



# 3DS MAX VRAY + VIRTUAL REALITY

Dalla configurazione del software  
al rendering finale in 360°

## Obbiettivi del corso

Nel corso 3Ds Max V-Ray and Virtual Reality (livello intermedio), ed attraverso il metodo dei 5 step (inquadratura, bilanciamento luci, materiali, render setup e post produzione) imparerai a:

Elaborare immagini di livello medio – alto per i tuoi ambienti ad alta resa realistica.

Elaborare un'immagine a 360° del tuo ambiente (soggiorno, camera da letto, cucina) e di poterla vedere con il visore, così da aumentare il grado di immersività del progetto.

Verranno rilasciati dei modelli e delle scene già pronte per implementare le funzionalità imparate a lezione.

## PER CHI È?

Se sei uno **studente di architettura, un ingegnere, un artista grafico, un progettista, o un agente immobiliare** che desidera imparare a lavorare in 3D, dalla configurazione del software al rendering, questo corso è per te.

Con delle lezioni mirate, imparerai le basi del **software 3Ds Max e V-ray**.

Download gratuito sul sito dell'autodesk:

<http://www.autodesk.com/education/free-software/all>

Tre metodi di download:

Install Now

Download Now

Browser Download



Licenza validità:

3 anni

Installazione plug-in V-Ray

# Programma del Corso

Introduzione a 3Ds Max

Finestra di lavoro, interfaccia, viewport, tipi di visualizzazione

Strumenti Copia, Ruota, Scala

Cenni di geometria dei corpi solidi

Pannello Create (creazione di oggetti solidi)

Pannello Modify (modifica di oggetti solidi)

Safe Frame e Viewport clipping

Graphite modeling tools

Gruppi, Layers, Snap

Modificatori Editable Poly, Editable Mesh, Editable Spline

Applicazione dei materiali (colore e texture) Elaborazione Render

Introduzione a V-Ray

Render Setup, V-Ray RT, Frame Buffer (VFB)

Composizione della Scena

V-Ray Sun e V-Ray Physical Camera

V-Ray Light e V-Ray Ies

Illuminazione Antialiasing, Indirect Illumination, Irradiance Map, Light Cache, Brute Force, Ambient Occlusion

Color Mapping, Environment, Image Sampler, Composizione della scena

Camera: V-Ray Physical Camera (Depth of Field)

Mappe, UVW, Texture, Materiali V-Ray

Render Finale (bozza e definitivo)

Post produzione (cielo, vegetazione, persone, render elements)

# Due Esercitazioni Pratiche

Studio di un interno

Dalla modellazione al Rendering

Modellazione caso studio (soggiorno, bagno, cucina)

