



*formación para*  
**ARQUITECTURA TÉCNICA**

**CURSO**

| síguela por internet |

**V-RAY PARA SKETCH UP**

**Ponente: D. Jesús Somoza.** Formador de Íscar Software



Marzo de 2017

de 16:00 a 20:30 h

**CURSO EXCLUSIVAMENTE POR VIDEOCONFERENCIA**

**ORGANIZA:**

**COLABORA:**



ARQUITECTOS TÉCNICOS ARKITEKTO TEKNIKOAK



## PRESENTACIÓN y OBJETIVOS

Este curso de V-Ray es para usuarios de SketchUp que quieren profundizar en el renderizado del modelo 3D, incluyendo composición de escenas, iluminación, texturas y materiales así como una pequeña introducción a la postproducción y retoque fotográfico. V-Ray para SketchUp es un potente plugin de visualización y presentación de proyectos que te proporcionará una rápida y poderosa solución de renderizado sin salir de SktechUp, tiene un rico y completo set de funciones y características que le convierten en la herramienta de renderizado líder por su rapidez y realismo.

**Para un máximo aprovechamiento del curso, es conveniente disponer de 2 PCs, en uno de ellos podrá seguir la videoconferencia y en el otro tener abierto V-Ray. También es posible tener un único PC con 2 monitores o un PC con un monitor grande > 24 pulgadas.**

## PROGRAMA

### Parte 1

#### Introducción

Repaso conceptos de SketchUp

- Grupos /componentes
- Esquema / capas
- Sólidos / escala

Introducción a V-Ray for SketchUp

- Interfaz gráfica
- Vismats y presets

### Parte 2

#### Escenas y Objetos

Composición de escena

- Organización con esquema / capas

- Colocación de la cámara
- Gestión de escenas
- Por qué mantener puntos de vista

Objetos

- Organización en capas
- Concepto de proxy
- Creación y gestión de proxies

### Parte 3

#### Iluminación

- Luces omnidireccionales
- Rectángulo de luz
- Luces focales

- Pefiles IES
- Cúpulas y Esferas de luz
- Luz de ambiente
- HDRI
- Interior / exterior

## Parte 4

### Materiales

- Vismats: qué son y para qué sirven
- Capa de reflexión
- Reflejos fresnel
- Reflection glossiness
- Capa de refracción
- IOR (índice de refracción)
- Refraction glossiness
- Materiales emisivos
- Intensidad
- Color
- Mapas de texturas
- Mapa de bump
- Mapa de desplazamiento
- Transparencia

## Parte 5

### Parámetros de render

- Máquinas de renderizado
- Irradiance map
- QMC (quasi montecarlo)
- Cache de luz
- Luces y sombras
- Profundidad de campo
- Cámara física
- ISO, Exposición (shutter speed) y F-number
- Caustics
- Resolución de la imagen

## Parte 6

### Postproducción y Plugins

Introducción a la postproducción

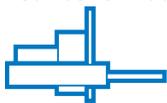
- Vbf channels
- Retoque fotográfico

Plugins recomendados

**PONENTE**

### D. Jesús Somoza

Técnico formador de Íscar Software.



**Íscar**  
software de arquitectura

## MARZO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Lunes a Jueves, de 16:00 h a 20:30 h

**16 horas lectivas.**

**PRECIO NO COLEGIADOS: 160 euros**

**PRECIO COLEGIADOS: 60 euros**

**PLAZAS LIMITADAS (25):** Es necesario inscribirse previamente.

**Fecha límite de inscripción: 17 de MARZO de 2017 a las 13:00 horas.**

\*En caso de superarse el número máximo de plazas, éstas se adjudicarán mediante sorteo con posibilidad de plantear nuevas ediciones en horario de mañana o la semana siguiente.

**-Inscríbete a través de [icolegia](http://icolegia.com) si eres colegiado--Si no lo eres manda un boletín de inscripción a [d.tecnico@coatgr.com](mailto:d.tecnico@coatgr.com) junto con el justificante de pago-**