



SketchUp Pro +

v-ray For SketchUp

TEMARIO DEL CURSO

Bloque 1

Primeros pasos en SketchUp

- Elección de plantilla y unidades
- Orbitar, zoom, desplazar y seleccionar
- Herramienta línea
- Trabajar con medidas exactas y sistema de inferencias
- Herramienta empujar/tirar (extrusión)

Modelado exterior de una cabaña

- Herramienta rectángulo
- Herramienta mover
- Herramienta medir / rectas auxiliares

Modelado de una caja de cartón

- Herramienta rotar
- Concepto y creación de grupos
- Concepto y creación de componentes
- Herramienta mover / modo copia

Modelado de una escalera

- Copia múltiple
- Herramienta borrar / suavizar aristas

Bloque 3

Repaso y resolución de dudas del día anterior

Texturas e imágenes

- Funciones de los alfileres fijos
- Edición de texturas

Modelado de cubo de Rubik

- Inserción de imágenes y conversión a materiales
- Texturizado de caras
- Convertir en textura única
- Edición de materiales / Fijar tono
- Guardado y gestión de materiales

Organización de un archivo

- Información de la entidad
- Esquema
- Capas

Importación de archivo CAD

- Preparación del archivo en el programa de CAD
- Importar dwg/dxf
- Generación de caras, extrusión y creación de grupos
- Gestión del dibujo mediante esquema y capas

Bloque 2

Repaso y resolución de dudas del día anterior

Modelado de un aula con mobiliario

- Herramienta equidistancia
- Inserción de componentes
- Perspectivas, tipos de vistas y escenas
- Generación de imágenes
- Generación de recorridos en vídeo

Herramienta Sígueme

- Dibujo de una moldura
- Figuras de revolución
- Añadiendo geometría a un modelo
- Restando geometría de un modelo

Componentes

- Opción "Crear abertura"
- Convertir en componente único
- Opción "Fijar a cualquier plano"
- Volver a cargar / Guardar como...
- Descarga de componentes / 3D Warehouse

Soleamiento

- Herramienta Sombras
- Reglaje de fecha y hora
- Regulación de luz y sombra
- Geolocalización
- Colocación en Google Earth

Bloque 4

Primeros pasos en V-Ray

- Método de trabajo:
 - + Escena/Iluminación/Materiales/Generación de render
- Interfaz gráfica y barras de herramientas

Vismats y Presets

- Inserción de materiales ya creados
- Configuraciones predefinidas

Iluminación

- Fuentes de luz y edición
- ISO / Shutter Speed
- Esferas de luz y rectángulo de luz
- Luces omnidireccionales y luces focales
- HDRI

Bloque 5

Materiales y Vismats

- Inserción de materiales de V-Ray (Vismats)
- Capa de reflexión
- Capa de refracción
- Materiales emisivos
- Tipos de mapas: bump/desplazamiento/transparencia

Objetos y proxies

- Concepto y creación de proxies
- Gestión e inserción en otros modelos

Parámetros y generación de renders

- Tamaño y proporción
- Profundidad de campo
- Canales de imagen
- Creación y Gestión de presets