Inquadratura/e, settaggio camere di V-Ray

Bilanciamento Luci

Applicazione Materiali

Settaggi Render

Render Finale

Post Produzione

Studio di un esterno

Dalla modellazione al Rendering

Importazione modello dwg

Inquadratura/e, settaggio camere di V-Ray

Bilanciamento Luci

Applicazione Materiali

Settaggi Render

Render Finale

Post Produzione

# Metodo 5-Step Render Workflow

Produzione del rendering in 5 passaggi

## 1) INQUADRATURA MODELLO 3D



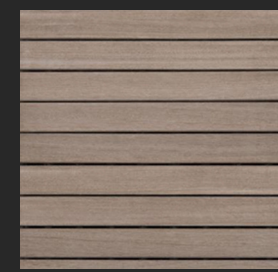
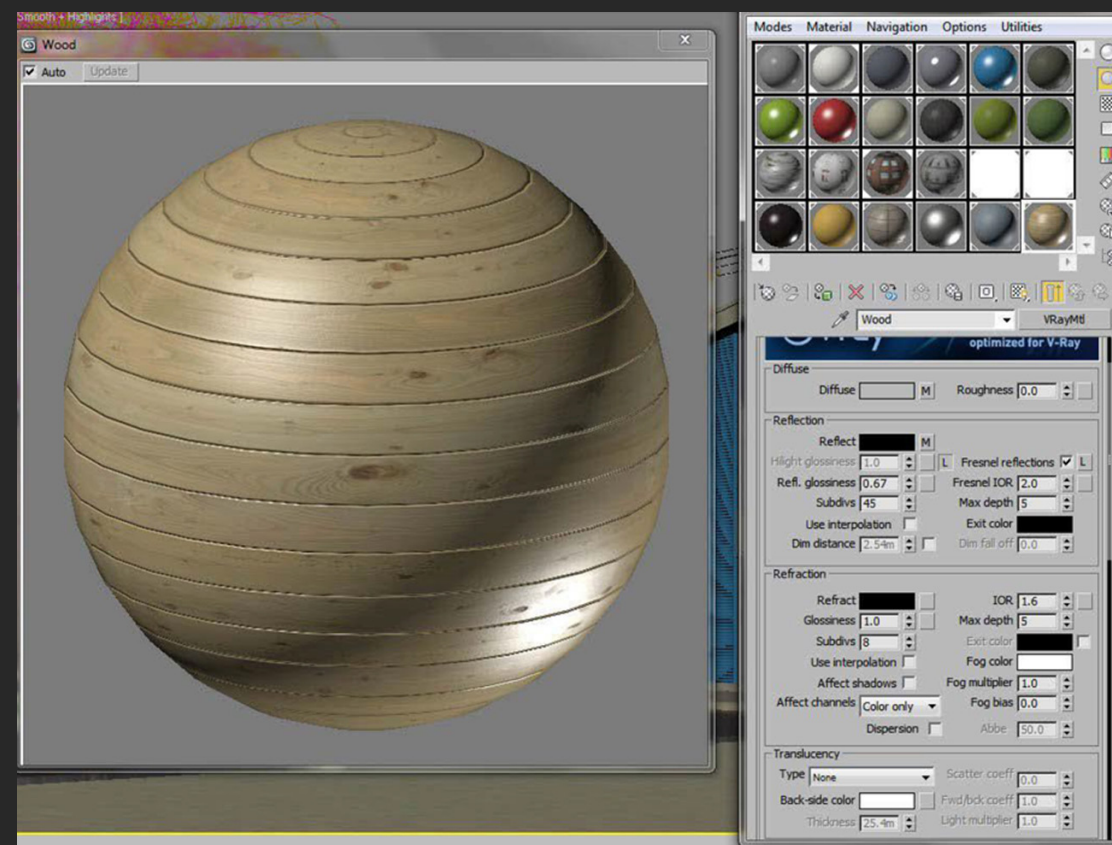
## 2) BILANCIAMENTO LUCI



