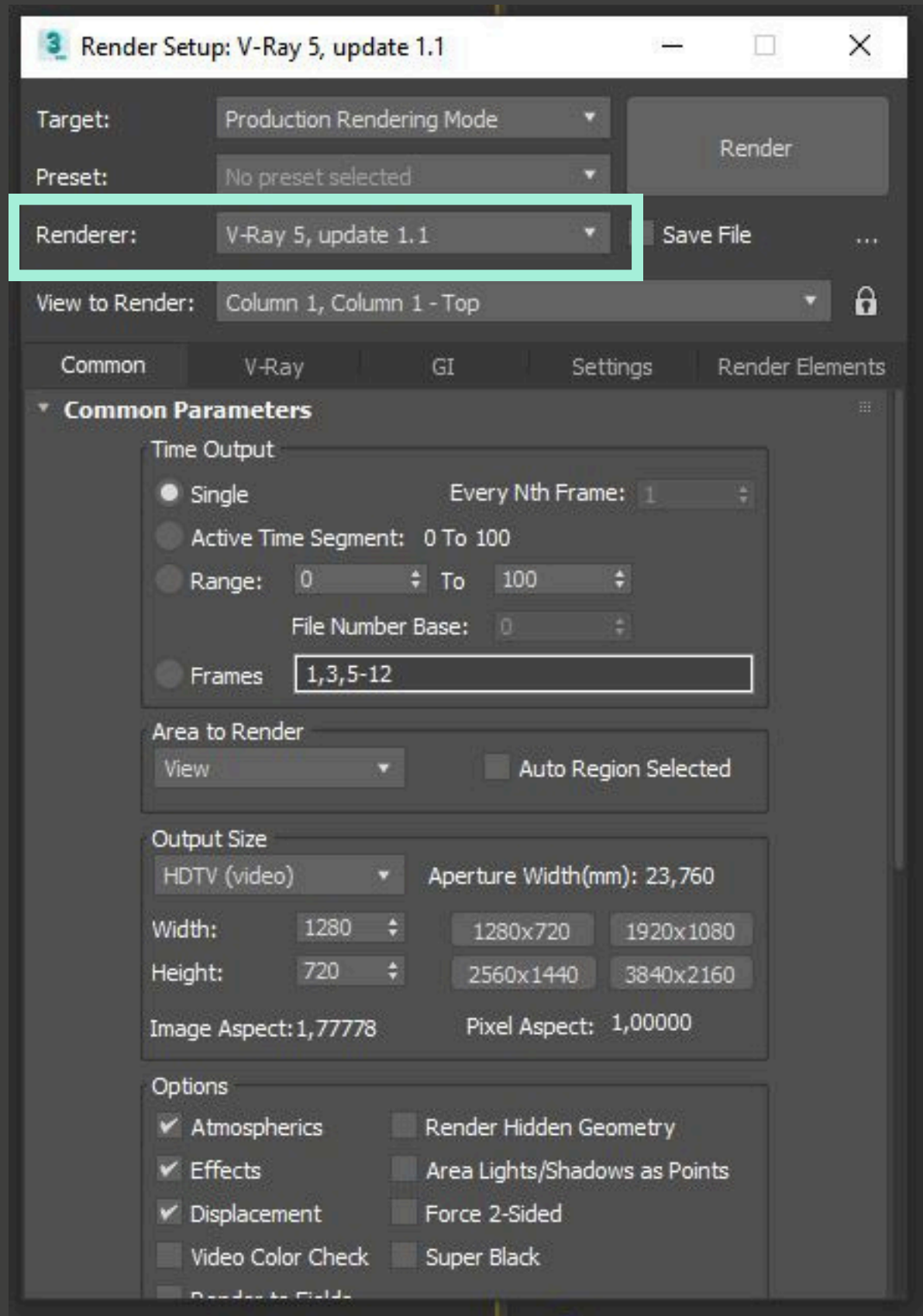




Waup Agency

5 AJUSTES DE V-RAY QUE TRANSFORMAN TUS RENDERS



1. ELECCIÓN CORRECTA • MOTOR DE RENDER

Según abrimos el configurador de motor de render nos tiene que aparecer esta pantalla que vemos a la izquierda.

