

ASUNTO:**SKETCHUP + V-RAY**

Colegio Oficial de Arquitectos de Gran Canaria
Módulo 1 SketchUp: 13,14 y 15 de febrero de 2017
Módulo 2 V-ray: 16 y 17 de febrero de 2017
De 16:00 a 20:45 h.

Estimado compañero/a,

Vamos a organizar un curso de Sketchup y de V-Ray dividido en dos módulos, a los cuales se podrá asistir de manera independiente (para el de V-Ray se necesitarán conocimientos previos de Sketchup).

Objetivos:**SketchUp (nivel básico-intermedio):**

Descubrir la enorme ventaja y potencia de representación en 3D que SketchUp puede aportar a los profesionales que lo usen. Les proporcionará una excelente base para empezar a trabajar de inmediato con SketchUp y obtener resultados desde el primer momento.

V-ray:

Para usuarios de 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 proporcionará una rápida y poderosa solución de renderizado sin salir de SketchUp, con un rico y completo set de funciones y características.

Precio:

Módulo 1 SketchUp (nivel básico-intermedio)

Colegiados: 90 €

Estudiantes de la ETSA: 90 € + 7% de igic

Otros interesados: 130 € +7% de igic.

Módulo 2 V-ray

Colegiados: 55 €

Estudiantes de la ETSA: 55 € + 7% de igic

Otros interesados: 90 € +7% de igic.

Plazo de preinscripción: 27 de enero de 2017.

Procedimiento para la preinscripción: Enviar un correo electrónico a formacion@arquitectosgrancanaria.es con los datos del interesado. Finalizado el plazo, enviaremos un correo electrónico a todos los preinscritos detallando el procedimiento para formalizar la matrícula.

Agradeciendo de antemano tu interés, y esperando que esta iniciativa sea de tu agrado, recibe un cordial saludo.



Junta de Gobierno del COAGC

Más información:

Colegio Oficial de Arquitectos de Gran Canaria
c/ Luis Doreste Silva 3, Planta 1ª
35004 Las Palmas de Gran Canaria
T. (+34) 928 24 88 44
F. (+34) 928 24 52 46
E. formacion@arquitectosgrancanaria.com

Contacto: Leticia López (ext.1006)

Información detallada:

Curso de SketchUp + V-ray

Organizador:

Área de Formación de Íscar Software de Arquitectura S.L. en colaboración con el Colegio Oficial de Arquitectos de Gran Canaria.

Formador:

Veleriano García González.
Formador de Íscar Software de Arquitectura S.L.

Características:

- Total horas lectivas:
 - Módulo 1 SketchUp: 13 horas y media.
 - Módulo 2 V-ray: 9 horas.
- Número de asistentes:
 - Módulo 1 SketchUp: Mínimo 15 / máximo 24
 - Módulo 2 V-ray: Mínimo 10 / máximo 24
- Se otorgará un certificado de asistencia a todos los participantes del curso.

Otros datos de interés:

- Cada alumno deberá acudir con su propio portatil.
- Una vez formalizada la matrícula se enviarán los links de descarga e instalación de los programas.
- Para consultar los requisitos técnicos de tu ordenador para la descarga del SketchUp puedes consultar el siguiente [enlace](#).
- Para consultar los requisitos técnicos de tu ordenador para la descarga del V-ray puedes consultar el siguiente [enlace](#).

PROGRAMA

PRIMER MÓDULO: SKETCHUP

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 2.

Repaso y resolución de dudas del día anterior

- 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 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

SEGUNDO MÓDULO: V-RAY

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

Objetos y proxies

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

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