

- Studio dell'interfaccia
- Creazione e modifica di livelli
- Creazione set di selezione nominativa
- Organizzazione Workflow e Reference
- Creazione e modifica di Gruppi di oggetti
- Studio sulle primitive poligonali
- Traslazione, Rotazione, Scala
- Utilizzo degli Snaps
- Importazione da Autocad
- Tecniche di modellazione architettonica
- Esercizi base sulla modellazione poligonale
- Studio interfaccia Material Editor
- Creazione e modifica di materiali semplici
- Utilizzo del modificatore UV map
- Creazione e modifica di Telecamere
- Introduzione all'interfaccia di Vray
- I settaggi principali per il primo render
- Studio dei concetti teorici sull'illuminazione
- Creazione e modifica fonti luminose
- Le luci IES
- Utilizzo delle ombre
- Settaggi avanzati di Render
- Rendering di esterni
- Rendering di Interni
- Correggere i colori con il Color Mapping
- Uso di materiali avanzati per Vray
- Importazione di oggetti 3D
- Impostazione del render di studio
- Migliorare il render con l'Ambient Occlusion
- Introduzione ai Render Channel e produzione del Render
- Fase di Post-Produzione e Color Correction in Photoshop