

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