

Sommario

Prefazione di Gabriele Congiu.....	VIII
Prefazione di Jeff Mottle.....	IX
00- Introduzione	XI
Editore e curatore dell'opera.....	XII
Chi è l'autore	XII
Obiettivo dell'opera.....	XII
Come è strutturata l'opera	XII
Convenzione di stile.....	XII
Contenuto del DVD-Rom.....	XII
01-Primi passi con il Metodo 5SRW	1
Il metodo dei 5 Step	2
Metodo e Chiaroscuro.....	3
La versione giusta.....	4
Attivazione di V-Ray.....	4
02-Chiaroscuro è la chiave	7
Il Chiaroscuro è la chiave	8
<i>Esercizio: come correggere un'immagine nel VFB</i>	<i>11</i>
La forma della luce.....	15
Adattarsi ai cambi di illuminazione	18
Strumento History	21
03-Modalità di Render	23
Cos'è la luce indiretta	24
V-Ray di Default.....	26
IPR – Interactive Progressive Rendering	26
Settaggi per il render finale	28
VRayDenoiser.....	30
V-Ray GPU	34
Quadro generale.....	36
Render Test	36
Render Finale.....	36
Auto exposure.....	37

Quando evitare l'Autoesposizione	39
Resumable Rendering	40

04-Usare V-Ray come una Reflex..... 41

Reflex e V-Ray Physical Camera	42
La Physical Camera di 3ds Max.....	44
L'esposizione di default è differente	45
Proprietà fondamentali della Reflex.....	46
Profondità di campo	48
<i>Esercizio: come simulare la Profondità di campo</i>	<i>49</i>
EV e Profondità di campo.....	50
Effetto Bokeh	51
Il bilanciamento del bianco.....	52
Tutto in una V-Ray Physical Camera	54
Esercitarsi con una vera Reflex	55

05-Bilanciamento delle luci 57

Tipi di illuminazione.....	58
Cosa sono le bank light.....	58
Le sorgenti luminose simulabili con V-Ray	59
I parametri della V-Ray light	60
Rapporto dimensioni-intensità.....	61
Illuminare un oggetto con 1 e 2 bank light	62
Gerarchia luminosa a 4 livelli	65
Il contrasto cromatico.....	66
Bilanciamento di un interno (luci artificiali)	67
Illuminazione naturale con una sola sorgente	72

06-Dai materiali base agli avanzati 77

Creazione di un materiale VRayMtl.....	78
Interfaccia per il controllo delle proprietà di superficie.....	79
<i>Esercizio: come creare i materiali.....</i>	<i>80</i>
Accorgimenti per il metallo cromato e i vetri	84
Suggerimenti per i materiali (troppo) complessi	85
Metallo Colorato e Perlescenza.....	87
Metallo Anodizzato	88
Dispersione (Abbe number).....	89

Materiali traslucenti (sottili).....	90
Materiali traslucenti (con spessore).....	91
V-Ray Blend Material.....	92
<i>Esercizio: come usare il V-Ray Blend Material</i>	92
L'opzione Max Depth	95
Considerazione su vetri e oggetti riflettenti.....	95
Come creare una libreria di materiali.....	96
Creare materiali per una scena.....	97
07-Controllo della distribuzione dei toni	101
I tre tipi di esposizione	102
Compressione dei Toni alti: Color mapping o VFB?	104
Relazione tra Toni alti e Contrasto.....	106
<i>Esercizio: come gestire l'esposizione in funzione dell'illuminazione... ..</i>	109
Cos'è il LUT e come usarlo.....	112
08-Render di esterni	115
I punti caratteristici dei render di esterni	116
Inquadratura	117
Eliminare la distorsione verticale	118
Il bilanciamento luci/ombre.....	119
Le ombre distese	120
Assenza dell'orizzonte	121
Cielo/sfondo coerente.....	122
Vegetazione con Forest Pack	124
09-V-Ray Sun System	127
La luce nella simulazione di esterni.....	128
<i>Esercizio: come inserire una luce V-Ray Sun</i>	129
V-Ray Sun	131
V-Ray Sky.....	135
Come controllare il V-Ray Sky	136
Come sostituire VRaySky con un cielo in Post-produzione.....	137
<i>Esercizio: come creare una gerarchia delle luci nei render notturni</i>	139
10-V-Ray Fur, Bump e Displacement.....	145
Il Bump	146

Il Displacement	148
Displacement + Bump.....	150
Il V-Ray FUR	151
Simulare un tappeto	151
Simulare la peluria	153
<i>Esercizio: come unire Displacement e Fur</i>	<i>155</i>

11-Flusso completo del metodo 5SRW..... 161

Inquadratura	162
Impostazione della luce primaria.....	163
SkyLight Portal	164
Valutazione del Chiaroscuro	165
Materiali: mappare le riflessioni.....	168
Plastica traslucida.....	170
Render finale.....	171
Post-Produzione: correzione colore	172

12-IBL, mappe HDRI e altre luci 177

Mappe HDRI e illuminazione IBL	178
I controlli delle mappe HDRI in V-Ray	179
Esempio A: modellare la scena con una mappa HDRI	180
<i>Esercizio: come illuminare un esterno notturno con una HDRI.....</i>	<i>181</i>
Esempio B: inserire un oggetto in un ambiente con HDRI.....	184
<i>Esercizio: come inserire un oggetto in un ambiente</i>	
<i>illuminato con HDRI.....</i>	<i>184</i>
Esempio C: Illuminare un interno.....	188
HDRI e differenti atmosfere	190
Altri tipi di V-Ray Light	192
Modalità Sphere	192
Come creare una V-Ray Light Mesh.....	193
V-Ray IES e il file IES	194

13-Tecniche di analisi del Chiaroscuro 197

Oggettivizzare con piccole porzioni	198
Mettere alla prova l'illuminazione.....	199
Modellare per sottrazione.....	200
Relazione tra immagini piatte e contrasto.....	203

Gian Lorenzo Bernini e i modelli 3d	204
14-Ottimizzare sequenze fotografiche	205
Brute Force e Irradiance map.....	206
Processo con Denoiser Tool.....	207
<i>Esercizio: come ottimizzare un'animazione - 1^a FASE Precalcolo.....</i>	208
<i>Esercizio: come ottimizzare un'animazione - 2^a FASE Calcolo.....</i>	209
<i>Esercizio: come ottimizzare un'animazione - 3^a FASE Denoiser Tool</i>	210
Precalcolare l'intera Global Illumination.....	211
Chaos Cloud	212
Schema del Processo	214
15-Tips & Tricks15	215
Luci di dettaglio.....	216
<i>Esercizio: come triangolare la posizione di una luce di dettaglio</i>	217
Rapporto di produzione	221
Bilanciamento (empirico) del Bianco	222
Oltre lo spigolo smussato.....	224
Instabilità – Security Tools.....	225
Creare immagini a 360°	226
Immagini Stereoscopiche a 360°	228