En el apartado "Renderer", tenemos un desplegable con los diferentes motores de render que tenemos disponibles en nuestra versión de 3D Max Studio que tengamos.

Por defecto tenemos:

- Arnold
- QuickSilver
- ArtRenderer
- Scanline Renderer
- VUE File Renderer
- Vray 5, update 1.1 (Si tenemos instalado Vray, nos saldrá con la versión que tengamos, en esta imagen el Vray era el 5).
- Vray GPU 5, update 1.1 (Lo mismo que el anterior)

Para no tener problemas de renderizado con Vray tendremos que seleccionar, SIEMPRE, la opción que aparece en la imagen de la izquierda. Porque trabaja con un motor mixto, usando la tarjeta gráfica y el procesador. Así, acortaremos tiempos de renderizado.

2. MODO DE RESOLUCIÓN DE IMAGEN

En la pestaña “Common”, debemos ir al apartado “Output Size”, o herramientas para talla de imagen.

En este apartado podremos customizar la resolución a la que queremos sacar nuestra imagen final o de prueba.

Donde marco con el recuadro, debemos poner en el desplegable la opción de “Custom”, para que podamos customizar a necesidad, la resolución de la imagen que vayamos a renderizar.

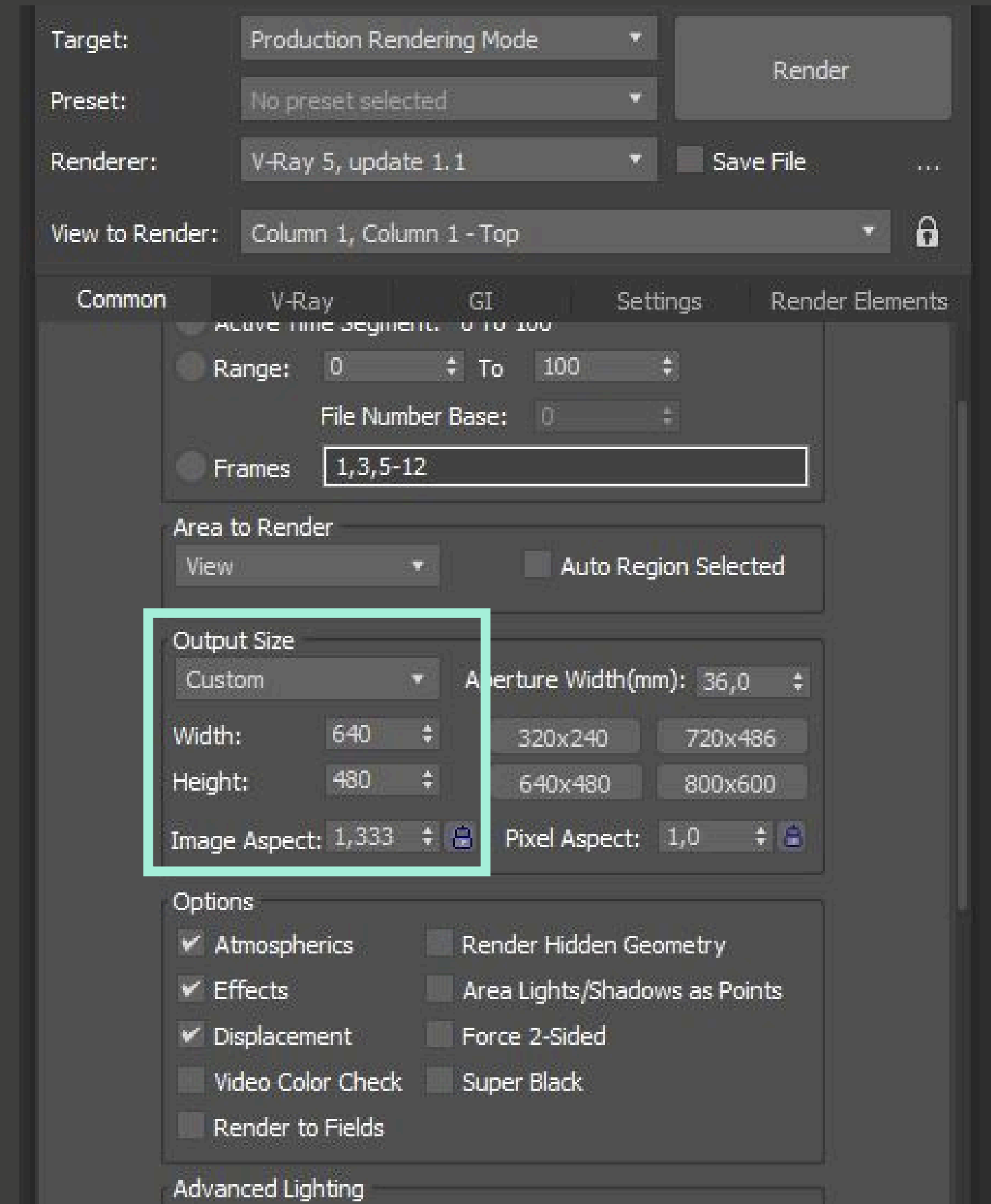
Hay infinidad de opciones, tanto para vídeo como para imágenes estáticas, la opción óptima es la de “Custom”, ya que así, podremos dar la resolución que queramos justo debajo:

