il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

# Un render in tempo zero

Lavorare su un rendering in real – time, ovvero in «tempo reale», è una possibilità sempre più concreta. Come una serie di altri software, anche V-Ray si è dotato di un'estensione in questo senso: da giugno è infatti disponibile, sul sito della società produttrice Chaosgroup, V-Ray RT. Si tratta, in sostanza, di un plug – in aggiuntivo che consente di visualizzare un'anteprima della vista attiva, con tanto di caratteristiche avanzate (e in genere considerate più pesanti a calcolarsi), come le riflessioni e l'illuminazione globale. In «tempo reale» significa che apportando una modifica alla telecamera, al modello, ai materiali o alla luce, la stessa viene visualizzata nella finestra di anteprima molto rapidamente. In relazione alla complessità della scena, i tempi di aggiornamento dell'anteprima possono variare da un paio a qualche decina di secondi; in ogni caso, si tratta di tempi molto minori rispetto a qualsiasi rendering di prova.Se la scena è molto semplice, è possibile muoversi all'interno del modello come se si stesse camminando lentamente in uno spazio, e ottenere a ogni passo un nuovo rendering. RT supporta tutte le caratteristiche di V-Ray, tranne alcune d'importanza secondaria rispetto all'impostazione dell'immagine: VRayDisplacementMod, VrayFur, Vray-Proxy, VrayDirt, in parte VrayMtlWrapper e gli effetti atmosferici.
Il flusso di lavoro descritto, per quanto semplice, ha in sé qualcosa di rivoluzionario: la consueta sequenza «modifica-rendering di prova», con l'uso di un tale strumento di anteprima non ha più motivo di esistere, perché le due fasi coincidono. La conseguenza è che, finalmente, il mezzo digitale può mettere la propria ampia gam ma di strumenti a servizio di quello che da sempre è proprio del disegno a mano, vale a dire il potere di controllare il progetto nell'atto stesso del disegno. Questo nuovo modo di lavorare, che costituisce un passo avanti nel campo della rappresentazione digitale, potrà diffondersi ora nel mercato di VRay che, com'è noto, è molto diffuso soprattutto nell'ambito della rappresentazione architettonica. Qui risiede l'importanza di questa release: non si tratta di un episodio isolato a beneficio di pochi eletti, di difficile distribuzione e diffusione, con difficoltà d'implementazione nelle modalità di lavoro consuete; al contrario, viene messo a disposizione di uno dei più grandi bacini di utenza esistenti, permettendo un avanzamento globale della disciplina. Naturalmente, RT si giova di un filone di ricerca che interessa tutto il settore da alcuni anni: da tempo, infatti, esiste FPrime per Lightwave, poi sono venuti l'ActiveShade di Modo, il plugin Holomatrix per Mental Ray (Max e Maya), Fryrender e ora anche Final Render ha in sviluppo uno strumento simile. Altre esperienze

che possono aver influenzato Chaosgroup in questo progetto sono quelle del relighting o multilighting, introdotte da Maxwell e Gelato, e in generale tutte quelle dei motori unbiased. Attualmente, tuttavia, V-Ray RT è disponibile solo per la versione legata a 3D Studio Max, e non sembra che siano previste a breve le versioni per Maya, Rhino e Cinema4D. V-Ray RT è acquistabile al prezzo promozionale di 249 euro, per un periodo di tempo attualmente indefinito; successivamente costerà 499 euro, che andranno aggiunti ai circa 1.000 necessari per l'acquisto di V-Ray.

## Autore

**marco_giovanni_de_angelis**