

Curso Universitario

Renderizado VRAY en 3DS Max





Curso Universitario Renderizado VRAY en 3DS Max

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/renderizado-vray-3ds-max

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El motor VRAY es uno de los softwares de producción y visualización punteros dentro del ámbito de la modelación tridimensional. Se utiliza en conjunto a otros softwares importantes como 3DS Max para lograr los mejores efectos de renderizado. Por ello, su uso está cada vez más extendido entre los profesionales del sector. Este plan educativo tiene la finalidad de ahondar en las configuraciones más avanzadas para crear renders, conocer los materiales propios que ofrece VRAY y dar más detalles al modelo. Todo esto en un cómodo formato online, que facilita el aprendizaje autónomo y a los propios ritmos del alumno.





“

Aprende a dar más detalles a tus modelaciones tridimensionales con el motor VRAY para 3DS Max”

Un sector que vive de las actualizaciones tecnológicas para mejorar la calidad de sus productos, como es el de la producción de videojuegos, también han de existir profesionales que respondan a la demanda de la especialización del mismo. Por ello, este Curso Universitario se centra en esta herramienta de renderizado puntera en el ámbito, buscando la actualización de conocimientos y dar respuesta a las necesidades del mercado laboral.

Este programa educativo se centra en conocer en profundidad el motor VRAY asignado al programa 3DS Max y ahondar en las opciones de render más avanzadas para utilizar a conveniencia del usuario. También se centra en profundizar en los materiales propios del *software* y trabajar con ellos a través de nodos, así como en migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor VRAY y configurar la iluminación de las escenas.

Por otro lado, esta capacitación ofrece nociones sobre cómo dar más detalles al modelo diseñado sin necesidad de cambiar ni añadir la geometría. Otro aspecto en el que se profundiza es en como posicionar de forma inteligente el modelo y la cámara para crear una escena interesante y aprender a realizar renders estáticos y animados de nuestro modelo.

Con un método de aprendizaje totalmente online, este Curso Universitario se basa en el aprendizaje autónomo del alumnado, ya que se ha estructurado en aras de que sea el estudiante el que pautе sus ritmos de trabajo, sin dejar de lado otros proyectos personales o profesionales. Además, tendrás siempre a disposición el material multimedia y recursos pedagógicos en la plataforma virtual.

Este **Curso Universitario en Renderizado VRAY en 3DS Max** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el renderizado VRAY en 3DS Max
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Matricúlate en este Curso Universitario y ten siempre disponible el contenido para avanzar en los conocimientos a tu propio ritmo”

“

Las configuraciones avanzadas para lograr renders realistas con el motor VRAY en 3DS Max no supondrán ninguna dificultad para ti después de realizar este Curso Universitario”

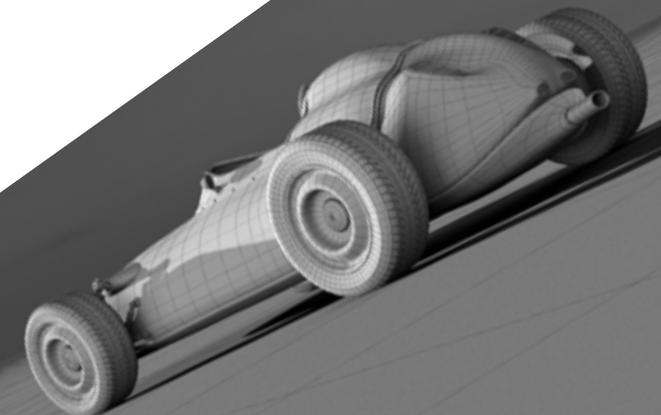
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Adquiere un conocimiento especializado en renderizado con VRAY en 3DS Max a través de este Curso Universitario.

Con un plan de estudio perfectamente estructurado, en 6 semanas habrás desarrollado todas las habilidades para renderizar con VRAY en 3DS Max.



02

Objetivos

Gracias a esta capacitación se consigue un dominio avanzado del renderizado con VRAY en 3DS Max, una herramienta puntera en el sector que ofrece multitud de posibilidades. Entre otras habilidades, se pretende ahondar en las configuraciones más avanzadas de este programa, así como en la migración de texturas, iluminación y posicionamiento de cámaras para conseguir un posado del modelo más llamativo, además de conseguir unos renders realistas y con el mejor acabado.