- Width: Para darla la anchura a la imagen que queremos sacar.
- Height: Para darle la altura a la imagen que queremos sacar.

Estos parámetros nos darán la resolución final de la imagen y el aspecto de imagen, que es justo lo que viene debajo de estos dos parámetros con un candado a la derecha.

Si accionamos el candado, aunque cambiemos uno de los parámetros anteriores, el otro parámetro siempre se nos cambiará a proporción.

Esto es muy interesante para poder jugar con la resolución final de la imagen, pero sin cambiar las proporciones de ésta.



PESTAÑA VRAY

Dientes de sierra



3. Image Sampler

En la pestaña de Vray, bajaremos hasta el apartado de Imagen Sampler (Antialiasing).

Aquí configuramos los parámetros para evitar dientes de sierra en las zonas de contraste de nuestra imagen. Mejoramos la calidad.

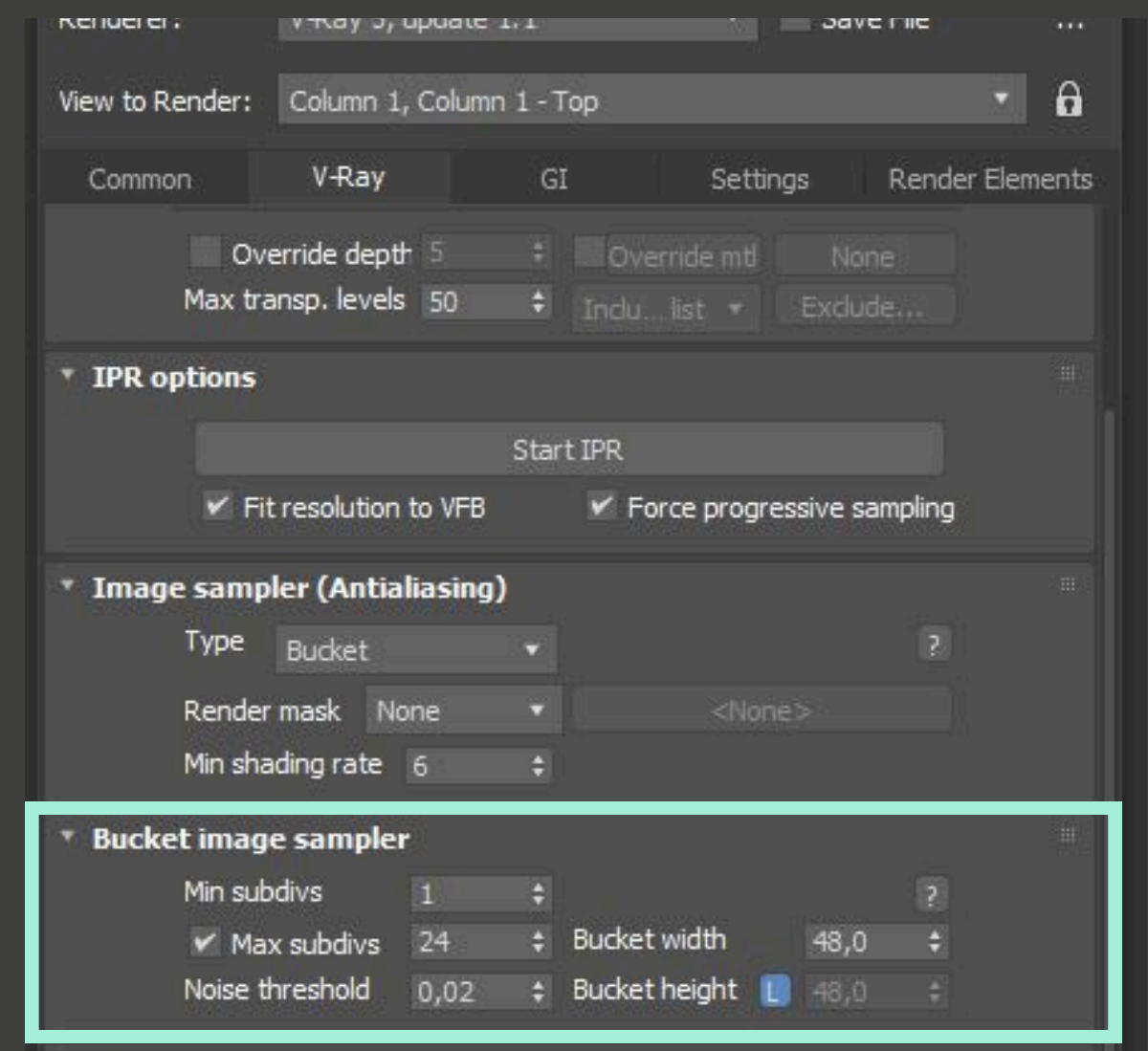
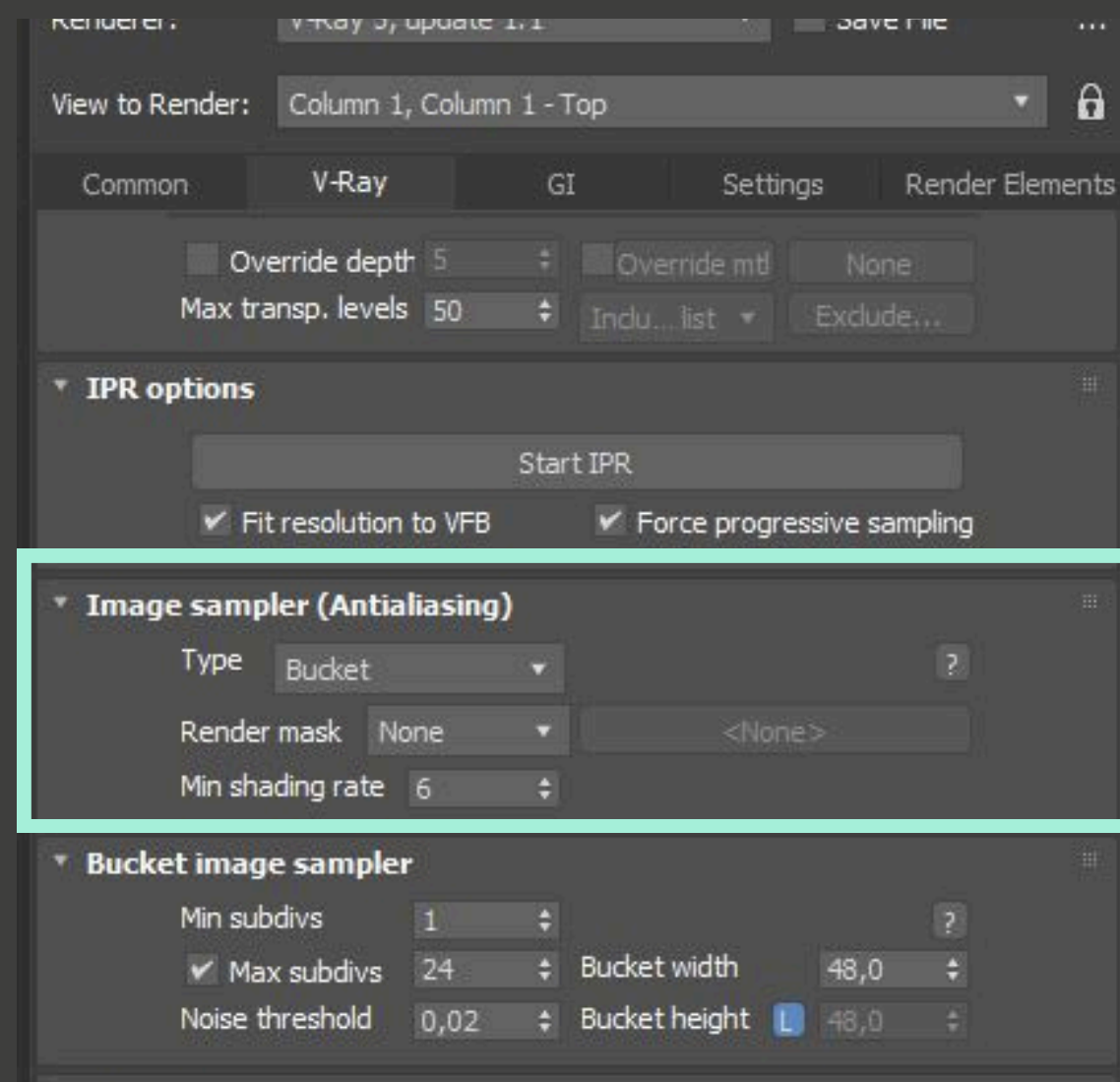
SIEMPRE configuraremos la opción de Bucket en Type. Mejora los recursos gastados por el ordenador y optimiza los tiempos.

