

## LEZIONE 1

### 1\_ preparazione modello per 3DS

\_ preparazione e dettaglio del modello 3D derivate da vari software di modellazione tra cui: SketchUp, Rhinoceros, Revit e Autocad.

\_ esportazione del modello 3D e gestione dell'importazione in 3DS Max

### 2\_ interfaccia 3DS Max

\_ spiegazione dell'interfaccia di 3DS Max mirata alla renderizzazione di immagini statiche.

\_ installazione scripts e plug-ins gratuiti

### 3\_ funzionamento teorico e settaggi Vray

\_ che cos'è un motore di render e come funziona

\_ gestione dei settaggi V-ray sia a livello teorico che pratico, in modo da controllare, in base alle necessità, tempi e qualità dei renders

## LEZIONE 2

### 4\_ camera fisica Vray

\_ come funziona una camera in fotografia

\_ gestione dell'esposizione della camera come nel mondo reale

\_ settaggi camera fisica in Vray

### 5\_ illuminazione

\_ proprietà fisica della luce

\_ illuminazione esterna: Vray Sun e Vray Sky

\_ illuminazione esterna: Vray Sun e HDRi

\_ illuminazione interna: naturale

\_ illuminazione interna: artificiale

## LEZIONE 3

### 6\_ materiali architettonici base

\_ studio fisico del materiale e trasposizione in Vray

\_ material editor

\_ materiali dielettrici (plastica, legno, vetro, tessuto, cemento)

\_ materiali conduttori (metallo cromato e satinato, oro, bronzo)

\_ materiali naturali (acqua, erba)

### 7\_ postproduzione base

\_ bilanciamento colore

\_ bilanciamento luce

## LEZIONE 4 -5

### 8\_ esercitazione finale

\_ l'esercitazione pratica tratterà tutti gli argomenti trattati durante il corso

\_ l'esercitazione sarà fatta su un modello 3D fornito da noi