“

Conoce en profundidad todas las opciones que ofrece el motor VRAY para renderizado con 3DS Max”



Objetivos generales

- ◆ Conocer en profundidad todos los pasos para renderizar un modelado 3D propio de un profesional
- ◆ Conocer y entender en detalle cómo funcionan los motores de renderización e influyen en el modelado
- ◆ Dominar varios programas y motores enfocados en el modelado, texturizado y tiempo real utilizados a día de hoy en el mundo profesional
- ◆ Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un modelado
- ◆ Utilizar de manera experta los conocimientos adquiridos para crear sus propios proyectos y añadirlos de forma inteligente a su portfolio
- ◆ Desarrollar los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado





Objetivos específicos

- ◆ Conocer en profundidad el motor V-Ray asignado al programa 3DS Max
- ◆ Configurar las opciones de render para asignar el motor de renderizado ideal
- ◆ Conocer los materiales propios de V-Ray y trabajar con ellos a través de nodos
- ◆ Migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor V-Ray
- ◆ Configurar la iluminación de nuestra escena de V-Ray
- ◆ Dar más detalles a nuestro modelo sin necesidad de cambiar ni añadir geometría
- ◆ Posicionar de forma inteligente nuestro modelo y la cámara para crear una escena interesante
- ◆ Realizar renders estáticos y animados del modelado 3D

“

Con esta capacitación estarás habilitado en 6 semanas para utilizar las configuraciones más avanzadas de V-Ray en 3DS Max”

03

Dirección del curso

Este Curso Universitario ha sido diseñado contando con la experticia de un selecto cuadro docente. Son profesionales del más alto nivel y son los principales interesados en proporcionar los contenidos más actuales de la industria del diseño. Su intención es dotar al alumnado de las principales herramientas para lograr un buen renderizado y, asimismo, desarrollar habilidades capaces de crear grandes proyectos.





“

*Con profesionales del más alto nivel y prestigio
lograrás adquirir los mejores conocimientos de
renderizado con VRAY en 3DS Max”*

Dirección



Dra. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- ◆ Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- ◆ Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- ◆ Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- ◆ Docente en la Universidad de Girona
- ◆ Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ◆ Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modeladora Orgánica y de props, *grooming*, *texturing* y *shading artist*
- ◆ Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- ◆ Desarrollo de modelado 3D *hard surface* para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- ◆ Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- ◆ Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- ◆ Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- ◆ Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- ◆ Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy



04

Estructura y contenido

El contenido de este Curso Universitario está dividido en 10 subapartados que a su vez ahondan en las nociones sobre configuraciones específicas, migración de texturas, iluminación y posado con cámaras del modelo, así como en el montaje de fotogramas para secuencias. Un completo plan de estudio que cubre los aspectos a desarrollar más importantes de este *software* y que son enseñados con metodología didáctica probada y respaldada por los mejores docentes del sector.



“

Organizado en 10 subapartados, el contenido de este Curso Universitario estará siempre disponible para que avances en los conocimientos a tu propia velocidad y ritmo”

Módulo 1. Renderizado con motor V-Ray en 3DS Max

- 1.1. Asignación del Motor de Render V-Ray
 - 1.1.1. Preparación del espacio de render
 - 1.1.2. Opciones del Setup de render y asignar render
 - 1.1.3. Optimizar tiempo de render
- 1.2. Iluminación y creación de luces
 - 1.2.1. Iluminación a 3 puntos
 - 1.2.2. Configuración de luces
 - 1.2.3. Render Region
- 1.3. Creación y aplicación de materiales
 - 1.3.1. Materiales V-Ray
 - 1.3.2. Configuración de los materiales V-Ray
 - 1.3.3. Self-Illumination
- 1.4. De Substance Painter a V-Ray
 - 1.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
 - 1.4.2. Presets de exportación
 - 1.4.3. Configurar Smart Material en V-Ray
- 1.5. Detalles y posicionamiento en la escena
 - 1.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
 - 1.5.2. Ajustar modelo y silueta
 - 1.5.3. Base metálica
- 1.6. Redondeado de superficies
 - 1.6.1. V-RayEdgeTex
 - 1.6.2. Funcionalidad y configuración
 - 1.6.3. Renderizado con y sin redondeado
- 1.7. Campo de visión
 - 1.7.1. La Cámara y el Plano
 - 1.7.2. Apertura de la cámara
 - 1.7.3. Campo de visión





- 1.8. Ambient Occlusion e Iluminación Global
 - 1.8.1. GI y Render Elements
 - 1.8.2. VRayExtraTex y VrayDirt
 - 1.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global
- 1.9. Renderizado de un fotograma estático
 - 1.9.1. Ajustar valores de Render
 - 1.9.2. Guardar renderizado final
 - 1.9.3. Composición del Ambient Occlusion
- 1.10. Renderizado de una secuencia
 - 1.10.1. Animación de la cámara
 - 1.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
 - 1.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia

“

Especializa tu trayectoria profesional y consigue mejores habilidades en el proceso de renderizado con VRAY en 3DS Max gracias a este cómodo programa”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Renderizado VRAY en 3DS Max garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Curso Universitario en Renderizado VRAY en 3DS Max** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Renderizado VRAY en 3DS Max**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Renderizado VRAY en 3DS Max

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Renderizado VRAY en 3DS Max