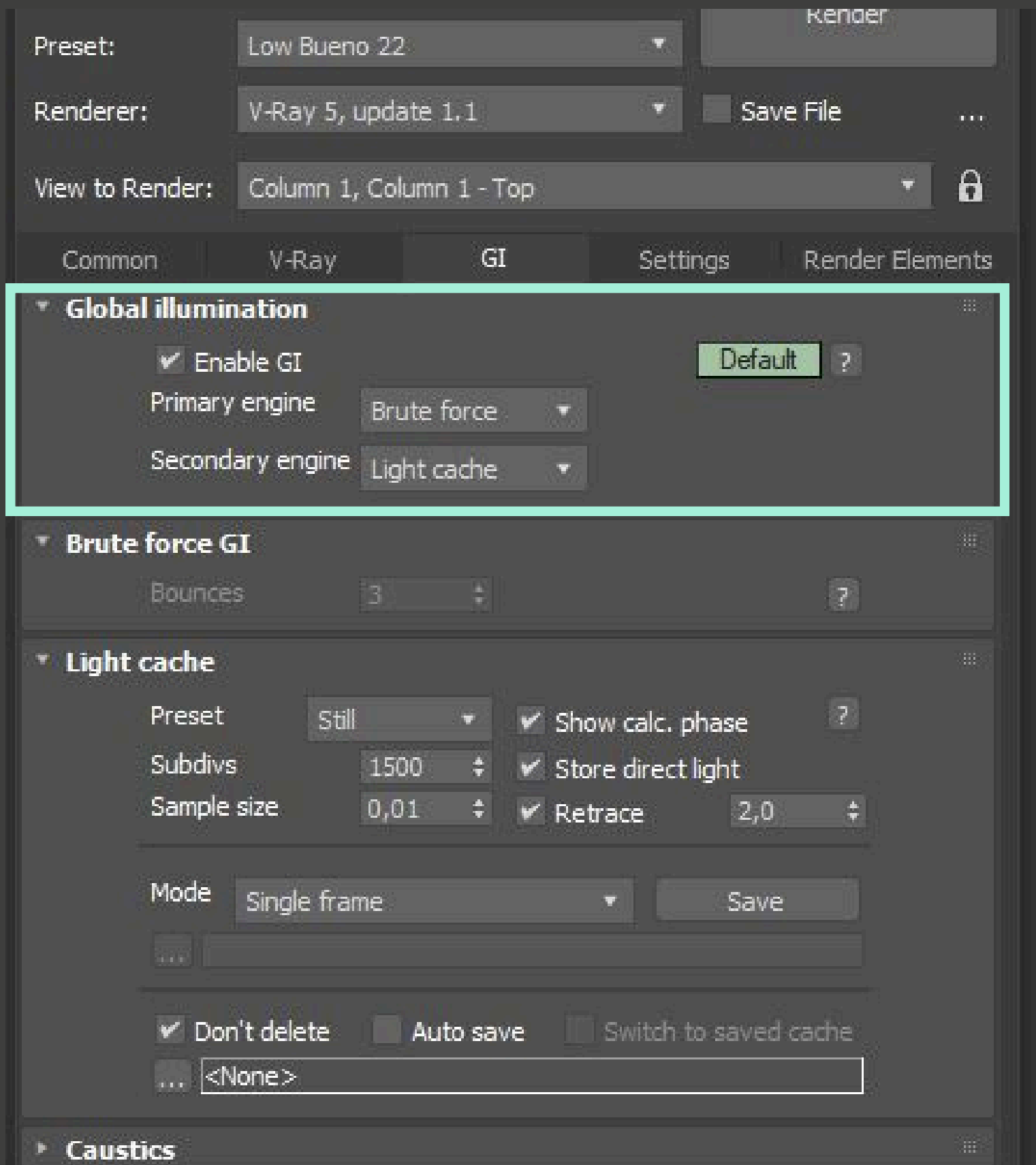
4. Bucket Image Sampler

En este apartado, lo único que deberemos de configurar, dependiendo de la calidad con la que queramos sacar nuestra imagen, será el parámetro de Noise Threshold. Este parámetro regula el ruido de nuestra imagen. Cuanto más grande sea el número, más ruido tendrá la imagen.

Pero cuanto más pequeño, los tiempos de render se disparan.

Lo ideal para una imagen de prueba es que el valor de Noise Threshold esté entre 0,03 - 0,05 y para imagen final de unos 2K de resolución, deberá estar entre 0,01 - 0,02





PESTAÑA GI

5. Global Illumination

Lo primero de todo, la iluminación global o GI parametra la luz que procede de los rebotes primarios.

Si queremos hacer un render realista, SIEMPRE tendremos que tener habilitada esta opción. (Enable GI)

Más abajo tenemos el motor primario (Primary Engine), que es el que se encarga de los rebotes de los rayos de luz primarios.

Por último, tendremos el motor secundario (Secondary Engine), que es el que se ocupa de calcular los rebotes secundarios.

