

Manual VraySun & VraySky

Neozenit©2006. No utilizar este documento si el permiso escrito de su autor.

neozenit@gmail.com / <http://neozenit.cgsociety.org>

Hola a todos, este manual es una pequeña explicación de lo que he aprendido de esta poderosa y poco difundida herramienta que incorpora las últimas versiones Beta de Vray, espero que os sirva de algo. Doy por entendido que la gente que lee esta referencia tiene un mínimo conocimiento de 3dsMax así como de motor de render Vray.

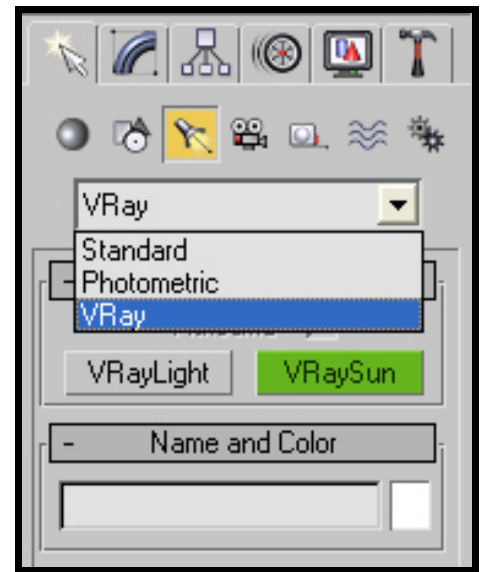
VraySun

Como llegamos a el:

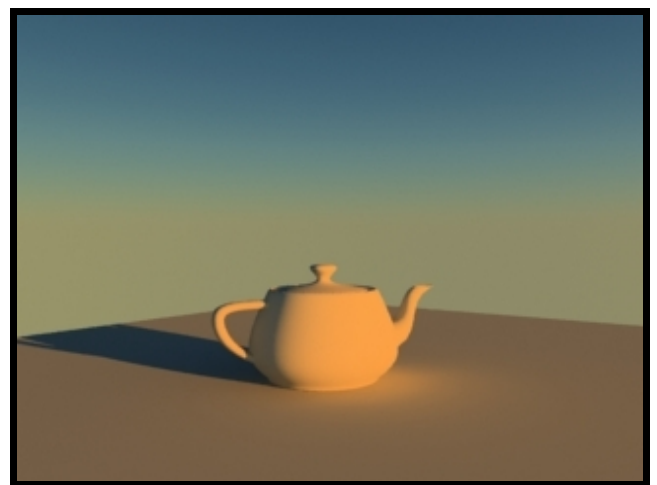
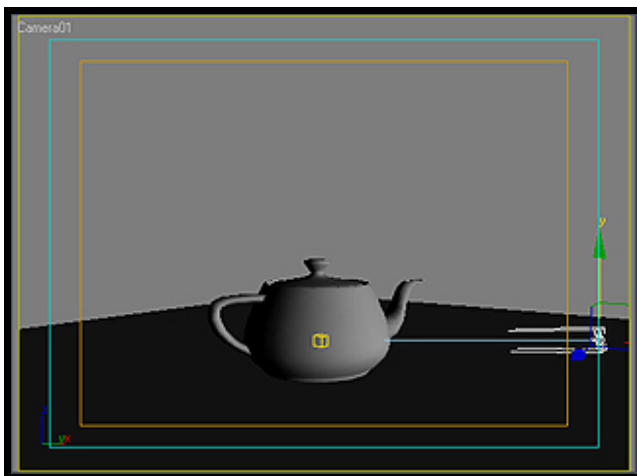
Pinchamos en Lights.

Seleccionamos Vray.

