

Promemoria XL lezione 28.05.2013

3D Studio MAX con V-Ray

V-Ray Frame Buffer

Per vedere la vera inquadratura della camera utilizzare l'opzione **Show safe frame** (tasto destro sul nome della Viewport scegliere Show safe frame per attivare)

Inserire una **camera** nella scena e comporre un'inquadratura realistica;

Assegnare un materiale generico a tutti gli elementi in scena;

V-Ray Light: Inserire le luci **V-Ray Light** (una principale ed una secondaria), verificare le luci: spostare, ruotare e modificarne i parametri;

Creare ed assegnare i materiali ad ogni oggetto;

PRIMI PASSI DA FARE:

Settaggio del valore Gamma per viewport e material editor (va fatto una sola volta)

Menu Customize > Preferences > Gamma and LUT

- 1) Mettere lo spunta su Enable Gamma/LUT correction (abilita la correzione Gamma)
- 2) Impostare il Gamma a 2.2
- 3) In Materials and Colors mettere lo spunta su Affect Color Selection e su Affect Material Editor (in questo modo anche il material editor si allinea alla correzione)

Settaggio del valore Gamma per il rendering (va fatto per ogni scena)

Aprire il Pannello di Rendering (tasto F10)

Scheda: V-Ray: V-Ray Frame buffer

- 1) Mettere lo spunta su Enable built-in Frame Buffer (permette di utilizzare il frame buffer di V-Ray, in tale modalità sono presenti molte più possibilità)

Scheda: V-Ray: V-Ray Color mapping

- 2) Mettere il valore 2.2 in Gamma (in tal modo coordiniamo il valore di gamma dato precedentemente anche al calcolo del rendering, così tutto è coordinato)

Sempre nel Pannello di Rendering (tasto F10)

Scheda: V-Ray: V-Ray Environment

- 1) In GI Environment (skylight) override mettere lo spunta su on (in questo modo si attiva la luce ambiente, il riquadro accanto indica il colore che di default è un azzurrino, volendo può essere modificato)

Scheda: V-Ray: V-Ray Global switches

- 2) In Lighting togliere lo spunta da Default light o impostare off con GI (le luci di default vanno disattivate in quanto andrebbero ad influenzare le luci che stiamo impostando con effetti di appiattimento)

Scheda: Indirect illumination: V-Ray Indirect illumination (GI)

- 3) In GI caustics mettere lo spunta su on (in tal modo il V-Ray calcolerà i rimbalzi della luce)

PARAMETRI PER RENDER IN FASE TEST E POI DEFINITIVO

Settaggio per Render in fase TEST (in Common: Common parametres > Output size

scegliere dimensioni 640x480 px)

Sempre nel Pannello di Rendering (tasto F10)

Scheda: Indirect illumination: V-Ray Indirect illumination (GI)

- 1) In Primary bounces > GI engine scegliere a tendina Irradiance map
- 2) In Secondary bounces > GI engine scegliere a tendina Light cache

Scheda: Indirect illumination: V-Ray: Irradiance map

- 1) In Built-in presets > Current preset scegliere a tendina Very low
- 2) In Options mettere lo spunta in Show calc. phase

Scheda: Indirect illumination: V-Ray Light cache

- 1) In Calculation parameters > Subdivis mettere il valore 100
- 2) Mettere lo spunta in Show calc. Phase

Per ogni V-Ray Light

- 1) In Options mettere lo spunta su Store with irradiance map (Calcola le ombre sfruttando Irradiance map, se con spunta calcolo più veloce ma meno preciso)
- 2) In Sampling > Subdivs lasciare valore di Default = 8 (Controlla la qualità delle ombre, più veloce meno preciso con valore basso)

Settaggio per Render FINALE (in Common: Common parametres > Output size scegliere

dimensioni ottimali per il lavoro da stampare ad es. 1000x700 px)

Sempre nel Pannello di Rendering (tasto F10)

Scheda: Indirect illumination: V-Ray: Irradiance map

- 1) In Built-in presets > Current preset scegliere a tendina High
- 2) In Basic parameters > Min rate mettere il valore -3
- 3) In Basic parameters > Max rate mettere il valore 0

Scheda: Indirect illumination: V-Ray Light cache

- 1) In Calculation parameters > Subdivis mettere il valore 1000

Per ogni V-Ray Light

- 1) In Options togliere lo spunta su Store with irradiance map (più preciso)
- 2) In Sampling > Subdivs alzare il valore a 40 o superiore (migliore)

Elaborato d'esame: revisioni

Esercizio 28: Utilizzando una sedia a scelta fra i file forniti dalla docenza, inserire nella scena le luci adeguate, una camera e assegnare all'arredo i materiali sotto elencati, salvare per ogni materiale un render in bassa qualità (.jpg 640x480 px).

1. Assegnare un materiale unico di colore bianco opaco a tutto l'arredo
2. Seduta in plastica lucida nera – piedi in acciaio lucido
3. Seduta in plastica opaca blu – piedi in acciaio satinato
4. Seduta in plexiglass lucido trasparente – piedi in plastica opaca arancione
5. Seduta in plexiglass lucido trasparente arancione – piedi in plastica opaca bianca
6. Seduta in legno
7. Seduta in tessuto
8. A piacere altre prove