



Temario

Docente Pamela Cancelo

Te doy la bienvenida al curso de renderizado con V-ray 6. A continuación encontrarás los temas a abordar en cada clase / módulo y los respectivos enlaces que necesitarás para trabajar durante las mismas

Enlace al DRIVE:

https://drive.google.com/drive/folders/1KDE80xdGiWaGadhIoMbXW2iSTWOp7IEf?usp=share_link

Descargar materiales del curso:

https://drive.google.com/drive/folders/1e9tTY1ND8vBliDVW4d20MuUpZznMoKEf?usp=share_link

Un cordial saludo,

MODULO 1

ILUMINACION

CLASE 1

01 – Introducción a Vray

02 – Luz del sol

03 – Exposición de cámara (introducción)

03 – Exposición de cámara (Grabada)

04 – Modos de render (Grabada)

CLASE 2

05 – Luz rectangular

06 – Luz de esfera

07 – Luz spots (Grabada)

08 – Luz omni (Grabada)

09 – Luz IES (Grabada)

10 – Luz de Domo interior

11 – Luz de Domo exterior

Descargar archivos HDR:

<https://polyhaven.com/>

12 – Light Gen (Grabada)

MODULO 2

MATERIALES PBR

CLASE 3

01 – Propiedades básicas de los materiales

02 – Introducción materiales PBR

03 – Efectos de suciedad/Lluvia

04 – TV encendida

05 – Descargar texturas PBR (Grabada)

Descargar Texturas PBR:

<https://www.sketchuptextureclub.com/textures>

<https://3dassets.one/#order=latest>

<https://polyhaven.com/textures>

<https://www.unrealengine.com/es-ES>

<https://quixel.com/megascans/>

06 – Aplicar materiales PBR (Grabada)

07 – Práctica con materiales 1 (Grabada)

08 – Práctica con materiales 2.0 (Grabada)

09 - Práctica con materiales 2.1 (Grabada)

10 – Crear mapas PBR (Grabada)

<https://cpetry.github.io/NormalMap-Online/>

11 – Causticas (Grabada)

MODULO 3

ENCUADRE Y COMPOSICION

CLASE 4

01 - Decal. Calcomanía. Proyección de texturas

02 - V-ray Fur - crear pelos en las alfombras/cesped

03 - Scatter. Distribución de vegetación

04 - Composición - Chaos Cosmos

05 - Optimización del proyecto (Grabada)

Plugins a descargar: TT LIB / Cleanup

06 - Encuadre fotográfico - Regla de los tercios (Grabada)

07 - Descargar componentes de calidad (Grabada)

Plugin Mobiliar: Extensión Warehouse
<https://3dwarehouse.sketchup.com/>
<https://www.sketchuptextureclub.com/3d-models>
<https://sketchup.cgtips.org/>
[https://www.bimobject.com/es/product?s
ort=trending](https://www.bimobject.com/es/product?sort=trending)

08 - Práctica de iluminación ext (Grabada)

09 - Práctica de materiales ext (Grabada)

10 - Efectos atmosféricos (Grabada)

MODULO 4

POST PRODUCCION

CLASE 5

01 – Post producción en Vray (Layers)

02 – Post producción básica en Photoshop

03 – Render element

04 – Preparación del modelo para ph 1
(Grabada)

05 – Preparación del modelo para ph 2
(Grabada)

06 – Material random color (Grabada)

07 – Cómo cambiar fondo a una imagen
(Grabada)

08 – Cámara raw (Grabada)

MODULO 5

CLASES EXTRA

CLASE 6

01 – Clipper. Espacios reducidos

02 – Clipper. Planos 3D

03 – Imagen 360

04 – Profundidad de campo/Desenfoque
de profundidad (Grabada)

05 – Ligth Mix (Grabada)