

Presentación

Definición de objetivos y conocimientos a impartir

Definición de Iluminación global

Tipos de submotores Vray: Irradiance map, Lightcache y Brute force

Sampleadores de Vray y su importancia : Fixed, Adaptative y DMC

Entornos, y parámetros comunes de render

Iluminación exterior con Mapa de irradiación, brute force/Lightcaché

La importancia de Colormapping

Material Vray: reflejos y refracciones

Materiales avanzados de Vray: Vraylight, Vray2sided, VrayOverrideMtl, etc

Desplazamiento Vray: cespced y otras aplicaciones

Iluminación de exteriores físicos: Vraycam y Vraysun

Iluminación de interiores: Vraylight y fotométricas

Propiedades de la Vraylight

Configuraciones de materiales, luces y colormapping para interior

Proxys de Vray(Vraymesh): Mallas infinitas para cespced realista,árboles,..

Propiedades de la cámara en vray: DOF, Motion blur

Integración con Vray: Mtlwrapper

Animación “on fly” de exteriores/interiores con IG

Animación de objetos animados:composición con Combustion

Extracción de canales para postproducción