

## TEMARIO V-RAY INTEGRACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE ESCENAS

Este curso es el primer módulo del diplomado de V-Ray, en el cual se revisarán los aspectos fundamentales del motor de render y su integración con 3ds Max, para lograr cargar una escena, configurando los parámetros globales para aplicar materiales e iluminación adecuadas según las condiciones de la escena.

### OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso podrás estar preparado para configurar los parámetros adecuados de iluminación y materiales para obtener escenas de mayor impacto visual.

### A QUIÉN VA DIRIGIDO

Profesionistas, diseñadores, o artistas gráficos que requieren aplicar más realismo a las escenas de los proyectos.

### DURACIÓN

- 20 horas de lunes a viernes
- 18 hrs en sábado

### REQUISITOS

Conocimientos de 3ds Max:

- Interfaz general, modelado
- Panel de comandos y Modificadores
- Explorador de escena
- Editor de Materiales (editor de material modo pizarra - Slate material editor)
- Configuraciones Generales de 3ds Max
- Importar, merge, link de archivos.
- Principios básicos de animación.

Conocimiento y manejo básico de entorno Windows.

## TEMARIO

### INTRODUCCIÓN A V-RAY

Configurar la escena dentro de 3d Max estableciendo V-Ray como motor de render predeterminado y configurar el proyecto para un flujo de trabajo lineal.

- Conceptos generales del motor V-RAY
- Parámetros generales de motor de render
- Empate con la configuración de 3ds Max
- Comprensión de render por CPU y GPU
- Crear carpeta de proyecto

### CARGA DE ESCENA PREDISEÑADA

Comprender cuales son los elementos requeridos para poder hacer uso de V-RAY, sobre una escena ya modelada en 3ds Max, o al importar modelos 3d de terceros.

- Cargando una escena 3d para configurar y generar con V-RAY
- Análisis del Material Converter de 3ds Max con base en el motor V-RAY

### MATERIALES

Comprender las propiedades de los materiales compatibles con V-RAY, tanto los propios como los por defecto en 3ds Max. Aplicar materiales al modelo 3d y recrear virtualmente los aspectos físicos de materiales en un ambiente real.

- Aplicar materiales
- Propiedades de materiales V-RAY
- Complementos de Materiales
- Propiedades especiales sobre los materiales
- Texturizado
- Modificadores de mapeo de texturas sobre material V-RAY.
- Materiales V-RAY Scans
- Análisis de Materiales aplicados y comportamiento sobre la geometría.

## ILUMINACIÓN

Identificar las propiedades físicas que ofrecen las luces de V-RAY, para recrear comportamiento en un entorno final de producción. Crear iluminación basada en imagen (IBL) haciendo uso de imágenes HDR y/o EXR. Comprender el uso correcto de archivos IES para reconocer la diferencia entre una iluminación Indirecta y una luz Directa. Propiedades físicas como las intensidades para recrear comportamiento real de luminarias y ambientes naturales.

- Iluminación Dome Light
- Recreando condiciones de un SOL
- Iluminación IBL (imagen basada en iluminación) mediante un HDR o EXR
- Previsualización mediante V-Ray frame buffer
- Tipo de luces V-Ray light
- Archivos IES
- Propiedades de las luces V-Ray light