

TIPOLOGIA DEL CORSO

3ds Max - Livello Avanzato - Rendering con V-Ray

Prerequisiti

Microsoft Windows, Autodesk 3ds Max Livello base (qualunque versione) o competenze equivalenti).

Durata

Il corso ha una durata complessiva di 24 ore.

Certificazione

Il corso permette di ottenere il certificato di frequenza, numerato e riconosciuto da Autodesk a livello internazionale.

Prezzo per partecipante

€ 480,00 + IVA 22%.

RIFREQUENZA GRATUITA

A CHI E' RIVOLTO

Corso dedicato all'approfondimento su **V-Ray**, il più celebre modulo di rendering per 3dsMax (e non solo), volto all'acquisizione di conoscenze necessarie nella creazione di immagini di altissimo impatto.

Dedicato a Progettisti e Designer, ma anche a Visualizer in genere, si fonda su un approccio fotografico, esaminando, il comportamento fisico della luce e dei materiali e le leggi della percezione visiva. Vengono coperti tutti gli argomenti necessari ad un workflow corretto: ottimizzazione dei modelli 3D, regole per definire le corrette inquadrature, studio e creazione di materiali a comportamento fisico, V-Ray lighting con luci naturali ed artificiali, mapping base ed avanzato, effetti di rendering, setup ed ottimizzazione della *Global Illumination*

Le applicazioni pratiche sono su visualizzazioni d'esterno, d'interno e di prodotto.

ARGOMENTI TRATTATI

Ottimizzare i modelli 3D in 3dsMax

- Layers e controllo organizzazione scena; Xref objects e Xref scene; gruppi ed assemblies; I container
- Ottimizzazione dei modelli: diagnostica topologia, saldatura vertici ecc.

Introduzione a V-Ray

- Inquadramento generale e collocazione sul mercato di V-Ray
- Attivazione V-Ray e default renderer
- V-Ray RT and V-Ray Production
- V-Ray Frame Buffer;
- Global switches;
- Filtri antialiasing;
- Environment;
- Color mapping
- Primi approccio alla Global Illumination (GI)
- Active shade con V-Ray RT

Global Illumination (G.I.)

- Concetti ed applicazioni dell'Irradiance Map
- Light Cache.
- QMC (Quasi-Monte carlo).
- Photon Map
- Metodi di calcolo combinato ed ottimizzazioni
- GI per Exterior Scenes, GI per Interior Scenes, Caustics, and GI per Fly-Through Animations

Lighting

- V-Ray plane/sphere/mesh/dome – settaggi e applicazioni
- V-Ray IES light – le fotometrie IES
- V-Ray Sun – la luce naturale
- V-RaylightMtl: illuminare con oggetti autolluminanti

- IBL e HDRI: la mappa V-Ray Hdri.
- Luci Photometric di 3dsMax

I materiali:

- Materiali V-RayMtl: parametri ed esempi applicati notevoli
- V-RayLightMt; V-RayWrapperMtl; V-Ray2SidedMtl; V-RayBlendMtl, V-RaySSS2Mtl: Estesa rassegna d'esempi di varie tipologie di Materiali e Mappe di composizione, procedurali ecc..
- Sistemi di mappatura: UVW Map e Unwrap UVW (Spline mapping, Pelt map ecc.); Render to Texture

Effetti di rendering ed ottimizzazioni

- Profondità di campo/Effetto Bokeh
- V-Ray Fur – tappeti/erba ecc.
- V-Ray Displacement
- V-Ray Proxy

Ottimizzazioni

- Impostazioni per bozze e per render finali
- Store with Irradiance Map
- Render mask
- Dimensionamento IM per immagini grandi

Tips&tricks

- Soluzioni a problematiche: chiazze, aree granulose, luci scalettate ecc.

Render element e postproduzioni

- Ambient occlusion.
- V-Ray Denoiser,
- Rassegna Render elements ed uso combinato con Photoshop
- Bilanciamento bianco, color grading ed altre regolazioni