Verifica conoscenza Vray Frame Buffer;
- o Esercitazione inquadratura scena con VrayPhysicalCamera;

2. LUCI VRAY

- Vray light (plane-sphere-dome):

- o quando e dove si usano;
- o parametri;
- o settaggi;

- Standard light:

- o quando e dove si usano;
- o parametri;
- o settaggi;

- Vraysun:

- o quando e dove si usa;
- o parametri;
- o settaggi;

- Illuminazione interni;

- Illuminazione esterni;

Esercitazione_02:

- o Verifica conoscenza luci Vray;
- o Illuminazione interno;
- o Illuminazione eterno.

3. MATERIALI E MAPPE

- Pannello materiali;
- Texture (Cosa sono);
- Materiali standard (vetro, metalli, intonaco);
- Materiali compositi (tessuti, legno, pietre);
- Uso materiali vray;
- Settaggio materiali Vray;

Esercitazione_03:

- o Verifica conoscenza Pannello Materiali Vray;
- o Creazione materiali "standard";
- o Creazione e applicazione materiali al modello.

4. RENDER

- Setup "render bozza";
- GLOBAL ILLUMINATION (GI);
- Spiegazione funzionamento parametri;
- Setup "render definitivo";
- Canali Vray;

Esercitazione_04:

- o Verifica conoscenza parametri Vray;
- o Creazione "Setup Render Bozza";
- o "Test Render"
- o Sistemazione parametri Vray;
- o "Render Finale".

5. ESERCITAZIONE

- Workshop sugli argomenti trattati:

- o Illuminazione della scena;
- o Setup materiali / applicazione materiali in scala;
- o Inquadratura corretta della scena
- o Test render
- o Aggiustamento della scena
- o Rendering della scena.

IL CORSO

- Il corso VRAY è rivolto a studenti e professionisti che vogliono cimentarsi, approfondire o specializzarsi in materia di rendering foto-realistici e non, attraverso l'utilizzo di uno dei software più potenti ed efficaci in circolazione.
- Unico requisito del corso è la conoscenza (almeno basilare) di un programma di modellazione.
- Il corso affronta in modo approfondito le tematiche della renderizzazione in ogni suo aspetto: i parametri e la gestione di Vray; i concetti di illuminazione e di Telecamere; l'inquadratura corretta della scena e l'uso dei materiali; come e cosa rende rizzare e in che modo. Il corso prevede inoltre delle esercitazioni, singole e guidate, durante ogni lezione così da favorire l'apprendimento e permettere la verifica delle nozioni trasmesse al frequentante.
- Lo scopo del corso è far conoscere in ogni suo aspetto il motore di rendering Vray, spiegare come gestire e renderizzare in modo corretto un modello tridimensionale evitando tempi di rendering esasperati e formare professionisti nel settore della grafica tridimensionale.

MATERIALI FORNITI:

- o Dispense PDF sugli argomenti trattati;
- o 3D models (arredi, texture, oggetti);
- o Esercitazioni sugli argomenti trattati (durante e dopo le lezioni).