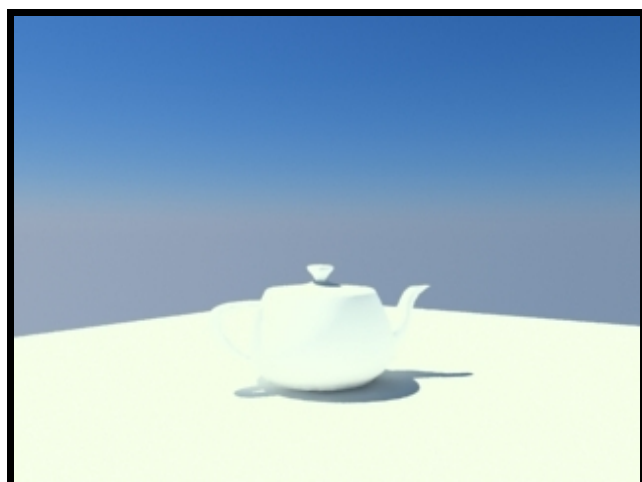
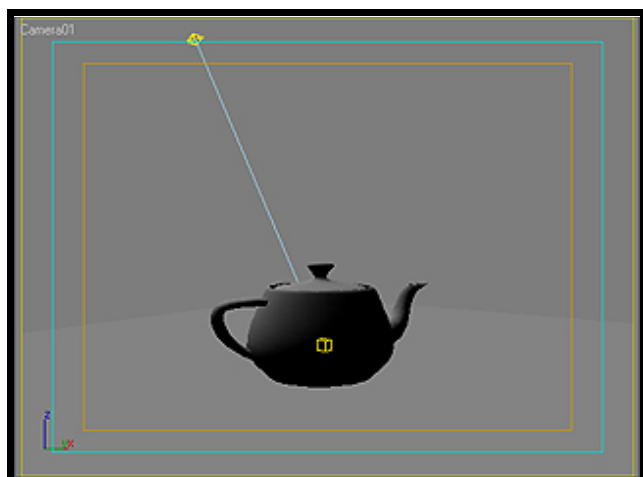
Seleccionamos VraySun y dibujamos en el viewport elegido la trayectoria de la luz, como hacemos normalmente con cualquier luz direccional, con la diferencia que en este tipo de luz, según el horario (inclinación) que coloquemos la luz tendremos un resultado distinto.



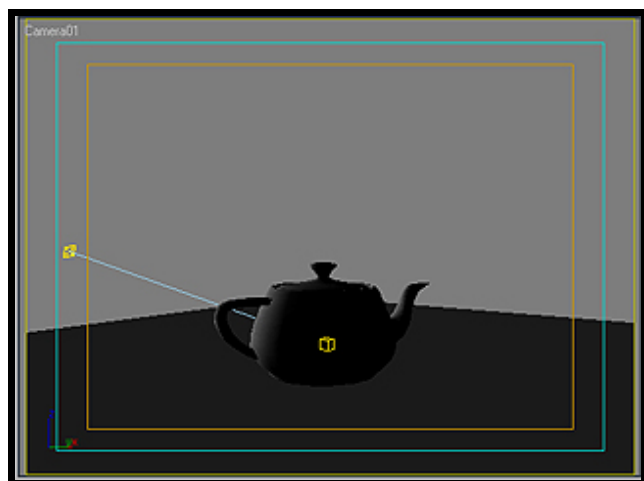
Vraysun, colocado a las **7:00 (de 15 a 20 grados)** obtendremos una imagen con la típica iluminación del amanecer. El VraySky se adapta automáticamente a este tipo de iluminación.



Vraysun, colocado a las **16:00 (de 110 a 125 grados)** obtendremos una imagen con la típica iluminación de media tarde, con luces fuertes y sombras cortas. El VraySky se adapta automáticamente a este tipo de iluminación.



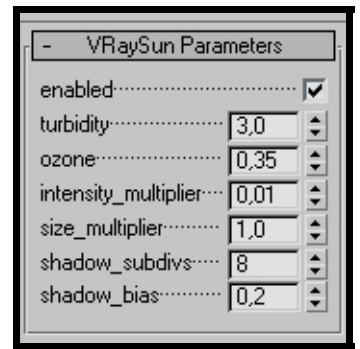
Vraysun, colocado a las **21:00 (de 155 a 170 grados)** obtendremos una imagen con la típica iluminación de últimas horas de la tarde, con luces suaves y sombras largas. El VraySky se adapta automáticamente a este tipo de iluminación.



