

# VRay<sup>®</sup>: Corso Completo

## Rendering con VRay for Rhinoceros/SketchUp

Gen2009-Rev.2

### Programma del Corso (1 gg.):

<b>PARTE PRIMA: Introduzione</b>	1. Scopo e Contenuti del Corso. 2. Selezione di VRay tra i vari motori di rendering installati in Rhino.
<b>PARTE SECONDA: Gli elementi dell'Interfaccia</b>	3. Overview sulle finestre di dialogo.
<b>PARTE TERZA: Attribuire i Materiali</b>	4. Uso della finestra di dialogo per la creazione dei materiali.
<b>PARTE QUARTA: Illuminazione</b>	5. Tipi di Luce e Parametri specifici relativi.
<b>PARTE QUINTA: Impostazioni di Rendering</b>	6. Impostazioni globali. 7. Color Mapping. 8. Telecamera ed output su file. 9. Environment ed Illuminazione indiretta (G.I.).
<b>PARTE QUINTA: Il Rendering Avanzato</b>	10. Metodi del calcolo Radiosity. 11. QMC (Quasi-Monte carlo). 12. Irradiance Map. 13. Photon Map. 14. Light Cache. 15. Metodi di calcolo combinato.
<b>ESAME FINALE.</b>	

Ogni giornata ha una durata di sei ore (da 50 minuti) ed è strutturata secondo il seguente orario\*:

9:30 Inizio Lavori e Registrazione;  
9:40 Prima Sessione;  
11:20 Cofee Break;  
11:35 Seconda Sessione;  
13:15 Lunch Break.

15:00 Terza Sessione;  
16:40 Termine della giornata.

L'iscritt\_\_ : \_\_\_\_\_, Per accettazione \_\_\_\_\_  
Firma

\* calendari ed orari sono indicativi e possono variare o essere concordati a seconda della disponibilità della struttura nazionale di training.