

DIPLOMADO CERTIFICACIÓN PROFESIONAL V-RAY

Los temas que se imparten en el Diplomado de certificación profesional de V-Ray permitirán a los participantes adquirir los conocimientos para generar renders de mayor calidad en ambientes exteriores e interiores que se vean más realistas en proyectos de arquitectura e ingeniería civil, optimizar el uso de proxys, la generación de displacement y subdivisión de geometría para incrementar detalles en la escena. Este diplomado incluye el aprendizaje de todos los temas que forman parte del roadmap para la presentación del **Examen de certificación profesional de V-Ray**.

OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso estarás preparado para generar renders de escenas interiores y exteriores en los proyectos, reconociendo las configuraciones específicas que requiere cada perspectiva según el ambiente, permitiendo así resaltar las texturas y los diferentes efectos que se puedan aplicar sobre los materiales para obtener imágenes de alta calidad.

A QUIEN VA DIRIGIDO

Profesionistas, diseñadores, o artistas gráficos que requieren aplicar mayor realismo a las texturas e iluminación en los proyectos tanto en escenas interiores como exteriores.

DURACIÓN

54 Hrs.

REQUISITOS

Conocimientos de 3ds max a nivel intermedio.

MÓDULOS

- Paso 1: Módulo V-Ray Render exteriores
- Paso 2: Módulo V-Ray Render interiores
- Paso 3: Módulo V-Ray Geometría dinámica
- Paso 4: Presentación examen de certificación profesional

PASO 1: MÓDULO V-RAY RENDER EXTERIORES

Duración: 20 hrs de lunes a viernes, 18 hrs en sábado.

Setup de Escena

Explora las opciones para configuración de escenas con V-Ray revisando las calibraciones de pantalla, unidades de medida e identificando los conceptos relacionados con la curva de la gamma.

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

Flujo de trabajo

Reconoce los flujos de trabajo para la revisión de los modelos 3D, lo cual permitirá identificar las características de los modelos a renderizar.

- Análisis del modelo 3D

Cámaras

Comienza a aplicar los conceptos básicos sobre composición fotográfica en las escenas de los modelos 3D, para causar un mayor impacto en la presentación de las imágenes finales.

- 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

Iluminación

La luz es el elemento principal de una escena de exteriores, donde se debe tomar en cuenta la luz producida por el sol y trabajar en las configuraciones correctas para generar ambientes que sean agradables a la vista del espectador.

- Flujo de trabajo lineal
- Iluminación exterior natural mediante un sol y cielo físico
- Ajustes básicos de sol
- Iluminación exterior 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

Materiales

Los materiales aportan realismo a las escenas, por lo tanto, la exploración de las propiedades y asignación de configuraciones correctas para generar ambientes interiores acogedores es primordial a la hora de generar imágenes fotorrealistas.

- Metodología para la creación de materiales
- Creación de librerías
- Creación de materiales
- Propiedades de V-Ray material
- Color
- Reflejos
- Transparencias
- Relieve 2D
- Mapa V-Ray color
- Mapa V-Ray dirt
- Mapa V-Ray edges tex

Ajustes para escena diurna

Explora las opciones de configuración para las escenas diurnas en exteriores, y reconoce los aspectos que se deben considerar a la hora de trabajar con escenas que tienen luz solar.

Ajustes para escena nocturna

En las escenas nocturnas es importante trabajar con las diferentes fuentes de luz artificiales y realizar los ajustes correctos para obtener escenas que tengan la cantidad y calidad de luz justa según el resultado final esperado.

Render

Repasa las configuraciones adecuadas que permitan obtener renders de alta calidad y las opciones de corrección de color para mejorar las imágenes finales.

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

PASO 2: MÓDULO V-RAY RENDER INTERIORES

Duración: 20 hrs de lunes a viernes, 18 hrs en sábado

Setup de Escena

Explora las opciones para configuración de escenas con V-Ray revisando las calibraciones de pantalla, unidades de medida e identificando los conceptos relacionados con la curva de la gamma.

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

Flujo de trabajo

Reconoce los flujos de trabajo para la revisión de los modelos 3D, lo cual permitirá identificar las características de los modelos a renderizar.

- Análisis del modelo 3D

Cámaras

Comienza a aplicar los conceptos básicos sobre composición fotográfica en las escenas de los modelos 3D, para causar un mayor impacto en la presentación de las imágenes finales.

- 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

Iluminación

La luz es el elemento principal de una escena, pues de esta depende el realce en los materiales, la calidad de las texturas, ambientación y otros factores que constituyen los renders de alta calidad.

- Flujo de trabajo lineal
- Iluminación exterior natural mediante un sol y cielo físico
- Ajustes básicos de sol
- Iluminación exterior natural mediante un HDRI
- Uso de skylight portals
- Luces de relleno y contorno
- Balance de luces y sombras

- Balance de blancos
- Control de exposición mediante V-Ray frame buffer
- Tipo de Luces V-Ray light
- Propiedades extra de las luces V-Ray light
- Perfiles IES

Materiales

Los materiales aportan realismo a las escenas, por lo tanto, la exploración de las propiedades y asignación de configuraciones correctas para generar ambientes interiores acogedores es primordial a la hora de generar imágenes fotorrealistas.

- Propiedades extra de V-Ray material
- Fog color
- Translucency
- Self Illumination
- Displacement
- Opacity
- V-Ray carpaint
- V-Ray Flakes
- V-Ray 2sided
- Mapa V-Ray color2bump
- Mapa normalmap
- Mapa V-Raytriplanartex
- Mapa Fallow
- Mapa color map
- Mapa Noise

Ajustes para escena diurna

Explora las opciones de configuración para las escenas diurnas en interiores, y reconoce los aspectos que se deben considerar a la hora de trabajar con escenas que tienen luz solar.

Ajustes para escena nocturna

En las escenas nocturnas es importante trabajar con las diferentes fuentes de luz artificiales y realizar los ajustes correctos para obtener escenas que tengan la cantidad y calidad de luz justa según el resultado final esperado.

Render

Repasa las configuraciones adecuadas que permitan obtener renders de alta calidad y las opciones de corrección de color para mejorar las imágenes finales.

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

PASO 3: MÓDULO V-RAY GEOMETRÍA DINÁMICA

Duración: 12 hrs

Temario

Setup de Escena

Explora las opciones para configuración de escenas con V-Ray revisando las calibraciones de pantalla, unidades de medida e identificando los conceptos relacionados con la curva de la gamma.

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

Flujo de trabajo

Reconoce los flujos de trabajo para la revisión de los modelos 3D, lo cual permitirá identificar las características de los modelos a renderizar.

- Análisis del modelo 3D

Geometría dinámica V-Ray

Repasa las opciones de geometría dinámica en V-Ray, realizando ejercicios con cada uno de sus elementos

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

Cámaras

Comienza a aplicar los conceptos básicos sobre composición fotográfica en las escenas de los modelos 3D, para causar un mayor impacto en la presentación de las imágenes finales.

- 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

Iluminación

La luz es el elemento principal de una escena de exteriores, donde se debe tomar en cuenta la luz producida por el sol y trabajar en las configuraciones correctas para generar ambientes que sean agradables a la vista del espectador.

- 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

Materiales

Los materiales aportan realismo a las escenas, por lo tanto, la exploración de las propiedades y asignación de configuraciones correctas para generar ambientes interiores acogedores es primordial a la hora de generar imágenes fotorrealistas.

Render

Repasa las configuraciones adecuadas que permitan obtener renders de alta calidad y las opciones de corrección de color para mejorar las imágenes finales.

- 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 **V-Ray, 3d Max en unidades métricas y en inglés** como herramienta didáctica para explicar y aplicar los conceptos.

REQUISITOS TECNOLÓGICOS PARA LOS CURSOS EN LÍNEA

- Debes tener instalado en software en idioma inglés en la última versión.
- El software debe estar instalado sobre Sistema Operativo Windows 10 o la versión de sistema operativo más actualizada.
- 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.
- 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 soporte@darco.com.mx para obtener apoyo).

PASO 4: PRESENTACIÓN EXAMEN PROFESIONAL

Duración: 2 horas

Después del registro y conexión a la plataforma de presentación del examen, debes leer con atención las instrucciones, la duración del examen es de 1 hora cronometrada por el sistema de Chaos Group.