Parámetros de los que se compone:

enabled:

Lo podemos dejar apagado, con lo cual no actúa, o verificado o encendido, en este caso se activan los siguientes parámetros. En este caso solo iluminara el VraySky si lo tuviésemos activado **(se consiguen iluminaciones interesantes practicando esta opción)**

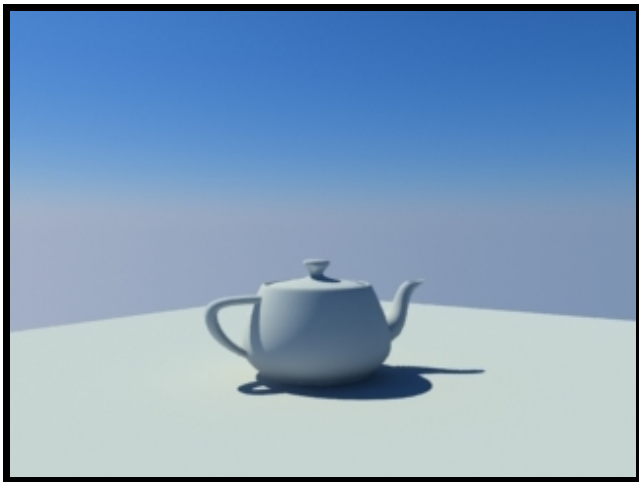


Turbidity:

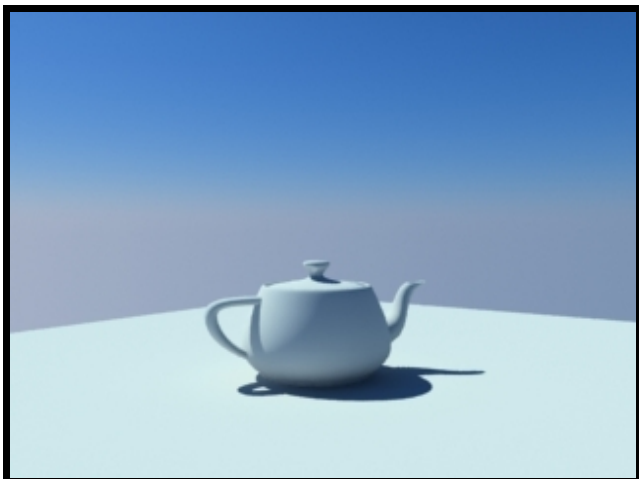
En este campo, podremos tener en cuenta lo explicado para el VraySky, pero teniendo en cuenta que lo que se modifica aquí, es la cantidad y tonalidad de la luz emitida por el VraySun **(es una simulación, de filtrado de luz, por causas ambientales)**.

Los parámetros de la casilla turbidity, pueden variar desde el 2 hasta el 20, siendo la luz pura el 2 y la mas turbia el 20, en condiciones normales trabajaremos siempre en los rangos comprendidos entre el valor 2 y el 3, usando sus decimales para afinar mas en nuestros propósitos.

