

TEMARIO V-RAY FOTORREALISMO CON RHINO

V-Ray es un motor de renderizado basado en el cálculo de la luz real. Este motor de render cuenta con materiales propios, parámetros de reflexión y refracción, transparencia, todo esto son propiedades de materiales avanzados. Además, facilita la representación de efectos traslúcidos, objetos plásticos y cerámicos entre otros, en general la flexibilidad de V-Ray para trabajar con los materiales lo convierte en una de las aplicaciones más versátiles para el manejo de las texturas en los materiales. Debido a que V-Ray es un motor de render que puede instalarse sobre Revit, los usuarios podrán utilizar todas las herramientas de V-Ray para generar sus renders sin salirse de su entorno de trabajo conocido que es Rhino.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso comprenderás la manera en la que V-Ray se integra con Rhino, la lógica del motor de render y sus diferentes partes, así como metodologías que permitan trabajar con eficiencia en una variedad de escenarios distintos.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este módulo está dirigido a profesionales del diseño y visualización que requieran expresar sus ideas de diseño, se abarca temas como: Renders foto realistas, flujos de trabajo con iluminación y materiales.

REQUISITOS

Conocimientos de modelado en Rhinoceros.

DURACIÓN

- 20 Horas
- 18 Horas en sábado

TEMARIO

PRINCIPIOS DE RENDER CON V-RAY

- Configuración físicamente correcta de render
- Sampling
- Tamaños de imagen y resolución

REQUISITOS DE RENDER FOTORREALISTA

- Modelado
- Iluminación
- Materiales
- Cámaras
- Render
- Postproducción

MODELADO

- Escalas
- Esquinas
- Aleatoriedad

ILUMINACIÓN

- Sistema Fotométrico
- Unidades físicas de intensidad
- Temperatura de color
- Tipos de distribución
- Perfiles IES

MATERIALES

- Características generales del material V-Ray
- Diffuse
- Reflejos
- Transparencias
- Texturas
- Materiales específicos
 - Car paint
 - Hair
 - Blend
 - Vray light
 - Uso de Texturas

CÁMARAS

- Conceptos básicos de fotografía
- Exposición
- Paralaje
- Encuadres

FLUJO DE TRABAJO

- Modelado
- Cámaras
- Primera fase de iluminación
- Materiales
- Segunda fase de iluminación
- Configuración final de render
- Postproducción

ILUMINACIÓN EN BASE DE IMÁGENES (HDRI)

ILUMINACIÓN DE 3 PUNTOS