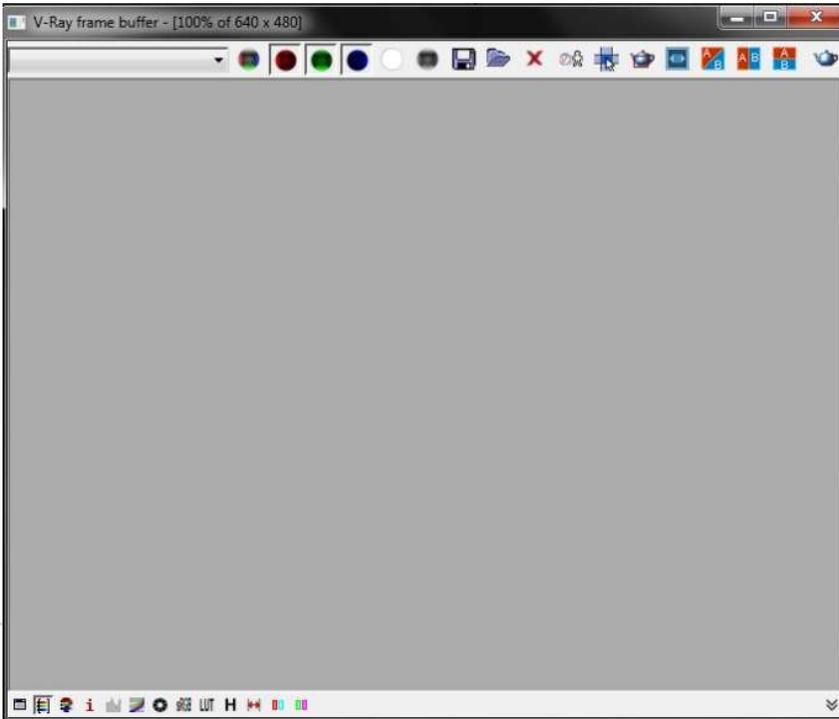


VRAY FRAME BUFFER

General:



Además de la ventana de render de 3ds Max (RFW o VFB), V-Ray le permite usar un buffer de V-Ray específico, que tiene algunas funciones adicionales:

- Le permite ver todos los elementos de render en una sola ventana y cambiar entre ellos fácilmente;

- Mantiene la imagen en formato completo de punto flotante de 32 bits;

- Permite realizar correcciones simples de color en la imagen renderizada;

- Le permite elegir el orden en que los buckets se representan.

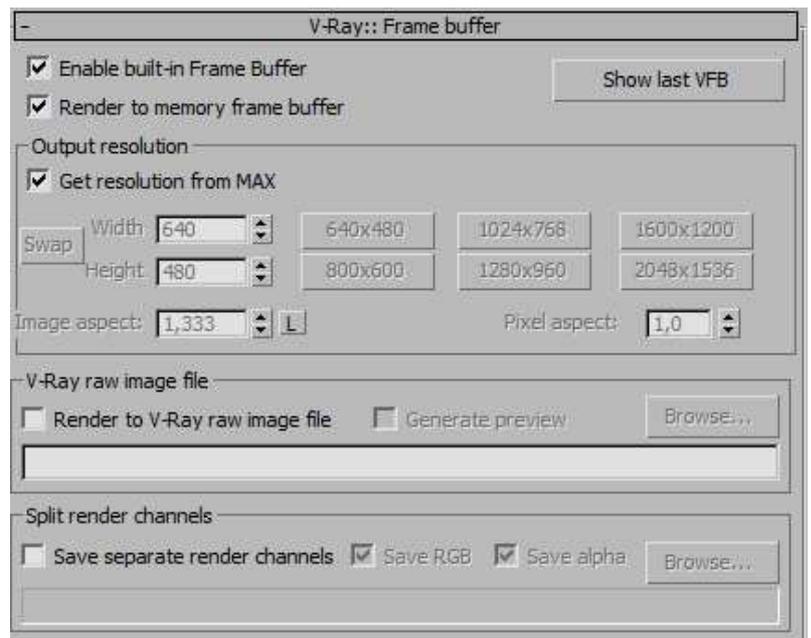
El Vfb V-Ray también tiene algunas limitaciones, que se enumeran en la sección Notas de abajo.