Para que lo entendamos mejor, Vray trabaja con cálculos de rebotes de rayos de luz infinitos (o como lo queramos configurar nosotros)

Y los calcula desde la cámara hasta el punto de luz, es decir, al revés de la realidad, que el rayo saldría del punto de luz rebotando hasta el objetivo de la cámara.

Bien, ésto se hace así, para que sólomente calcule los rayos de luz que llegan a la cámara y no todos los infinitos rayos de luz que genere un punto de luz.

Visto ésto, la configuración ideal es la que aparece en la captura de pantalla. Brute Force para los rebotes primeros y Light Caché para los rebotes secundarios.

Brute Firce es más preciso, pero tarda más en calcularse y light cache es menos preciso, pero es más rápido. Con ésto conseguimos hacer más eficiente el flujo de trabajo obteniendo un resultado de buena calidad.

- En la formación se entra de lleno en ésta información sobre la GI.

¡ÉSTA INFORMACIÓN ES SÓLO LA PUNTA DEL ICEBERG!



¡GRACIAS POR DESCARGAR ESTA GUÍA!

APLICA ESTOS 5 AJUSTES Y VERÁS CÓMO TUS RENDERS GANAN REALISMO
AL INSTANTE.

¿QUIERES APRENDER MI MÉTODO COMPLETO PARA DOMINAR 3D MAX + V-RAY
PASO A PASO?

👉 DESCÚBRELO AQUÍ: WWW.WAUPAGENCY.COM