

Prefazione

Il libro “**3ds Max® & V-Ray®**” è un percorso didattico semplice, chiaro e veloce, tracciato in circa quindici anni di insegnamento, finalizzato all’acquisizione di competenze professionali del software e al superamento degli esami Autodesk®.

Il volume può essere consultato per argomenti, tramite l’indice analitico, o può essere semplicemente letto per intero. Si rivolge sia ai non esperti, sia ai professionisti interessati ad approfondire i comandi di modellazione, di impostazione della scena e di rendering, ed è ricco di consigli utili per superare gli esami Autodesk.

Il testo tratta i più importanti comandi di 3ds Max, software leader nel mercato della modellazione tridimensionale, dell’animazione e del rendering, e spiega come utilizzare V-Ray e Mental Ray, i motori di rendering più utilizzati dagli esperti di computer grafica nel campo dell’architettura, del design, del cinema e dei videogames. Il libro dedica i capitoli 20-25 al V-Ray e il capitolo 30 al Mental Ray.

L’ultima versione di 3ds Max è stata arricchita e ampliata con interessanti novità, tra le quali: il Digital Sculpting Graphite Modeling (con il quale riuscirete a creare “sculture tridimensionali” di forme morbide o rigide), i nuovi strumenti di modellazione e animazione come Mass Effect, il render Real Time e la realtà virtuale e aumentata.

V-Ray, realizzato dalla Chaos Group, azienda leader nel settore, si integra perfettamente nell’interfaccia di 3ds Max, aggiungendo grandi vantaggi nella gestione dell’illuminazione e nella creazione dei materiali, una volta installati nuovi parametri e finestre. L’efficacia di V-Ray consiste, soprattutto, nella capacità, in fase di elaborazione, di considerare la cosiddetta “illuminazione indiretta”, ovvero una luce che rimbalza più volte in funzione delle caratteristiche della superficie che incontra. V-Ray viene installato come plug-in e include materiali V-Ray, luci V-Ray ed effetti V-Ray altamente foto realistici da visualizzare in stereoscopia o con i trucchi della realtà aumentata.

La stereoscopia, la realtà aumentata e la realtà virtuale sono trattate nell’ultimo capitolo e rappresentano, sicuramente, il futuro della computer grafica.

Alla fine del vostro percorso didattico sarete in grado di realizzare immagini 3d in rilievo, da visualizzare con gli occhiali, e modelli 3d da analizzare attraverso l’utilizzo di software come Real Engine e gli occhiali Oculus.

Corredano il libro una serie di immagini (contraddistinte da un QR Code) che, grazie alle tecniche della realtà aumentata (*augmented reality*), vi permetteranno di visualizzare, ruotare e scalare il modello 3d sul vostro computer che, naturalmente, dovrà essere munito di web camera e connessione alla rete.

In conclusione, ritengo sia fondamentale notare quanto la *Virtual Reality*, con la sua caratterizzante fusione di finzione e realtà, rappresenti il vero e proprio futuro della computer grafica. Per questo motivo ho scelto di dedicare l’ultimo capitolo a questo tema.