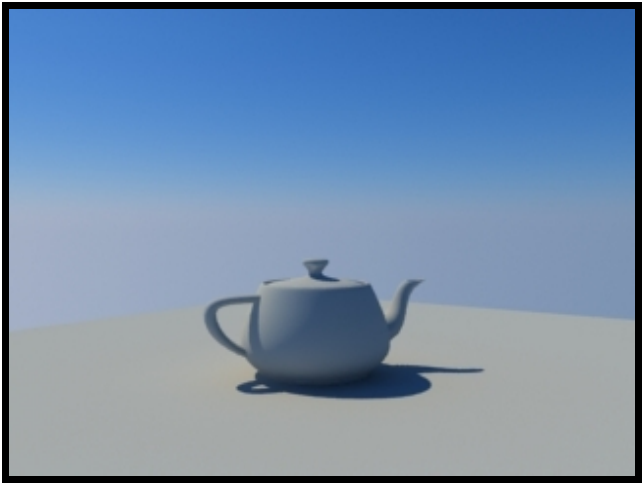
Turbidity = 2,0



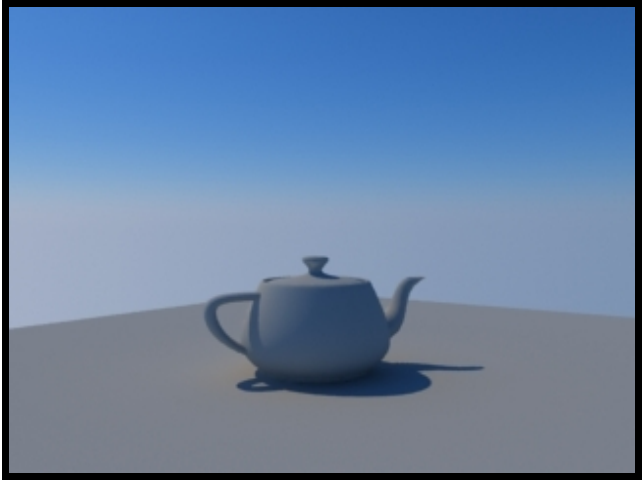
Turbidity = 5,0



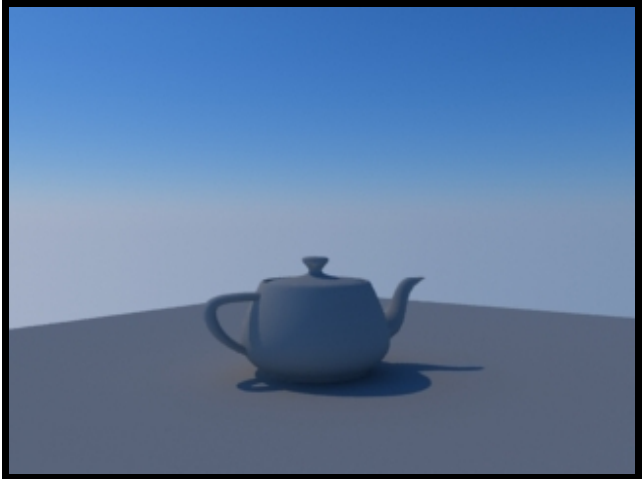
Turbidity = 10,0



Turbidity = 15,0



Turbidity = 20,0



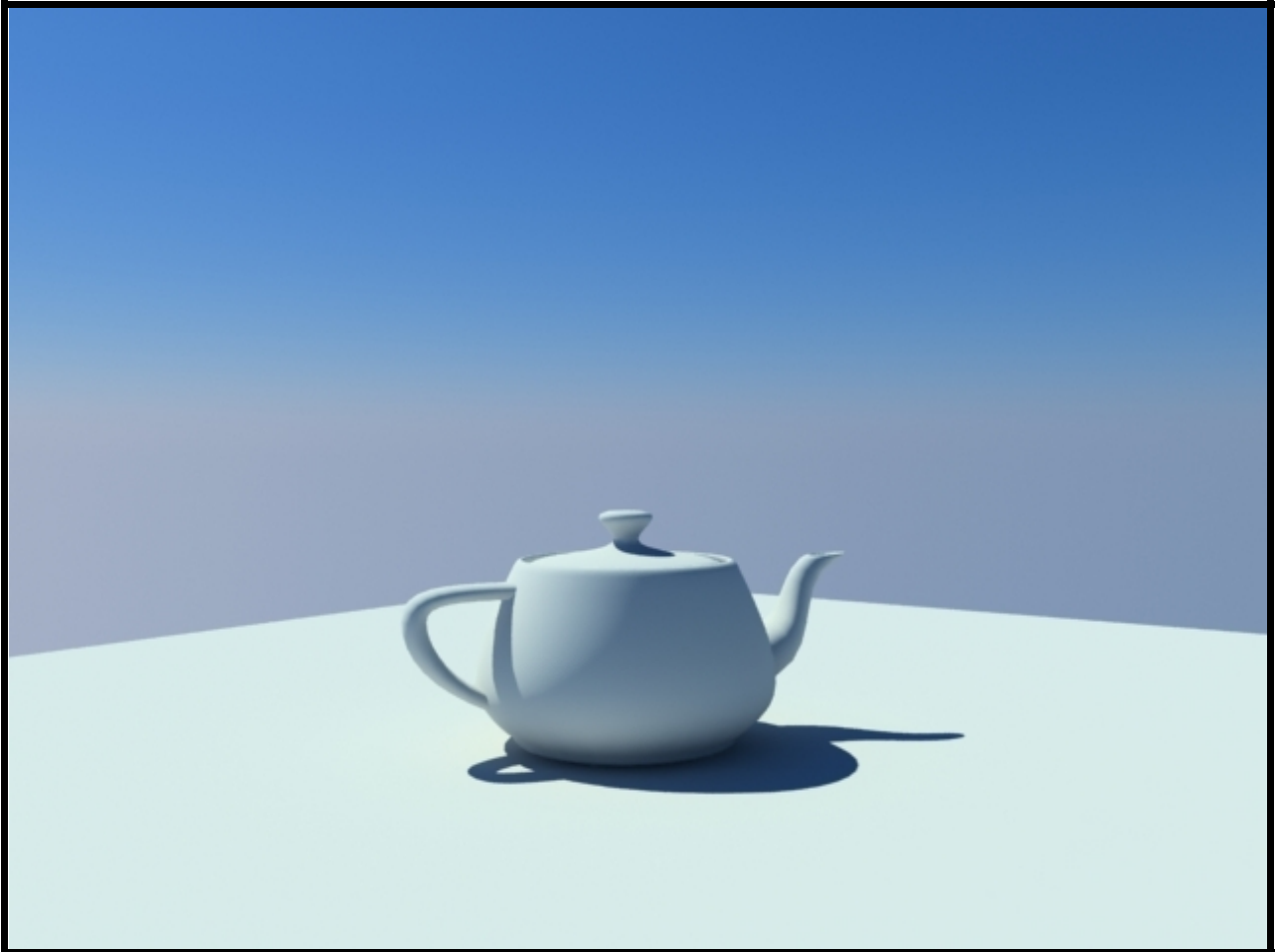
Ozone:

Este campo representa la acumulación de ozono atmosférico o de vapor de agua en suspensión, el **valor mínimo es 0** lo que equivaldría a un día seco y el **valor máximo es 1**, lo que equivaldría a un día con altos valores de ozono atmosférico o a un día con alta concentración de humedad ambiente.

