

Curso Práctico (16 horas) V-RAY para SketchUp



Este curso de V-RAY es para usuarios SketchUp que quieran 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 SketchUp, tiene un rico y completo set de funciones y características que le convierten en la herramienta de renderizado líder por su rapidez y realismo.

PROGRAMA:

1. Introducción

- Repaso conceptos de SketchUp
- Grupos / Componentes
- Esquema / Capas
- Sólidos / Escala
- Introducción a V-Ray for SketchUp
- Interfaz gráfica
- Vismats y presets

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

3. Iluminación

- Luces omnidireccionales
- Rectángulo de luz
- Luces focales
- Perfiles IES
- Cúpulas y Esferas de luz
- Luz de ambiente
- HDRI
- Interior / Exterior

Lunes 3 de abril (de 9.30 a 13.30),
martes 4 de abril (de 9.30 a 13.30
y de 15.30 a 19.30) y
miércoles 5 de abril de 2017 (de
9.30 a 13.30)

Aula Taller del CTAC

Precios (IVA no incluido):

- > General: **179,20€**
- > Amigos CTAC, Colegiados COACV,
Estudiantes (UPV / UJI / EASD): **128€**
- > Colegiados CTAC + Pack Cultura:
76,80€

INSCRIPCIÓN

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

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

6. Postproducción y Plugins

- Introducción a la postproducción
- Vbf channels
- Retoque fotográfico
- Plugins recomendados

PROFESOR:

Íscar Software de Arquitectura.

CTAC COL·LEGI TERRITORIAL D'ARQUITECTES DE CASTELLÓ

VOCALIA DE CULTURA, BIBLIOTECA I FORMACIÓ

C. Ensenyança 4, 12001 Castelló
964 72 35 34 | cultura@ctac.es

COLABORA:

