

Corso

“V-ray 3.4 per Sketchup - con aggiornamenti a V-ray 3.6 e Sketchup 2018” (cod.545/01/19)

SEDE: Fondazione Ordine Ingegneri Torino in Via Giolitti 1 (scala A – 4° piano)

DATE: 15, 22, 29 marzo e 5 aprile 2019 dalle ore 14.00 alle ore 18.00
(4 incontri da 4 ore cadauno; totale 16 ore)

RELATORE: arch. Pietro Merlo, docente autorizzato Sketchup e Chaosgroup di Sin Tesi Forma (ATC)

Obbiettivi:

Il corso ha l'obiettivo di introdurre al mondo del rendering con uno dei migliori strumenti in questo campo: V-Ray. Trattandosi di un tema vasto e articolato, il percorso formativo prevede una scaletta di argomenti posti in ordine logico che permettono all'iscritto di rendersi autonomo nel lavoro potendo approfondire quelli di suo maggior interesse. Lo scopo del corso è di fornire gli strumenti di base per realizzare rendering di alta qualità e illustrare le strade da percorrere per approfondire il tema. Completano il corso esercizi ed esempi studiati specificatamente per interni ed esterni nel campo architettonico, ingegneristico e dell'arredo.

Pre-Requisiti:

Trattandosi di un corso orientato ad approfondire il rendering fotorealistico realizzato con V-Ray è richiesta una buona conoscenza delle funzionalità di base di SketchUp oppure di aver frequentato un corso di SketchUp Base. Tuttavia il corso potrebbe essere interessante anche per chi non avesse mai usato SketchUp ma interessato a capire se questo software possa essere lo strumento giusto per le proprie necessità di rappresentazione e realizzazione di rendering fotorealistici.

E' fortemente consigliato l'uso in aula di un computer portatile personale con il software installato

Lezione 1

- Storia ed esempi del rendering: a partire dal Ray-Tracing come si è evoluto fino alla Global Illumination.
- La scena 3D, cos'è e come si compone.
- Dove e come si scarica/installa la versione di prova di V-ray che dura 30 giorni con piene funzionalità.
- Rendering VS Shading (immagini semplici prodotte da Sketchup).
- Analisi su esempi di rendering.

Lezione 2

- Esempi di HDRi (high dynamic range image) per IBL (Image Based Lighting) cioè rendering basato su immagine luminosa a calotta.
- Regole per un buon rendering, il buon render deriva da un buon modello.
- Tutte le luci, esempi, descrizioni e utilizzi per:
Rectangular Light/Plane Light – Sphere light – Omni – Spot – IES – Dome ed infine la nuova Mesh Light.

Lezione 3

- Esercitazione 1, si presentano e si analizzano tutte le icone della barra dei comandi V-ray.
- I nuovi strumenti che ottimizzano di molto il lavoro, come il Fur, i Proxy e le sezioni renderizzabili.
- Il DOF (depth of field) tutti i modi per sfruttare la bassa profondità di campo.
- Output in HD, alta definizione.
- Tutto, ma proprio tutto, sui materiali, le novità, le semplificazioni, le nuove funzioni ma soprattutto l'integrazione... da oggi mai più modifiche sulle texture al di fuori di V-ray per Sketchup.

Lezione 4

- Nuovi strumenti e agevolazioni per l'inserimento della Spot e della IES light.
- Override material, che cos'è, come funziona e quando usarlo.
- Come usare e sfruttare la lista menu delle luci, copia come istanza.
- VFB, V-ray Frame Buffer, modifiche a 32bit (profondità colore alta) equivale a modificare una foto in RAW.
- I Render Elements, così tanti e così utili, cosa sono e cosa servono.
- Le novità di Sketchup 2019 e di V-ray NEXT

Per chi frequenterà il corso è previsto il rilascio del Certificato Autorizzato Sketchup da parte del Centro Formativo Autorizzato (ATC) [Sin Tesi Forma](#)