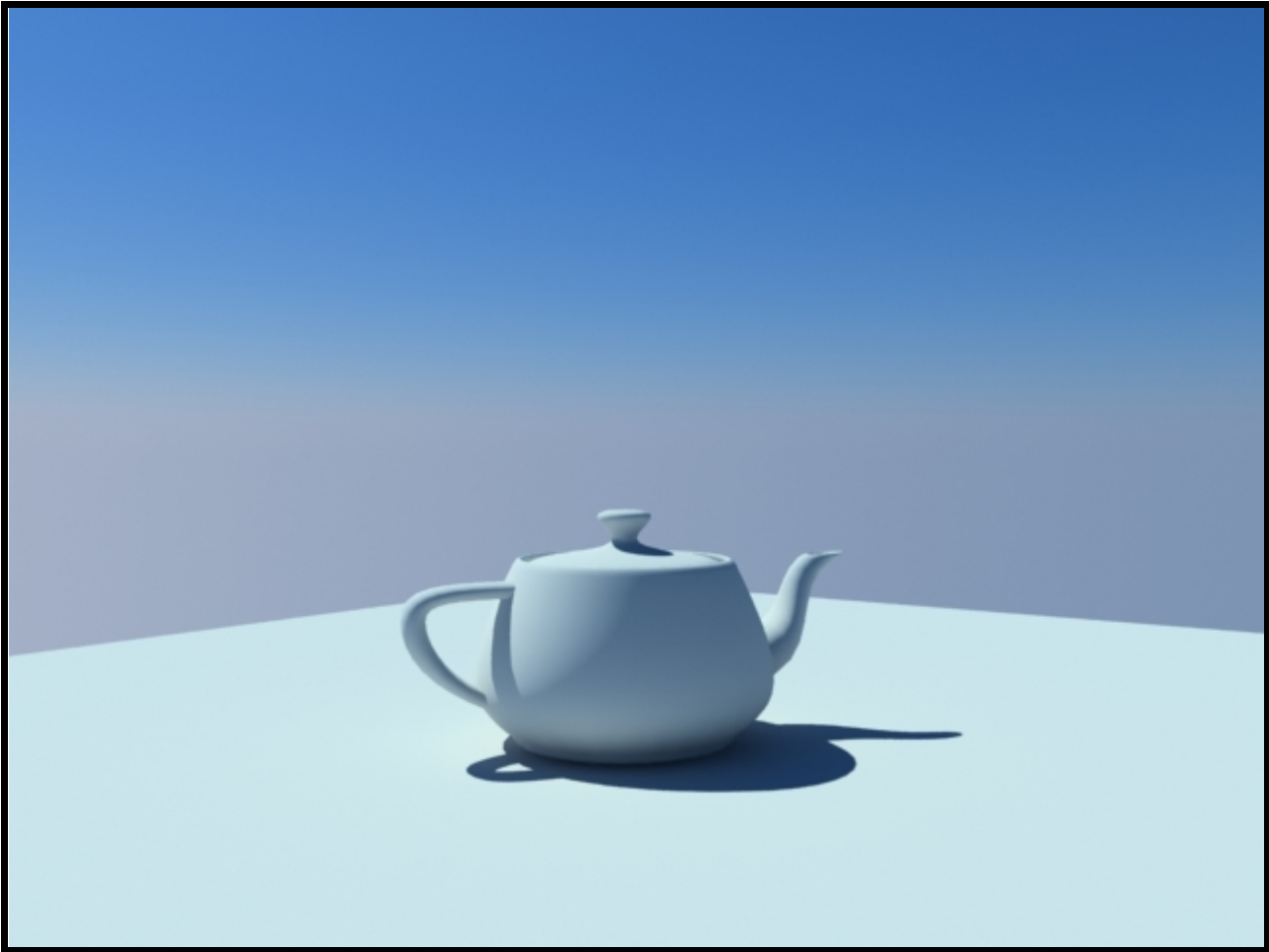
Los valores cercanos al 0 no tendrán mostraran en los renders menos tinte azulado, que los valores cercanos al 1, **siendo valores óptimos los comprendidos entre el 0,15 y el 0,45**

Debemos recordar poner el mismo valor en el campo “ozone” del VraySky.