Parámetros:

Show last VFB - Si usted ha renderizado desde la V-Ray Vfb, pero lo han cerrado, este botón le permite volver a abrirla.

Enable built-in frame buffer - Permite el uso del Vray frame buffer. Debido a razones técnicas, el original 3ds Max frame buffer todavía existe pero no se utilizará cuando el de Vray este activado con el fin de preservar el consumo de memoria.

Render to memory frame buffer - esto abrirá un frame buffer V-Ray y lo usará para almacenar los datos de color que se pueden observar mientras se hace el render. Si desea hacer una imagen de alta resolución que realmente no cabría en la memoria o que puede consumir una gran cantidad de memoria RAM usted puede desactivar esta función y activar **Render to V-Ray raw image file**.



Get resolution from 3ds Max - esto hará que el V-Ray VfB tome su resolución del 3ds Max, de la pestaña common, del output size.

Output resolution - esto es la resolución que desea utilizar con el V-Ray frame buffer. Se activa cuando desactivamos el botón **Get resolution from 3ds Max**

Pixel aspect - especifica la relación de aspecto de los píxeles de la imagen.

Render to V-Ray raw image file - cuando se activa esta opción, V-Ray escribe directamente en el disco los datos de imagen RAW, de la vista que se está representando. No almacena los datos en la RAM, por lo que esta característica es muy útil cuando la resolución es enorme y ayuda a preservar la memoria. Si desea ver lo que se está representando, puede activar la opción de **Generate preview**. Puede especificar un archivo de salida Vrimg o Exr:

Si se especifica un archivo de extensión .Vrimg, el archivo resultante puede ser visto a través del Archivo> Ver imagen... del menú de 3ds Max, o convertirse en un archivo OpenEXR con la ayuda de la herramienta vrimg2exr .

Si se especifica una extensión exr., V-Ray escribirá un archivo OpenEXR que se puede utilizar directamente en 3ds Max o en otras aplicaciones de composición. El archivo contiene todos los elementos para crear la imagen. Al hacer clic en el botón Examinar, puede especificar el nombre de archivo si desea guardar la imagen en 16 bits o 32 bits en un archivo .Exr.

Generate preview - esto creará un pequeño previo de lo que se está representando. Si no está utilizando **V-Ray memory frame buffer** para así conservar el uso de la memoria (es decir, si **Render to memory frame buffer** está apagado), puede utilizar esta función para ver una pequeña imagen de lo que se está renderizando y detener el proceso, si hay algo que se ve mal.

Save separate render channels - esta opción le permite guardar los canales del VfB en archivos separados. Utilice el botón **Browse ...** para especificar la ruta del archivo. Esta opción sólo está disponible cuando se representa a un frame buffer de memoria. Si la representación se realiza sólo en un archivo de imagen en bruto, los canales de render se pueden extraer de ese archivo después de finalizado el procesamiento.

Save RGB y Save Alpha - estas opciones le permiten desactivar los canales RGB y alfa respectivamente. Esto puede ser útil si sólo desea generar otros canales de representación por ejemplo el z-buffer u otra cosa. Tenga en cuenta que V-Ray seguirá generando el RGB y canales alfa, sin embargo, no se guardará.

VfB barra de herramientas:



Esta parte de la barra de herramientas establece el canal seleccionado, así como el modo de vista previa. Elija los canales RGB que desea ver con la ayuda de los botones. También puede ver la imagen renderizada en modo monocromático.



Cuando se comparan dos imágenes A / B característica del Historial VfB estos botones le permiten elegir la dirección de la línea de separación.



