

# V-RAY 5

## PER 3DS MAX

L'obiettivo del corso è rendere il discente autonomo nella gestione e nell'utilizzo del software V-Ray, permettendogli di acquisire le competenze utili a poter portare avanti un progetto di rendering in maniera professionale.

[VISITA IL CORSO](#)

Il corso affronta argomenti relativi al mondo del fotorealismo digitale spiegando come applicare le potenzialità del motore di rendering V-Ray al software di progettazione 3D Studio Max. Durante il programma verranno approfondite le numerose performance di questo sistema, evidenziando le opzioni all'avanguardia per ottenere risultati grafici dall'impatto iperrealistico, introducendo i nuovi strumenti utili a ottimizzare la resa degli effetti di illuminazione.



### DOCENTE

Arch. Giovanni Messina



### DURATA

11 ore



### MODALITÀ

e-Learning

Durante lo svolgimento del corso il discente apprenderà un vero e proprio approccio metodologico e acquisirà una visione globale delle varie fasi di lavoro, acquisendo capacità e competenze tecniche avanzate spendibili in diversi ambiti professionali, come lo studio di progettazione architettonica, il disegno industriale, lo studio di comunicazione con i render foto realistici, la preparazione di modelli digitali per la prototipazione mediante Stampa 3D presso Aziende tecnologiche e Service di stampa 3D.

## 1 3DS MAX BASIC PER V-RAY

- Interfaccia Grafica
- Muoversi nell'ambiente 3ds max
- Trasformazioni nello spazio 3d
- Snap
- SelectionSet Spinner
- Layers e Gerarchie
- I Fondamentali per L'ArchViz (Parte 1)
- I Fondamentali per L'ArchViz (Parte 2)

## 2 VRAY OPERAZIONI PRELIMINARI

- Configurare l'ambiente 3ds max per Vray
- Importazione e operazioni preliminari (Parte 1)
- Importazione e operazioni preliminari (Parte 2)

## 3 MATERIALI (PARTE 1)

- I Materiali-Creare una libreria in avvio
- I Materiali Vray.VrayMtl (Parte 1)
- I Materiali Vray.VrayMtl (Parte 2)
- I Materiali e le mappe (Parte 1)
- I Materiali e le mappe (Parte 2)

## 4 MATERIALI (PARTE 2)

- Vray SSS Materials (Parte 1)
- Vray SSS Materials (Parte 2)
- VRayALSurfaceMtl
- Vray two-sided material
- Vray Blend
- Vray Bump

## 5 INTERFACCIA UI E V-RAY FRAME BUFFER

- Interfaccia UI di Vray (Parte 1)
- Interfaccia UI di Vray (Parte 2)
- Interfaccia UI di Vray (Parte 3)

- Interfaccia UI di Vray (Parte 4)
- V-Ray Frame Buffer (Parte 1)
- V-Ray Frame Buffer (Parte 2)

## 6 V-RAY RENDER ENGINES

- Render Production
- Light Mix (Parte 1)
- Light Mix(Parte 2)
- Layered Compositing

## 7 SAMPLING

- Sampling (Parte 1)
- Sampling (Parte 2)
- Sampling (Parte 3)

## 8 LIGHTING

- Lighting (Parte 1)
- Lighting (Parte 2)
- V-Ray Ambient Light
- IES Lights
- V-Ray Sun and Sky System

## 9 IMPOSTAZIONI VELOCI: CAPIRE IL CALCOLO

- Impostazioni Veloci (Parte 1)
- Impostazioni Veloci (Parte 2)
- Impostazioni Veloci (Parte 3)
- Impostazioni Veloci (Parte 4)
- Le caustiche

## 10 LE CAMERE V-RAY

- Le camere fisiche
- Le camere fisiche DOF
- Le camere fisiche MB

## 11 VOLUMETRICS

- Aereal Perspective
- Environmental Fog

## 12 DYNAMIC GEOMETRY

- Displacement Mod (Parte 1)
- Displacement Mod (Parte 2)
- Proxy
- V-Ray Fur

## 13 RENDER ELEMENTS

- Render Elements

## 14 ESERCITAZIONE PRATICA (PARTE 1)

- Preparare La Scena (Parte 1)
- Preparare La Scena (Parte 2)
- Preparare La Scena (Parte 3)
- Illuminazione Artificiale (Parte 1)
- Illuminazione Artificiale (Parte 2)

## 15 ESERCITAZIONE PRATICA (PARTE 2)

- LightMix
- Layered Compositing
- Prepariamo le viste finali (Parte 1)
- Prepariamo le viste finali (Parte 2)
- Prepariamo le viste finali (Parte 3)
- Prepariamo le viste finali (Parte 4)
- Resumable rendering
- GPU rendering