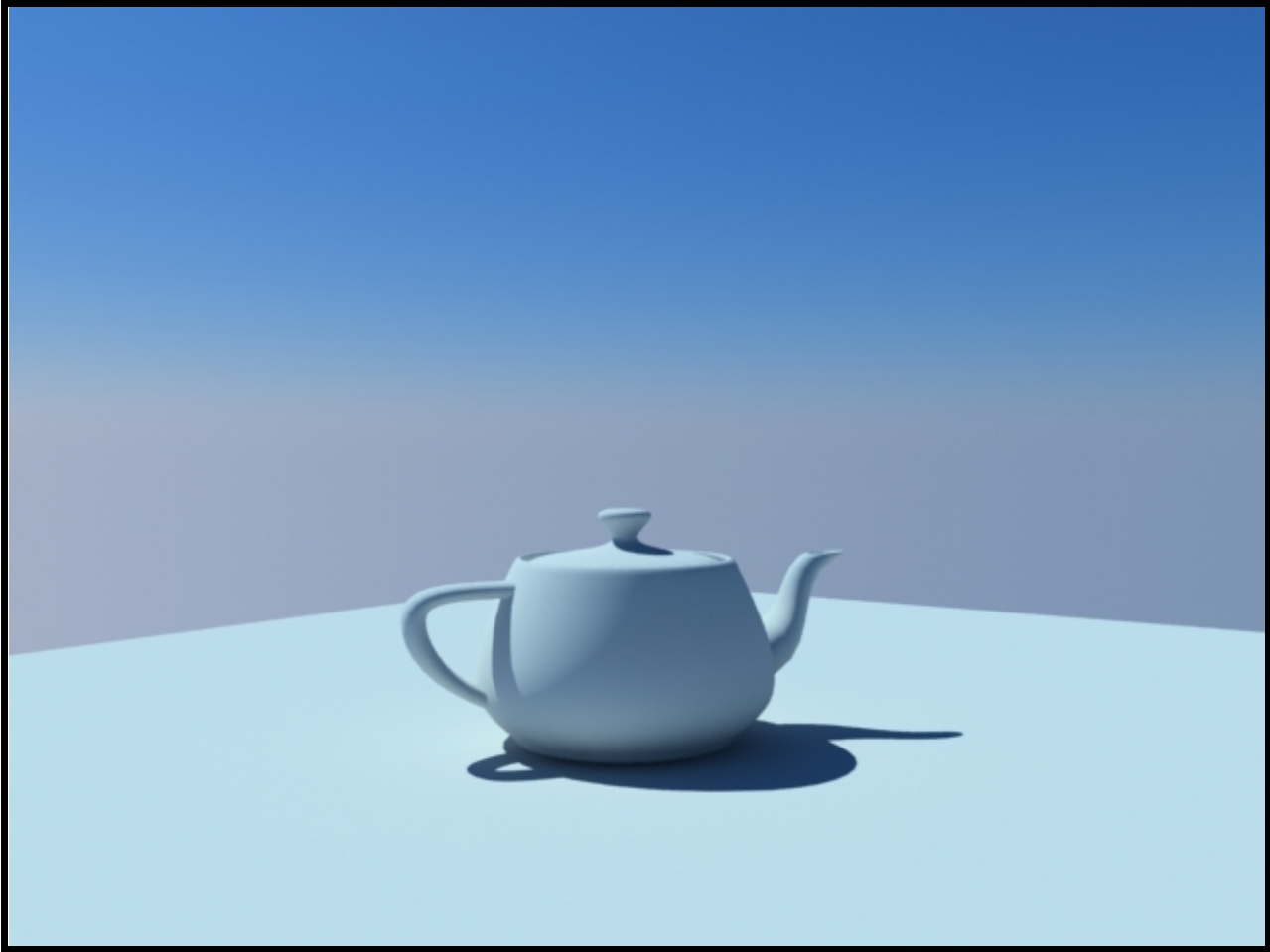
Ozone = 0



Ozone = 0,50



Ozone = 1



intensity_multiplier:

Este campo es muy simple, controla la intensidad de la luz que irradia el emisor o VraySun.

Sus valores están comprendidos entre el **valor mínimo 0 y valor máximo 100000000**, siendo valores **por encima de 1 casi inútiles** y los **valores mas usados** los números comprendidos entre el **0,001 y el 0,01**

size_multiplier:

Este campo es muy simple, controla el tamaño del emisor de luz.

Sus valores están comprendidos entre el **valor mínimo 0 y valor máximo 100000000**, siendo valores **por encima de 10 casi inútiles** y el **valor medio y optimo**, mas usado el **5**.

shadow_subdivs:

Este campo es muy simple, controla la calidad de las sombras.

