

CORSO ONLINE

V-RAY 5 PER 3D STUDIO MAX



Docente

Arch. Giovanni
Messina



Durata

11 ore



Crediti

0 CFP



Modalità

E-learning

ISCRIVITI ORA



CHIAMA IL NUMERO
(+39)092445834



VISITA IL SITO
www.pedago.it





Il Programma del Corso

Descrizione

V-Ray e 3ds Max sono software di modellazione e rendering 3D utilizzati per realizzare visualizzazioni architettoniche e di design ad alto livello fotorealistico. Il corso V-Ray per 3ds Max (11 ore) insegna come integrarli efficacemente attraverso videolezioni teoriche ed esercitazioni pratiche, fornendo le competenze per creare render di qualità professionale. Il programma è aggiornato a V-Ray 5 e non include le licenze dei software

Obiettivi

- Acquisire una conoscenza completa di V-Ray per 3ds Max
- Saper gestire il rendering di progetti semplici e complessi
- Utilizzare in modo avanzato luci, materiali e dettagli della scena
- Realizzare render professionali, efficaci e fotorealistici
- Rafforzare il profilo professionale con competenze altamente richieste

Perché sceglierci



Docenti Qualificati

Professionisti selezionati tra i più qualificati esperti di ogni settore



Contenuti tecnici, ma chiari

Approccio pratico e comprensibile, anche su temi complessi.



Massima Flessibilità

Possibilità di gestire la formazione in autonomia da pc o smartphone



Risorse Aggiuntive

Ogni corso dispone di materiale didattico, documenti e utility gratuite



Tutoring e Assistenza

Team sempre pronto a gestire esigenze di natura tecnica o didattica



Rilascio di Attestato

Al superamento del corso è previsto il rilascio dell'Attestato

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
- Preparamo le viste finali (Parte 1)
- Preparamo le viste finali (Parte 2)
- Preparamo le viste finali (Parte 3)
- Preparamo le viste finali (Parte 4)
- Resumable rendering
- GPU rendering