Diplomado

Renderizado VRAY en 3DS Max



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Renderizado VRAY en 3DS Max

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
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 — pág. 20

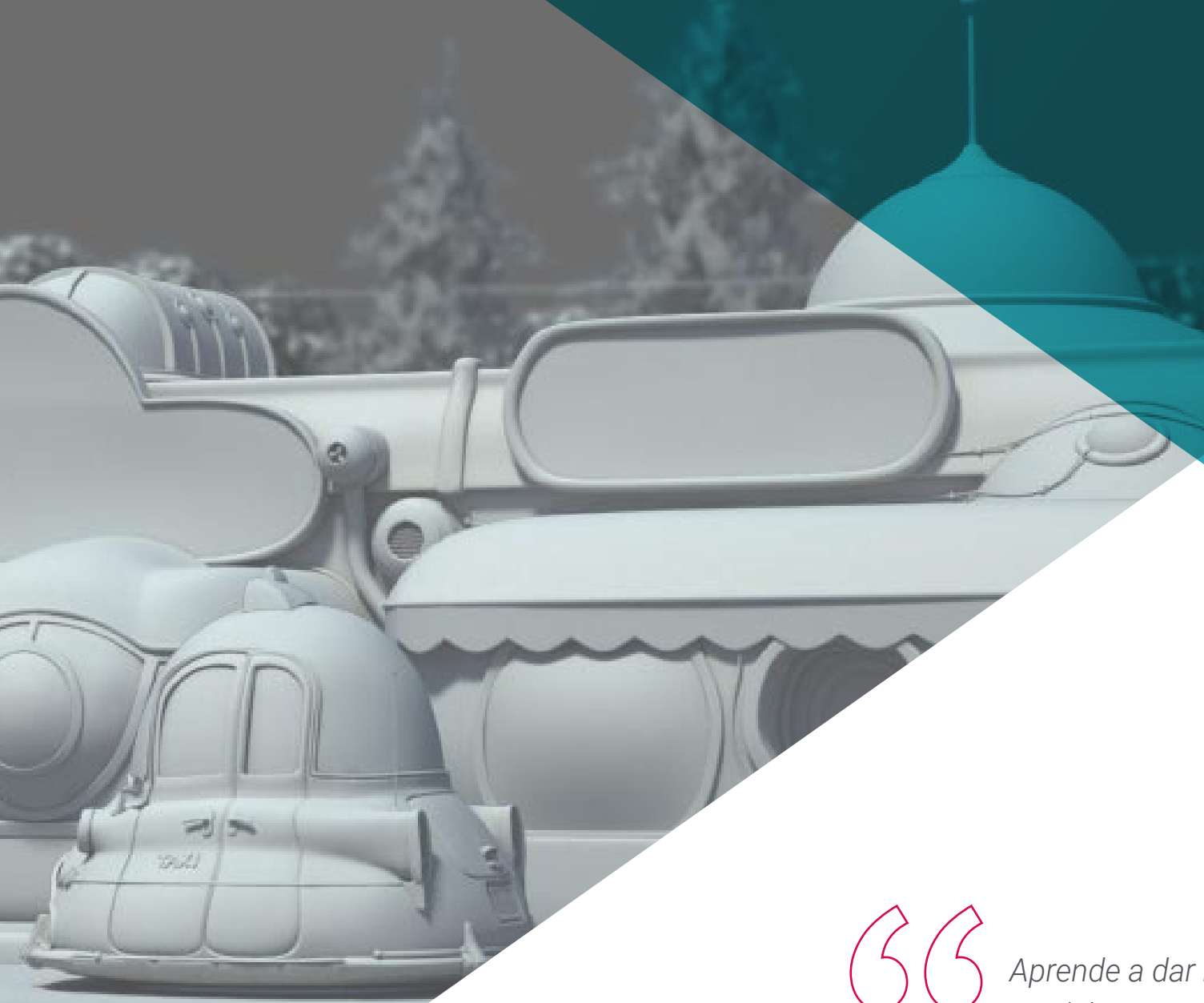
06 Titulación — pág. 28

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 mtor 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 Diplomado 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 Diplomado se basa en el aprendizaje autónomo del alumnado, ya que se ha estructurado en aras de que sea el estudiante el que paute 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 **Diplomado 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
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- 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 Diplomado 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 Diplomado”

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

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

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.



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 VRAY asignado al programa 3DS Max
- Configurar las opciones de render para asignar el motor de render que deseemos
- Conocer los materiales propios de VRAY y trabajar con ellos a través de nodos
- Migrar las texturas creadas en Substance Painter al motor VRAY
- Configurar la iluminación de nuestra escena de VRAY
- 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 de nuestro modelo

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

03

Dirección del curso

Este Diplomado 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



Dña. Sanches Lalaguna, Ana

- Diseñadora 3D en Lalaguna Studio
- Generalista 3D en NeuroDigital Technologies
- Modeladora de figura de videojuegos por cuenta propia
- Artista 3D y Responsable de Narrativa en el videojuego "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- Máster de Arte y Diseño de Videojuegos (U-tad)
- iplomatura Cine de Animación 2D y 3D (ESDIP)
- Ganador del premio a Mejor Narrativa y nominado a Mejor Juego y Mejor Arte en los premios PlayStation Awards



04

Estructura y contenido

El contenido de este Diplomado 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 Diplomado estará siempre disponible para que avances en los conocimientos a tu propia velocidad y ritmo"

Módulo 1. Renderizado con motor VRay en 3DS Max

1.1. Asignación del Motor de Render VRay
- 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 VRay
- 1.3.2. Configuración de los materiales VRay
- 1.3.3. Self-Illumination

1.4. De Substance Painter a VRay
- 1.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
- 1.4.2. Presets de exportación
- 1.4.3. Configurar Smart Material en VRay

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. VRayEdgeTex
- 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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

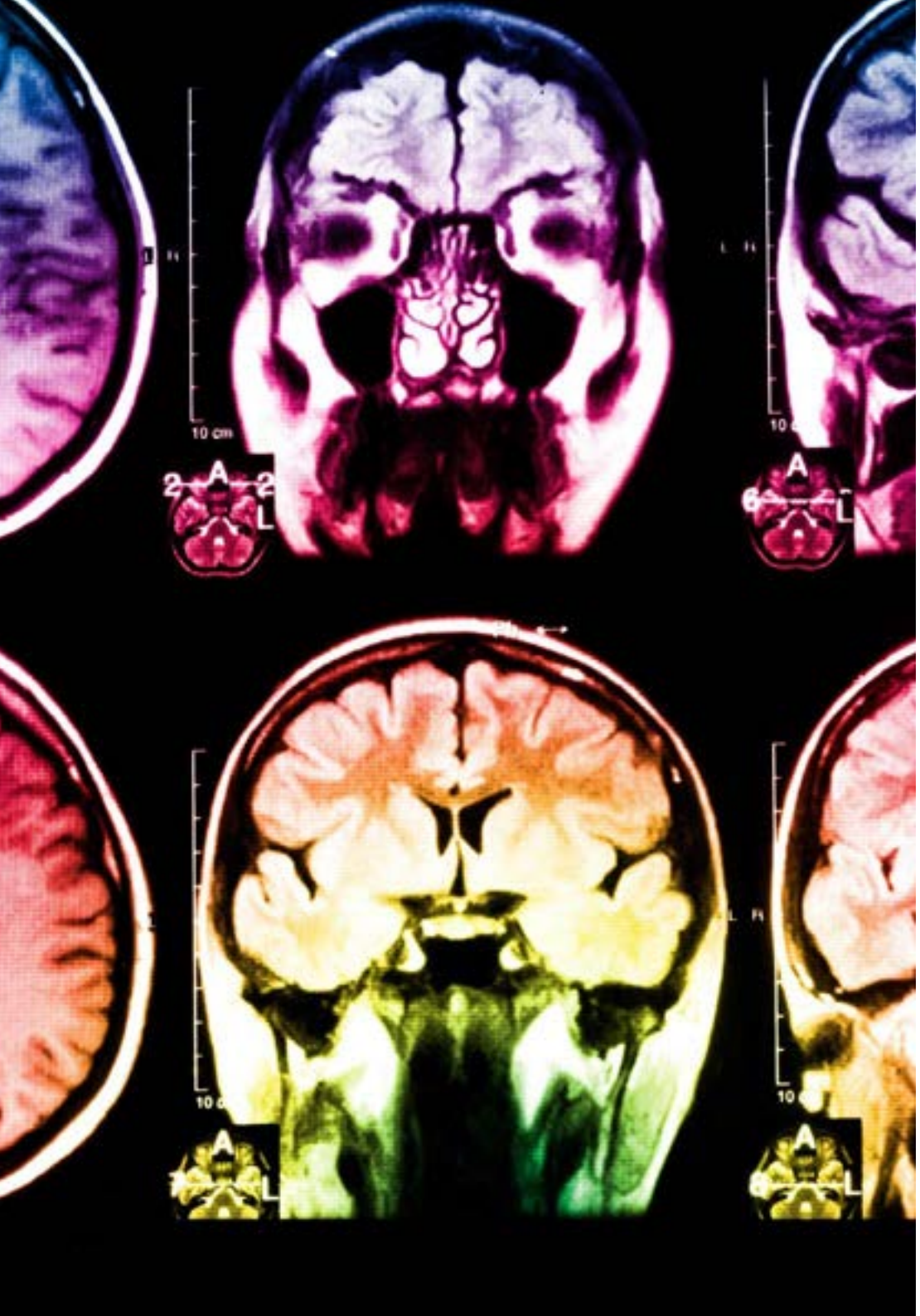
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

