

CURSO V-RAY RENDER EXTERIOR CON GEOMETRÍA DINÁMICA

La geometría dinámica de V-Ray permite cargar diferentes escenas dentro de una misma, optimizar los recursos de hardware y software para trabajar con funcionalidades para replicar un número determinado de partículas sobre una superficie, emular el pasto o pelaje de un animal etc., todo esto configurado sobre escenas o perspectivas exteriores que proyectan un mayor realismo en las texturas de los elementos.

OBJETIVO GENERAL

Este curso te permite optimizar el uso de proxys, la generación de displacement y subdivisión de geometría para incrementar detalles en la escena.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Profesionistas, diseñadores, o artistas gráficos que requieren optimizar la geometría para mejorar el rendimiento de la aplicación al trabajar con proyectos en escenas exteriores.

REQUISITOS

Conocimientos de 3ds max fundamentos e intermedio.

DURACIÓN

- 12 horas de lunes a viernes
- 12 horas en sábado

TEMARIO

1. SETUP DE ESCENA

- Conceptos generales de gamma
- Compensación mediante la curva de la gamma
- Calibración de pantalla
- Configuración de unidades

2. FLUJO DE TRABAJO

- Análisis del modelo 3D

3. GEOMETRÍA DINÁMICA V-RAY

- V-Ray scene
- V-Ray proxy
- V-Ray plane
- V-Ray Sphere
- V-Ray fur
- V-Ray instancer
- V-Ray Displacement Modifier

4. CÁMARAS

- Conceptos básicos de fotografía
- Creación de cámara physical
- Encuadre del modelo
- Regla de tercios
- Lentes
- Propiedades de exposición de cámara
- Corrección de perspectiva
- Configuración de render de prueba mediante V-Ray quick settings

5. ILUMINACIÓN

- Flujo de trabajo lineal
- Iluminación natural mediante un sol y cielo físico
- Ajustes básicos de sol
- Iluminación natural mediante un HDRI
- Balance de luces y sombras
- Balance de blancos
- Control de exposición mediante V-Ray frame buffer
- Tipo de luces V-Ray light
- Propiedades básicas de las luces V-Ray light

6. MATERIALES

- Creación de materiales

7. RENDER

- V-Ray clipper
- Ajustes finales para configuración de render
- Corrección de color mediante V-Ray frame buffer

METODOLOGÍA DE TRABAJO

1. En el caso de los cursos en línea, se imparten sobre la plataforma Zoom. Te llegará una invitación 1 o 2 días hábiles previo al inicio del curso con los datos de; nombre del curso, horario, software que debes tener instalado, documentación que debes revisar con los requisitos de infraestructura que necesitas tener para conectarte a las sesiones, link de conexión a las clases y código de acceso.
2. En el caso de cursos presenciales o en línea te llegará una notificación inmediatamente te registres en el curso llenando la forma de inscripción a través de nuestro portal www.darco.com.mx con los datos de; nombre del curso, horario, documentación que debes revisar previo al inicio del curso.
3. Este curso es 100% práctico, a medida que el instructor vaya avanzando con la explicación de los temas, irás desarrollando los ejercicios propuestos por él con su apoyo permanente. Deberás cumplir la asistencia 80% del curso para obtener el certificado de participación en el curso emitido directamente por Chaos Group.
4. Se utilizará el software **3ds Max y V-Ray en la última versión y en idioma inglés** como herramienta didáctica para explicar y aplicar los conceptos.

REQUISITOS TECNOLÓGICOS PARA LOS CURSOS EN LÍNEA

1. Debes tener instalado en software en idioma inglés en la última versión.
2. El software debe estar instalado sobre Sistema Operativo Windows 10 o la versión de sistema operativo más actualizada.
3. Si **no** cuentas con el sistema operativo indicado consulta con tu asesor por lo menos 2 días hábiles antes de comenzar tu curso online para obtener apoyo.
4. Comprueba la velocidad de conexión a internet tanto de subida como bajada observando que tengas el mínimo 10 MB, puedes consultar en <https://www.speedtest.net/es> (si tienes dudas sobre el resultado de la consulta, puedes enviar la información a tu asesor o envía un mail a suporte@darco.com.mx para obtener apoyo).