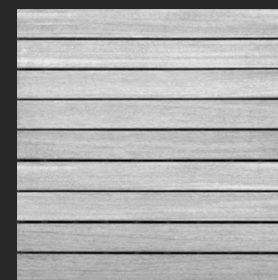
# Metodo 5-Step Render Workflow

Produzione del rendering in 5 passaggi

## 3) APPLICAZIONE MATERIALI

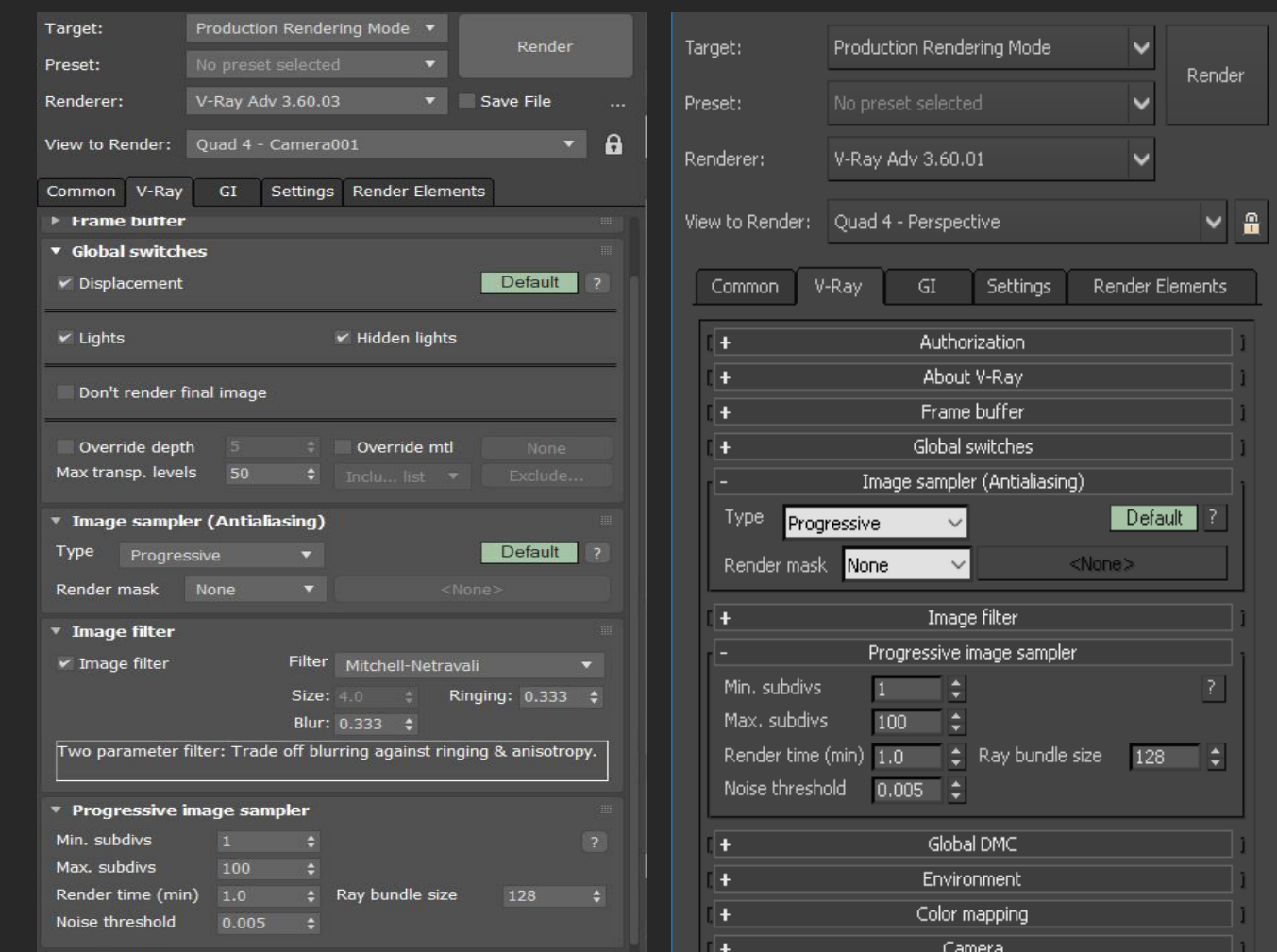


Diffuse



Bump

## 4) SETTAGGI RENDER FINALE



# Metodo 5-Step Render Workflow

Produzione del rendering in 5 passaggi

## 5) CORREZIONE DEL COLORE E POST PRODUZIONE





# Alcuni Lavori



# Alcuni Lavori

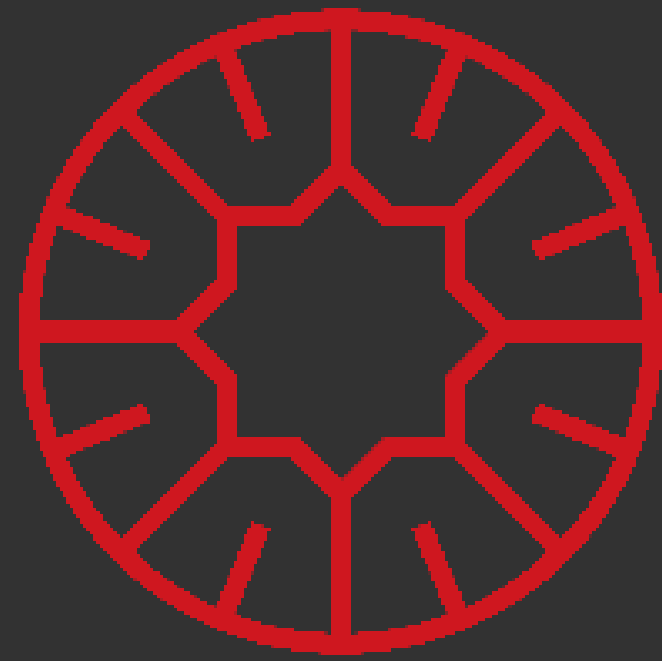


# Rendering 360 + VR

## LIVING ROOM WITH VIEW

<https://modobay.com/Modo/View/1535>





MRO - visualize **ideal** spaces  
TORINO via Agostino da Montefeltro 2  
PHONE: +39 3280848802  
EMAIL: [info@mrodesign.it](mailto:info@mrodesign.it)  
SITO WEB: [www.mrodesign.it](http://www.mrodesign.it)