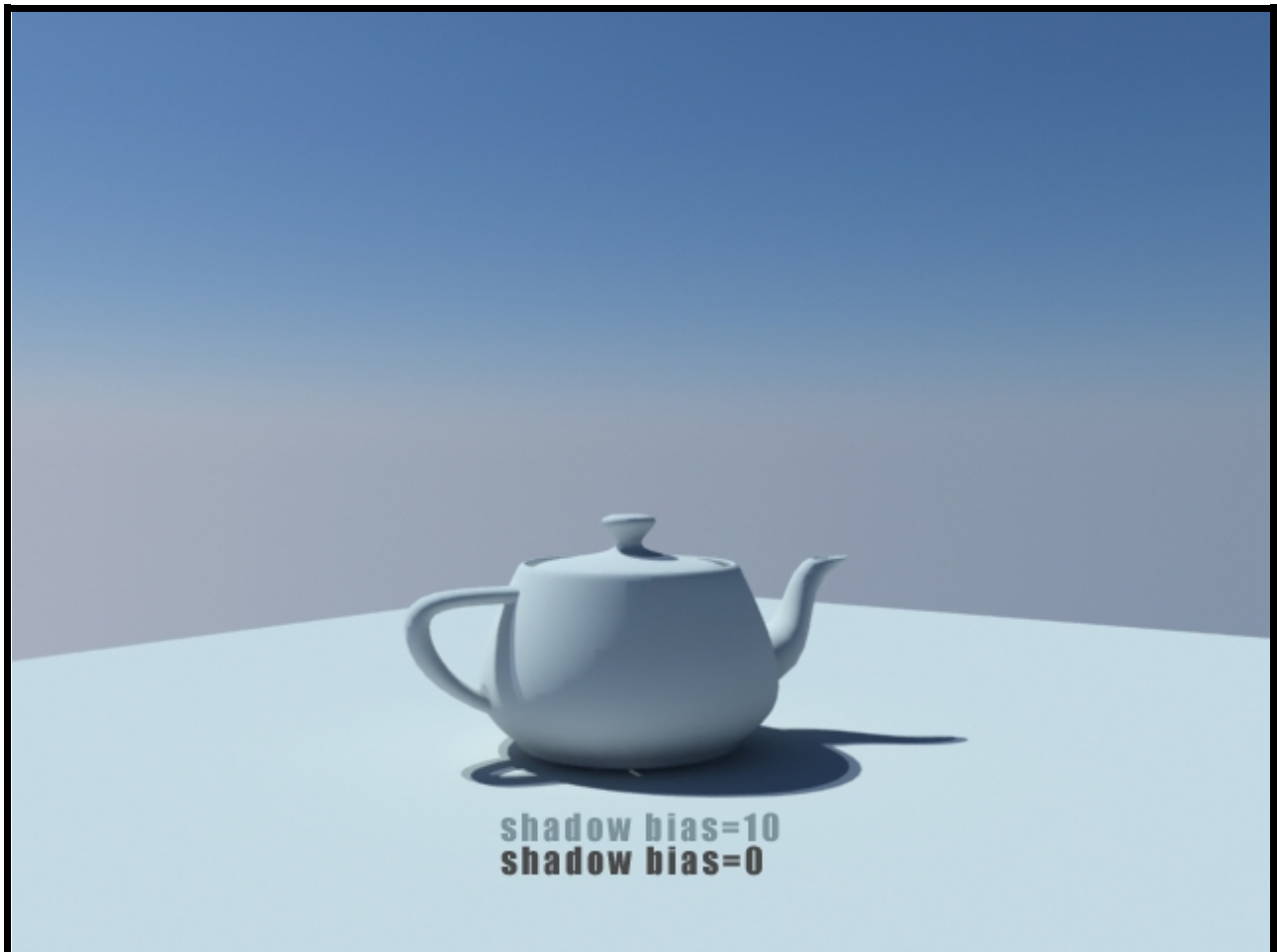
Sus valores están comprendidos entre el **valor mínimo 0 y valor máximo 1000**, siendo los **valores mas usados** los números comprendidos entre el **8 y el 16**.

La mejora de calidad en las sombras aumenta de forma proporcional los tiempos de render.

shadow_bias:

Este campo es muy simple, permite el desfase de las sombras.

Sus valores están comprendidos entre el **valor mínimo 0 y valor máximo 100000000**, siendo los **valores mas usados y óptimos** los números comprendidos entre el **0 y el 1(y sus decimales)**.



Neozenit®2006

No utilizar este documento si el permiso escrito de su autor.
neozenit@gmail.com / <http://neozenit.cgsociety.org>