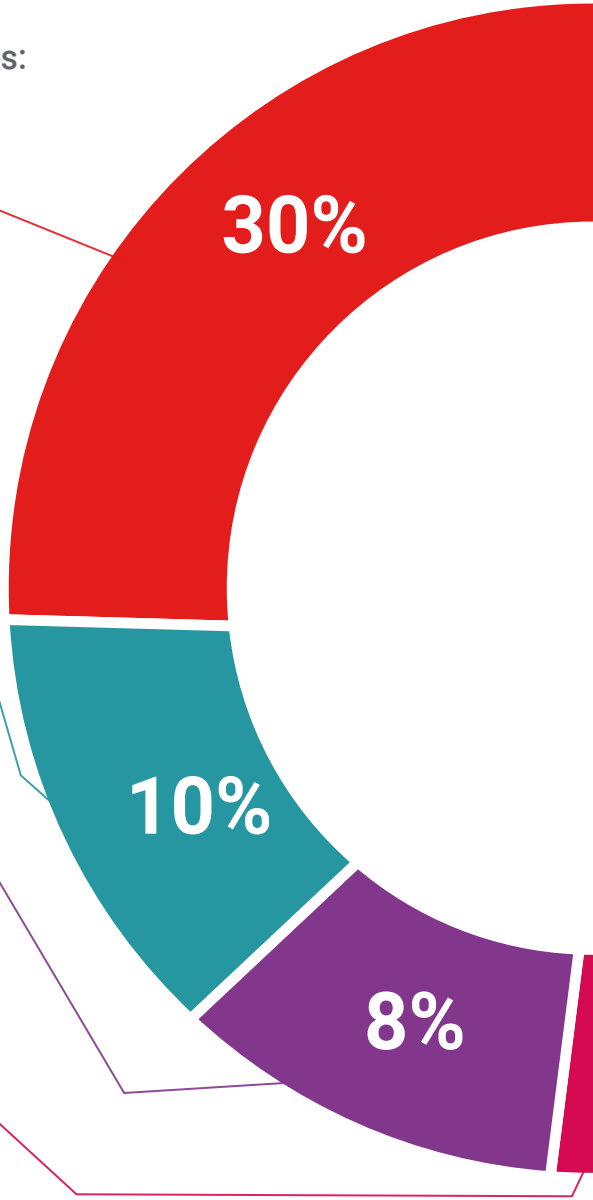
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

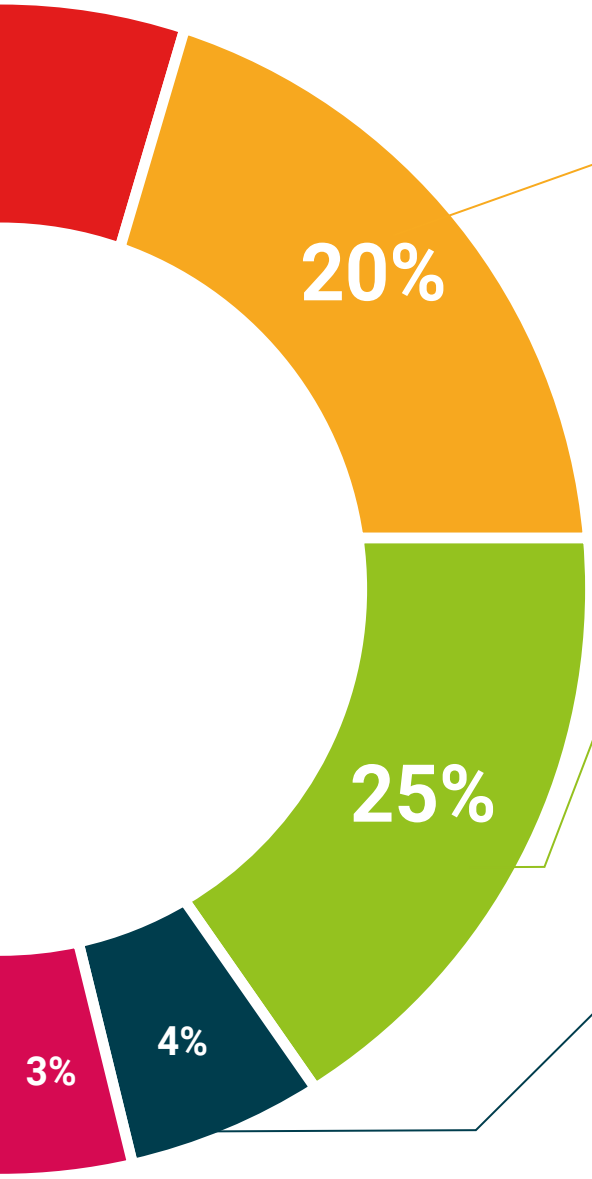
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Renderizado VRAY en 3DS Max garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Renderizado VRAY en 3DS Max** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Renderizado VRAY en 3DS Max**

Nº Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Renderizado VRAY en 3DS Max

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Renderizado VRAY en 3DS Max

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Renderizado VRAY en 3DS Max



tech universidad tecnológica