Esto guardará la imagen del render actual a un archivo, puede usar esta función mientras se hace el render.



Abre un archivo .Vrimg para visualizarlo en el VfB V-Ray.



Borra el contenido del frame buffer. Es útil cuando se inicia un render nuevo para evitar confusión con la imagen anterior.



Esto creará una copia virtual en el frame buffer de 3ds Max del actual de V-Ray, puede habilitar esta función sobre la marcha, mientras se hace el render.



Esto obligará a V-Ray a comenzar a renderizar desde el bucket que se encuentra más cercano al puntero del ratón. Arrastre el ratón sobre el frame buffer de V-Ray, mientras que se hace el render para ver qué Buckers se representan primero. Puede habilitar esta función mientras se hace el render.



Región de Render: Esta opción le permite hacer un render de una region en el VfB V-Ray.



Enlaza la imagen del VfB V-Ray a Pdplayer.



Render: Inicia la representación.



Esto abrirá el cuadro de diálogo de las correcciones de color que le permitirá definir las correcciones de color de los distintos canales de color. También mostrará el histograma y las curvas para modificar la imagen.



Fuerza el color clamping en el VfB V-Ray. Muestra mediante colores ficticios las zonas sobre-expuestas. Por defecto esta desactivado y muestra el render original.



Muestra el color clamping en el VfB V-Ray. Muestra en blanco sobre gris las zonas sobre-expuestas.



Abrirá de manera permanente el cuadro de diálogo que le dará información sobre el píxel en el que haga clic con el puntero del ratón (botón derecho del ratón).



Permite a las correcciones de color con niveles. Si no activa este botón no se mostraran.

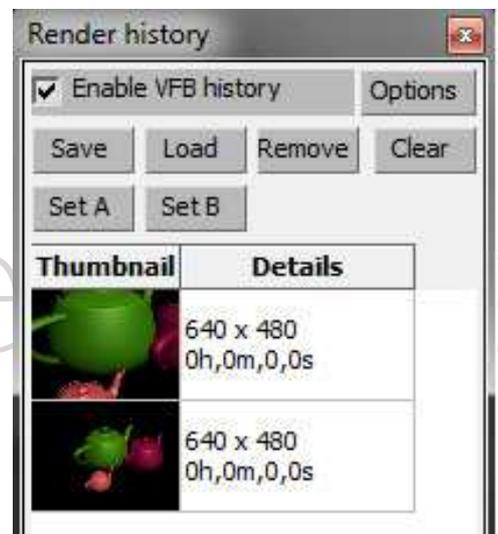
-  Permite las correcciones con curva de color, Si no activa este botón no se mostrarán.
-  Activa la corrección de exposición.
-  Muestra la imagen en el espacio de color sRGB.
-  Activa la corrección LUT.
-  Muestra el historial de V-Ray Vfb.
-  Permite Conmutar la relación de pixel a 1, si no estuviera renderizado en ese valor.
-  Activa la visión estereoscópica en rojo / cyan .
-  Activa la visión estereoscópica en verde / magenta.

VfB Historia:

En V-Ray 2.0, el VfB V-Ray permite al usuario mantener un historial de imágenes previamente renderizados. Las imágenes se almacenan como archivos. Vrimg en un lugar especificado por el usuario. Además de mantener la historia de esta función permite al usuario establecer una imagen A y B y compararlas en el visor del VfB.

Enable VFB history – Activa el Historial de Vray.

Options – Abre las opciones que permiten al usuario especificar la ubicación donde se guarda la historia y la cantidad de espacio disponible en disco.



Save - Guarda la imagen actual del VfB en el historial.

Load - Carga la imagen seleccionada en el historial.

Remover - Elimina la imagen seleccionada del historial.

Clear - Borra el historial por completo.

Set A - Establece la imagen seleccionada actualmente como la imagen de A/ B en el VfB.

Set B - Establece la imagen seleccionada actualmente como B en la comparación B / A.