



SKETCH-UP + V-RAY

Temario / Empresarial

01

1. INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS DE MODELADO

Aprenderás a manipular herramientas para la generación de superficies y volúmenes con el objetivo de conceptualizar/modificar elementos en 3D.

- Interfaz y métodos de selección.
- Dibujo: Línea, rectángulo, círculo y polígono.
- Extrusión: Push.
- Modificación: mover, escalar, rotar, copiar y copiar en serie.
- Grupos y componentes.
- Medir y acotar.
- Posicionar cámara, caminar y mirar.

2. MODELADO DE TERRENOS Y HERRAMIENTAS AVANZADAS

Aprenderás a adaptar tu proyecto en 3D a un terreno. Comprenderás los fundamentos para el modelado de geometrías complejas.

- Preparación de curvas de nivel para modelado.
- Desarrollo de topografía y adaptación del proyecto.
- Operaciones booleanas: intersectar, unir, sustraer y dividir.
- Extrusión de superficies desde un camino.
- Geolocalización y solemiento.

3. MODELADO ARQUITECTÓNICO Y ANIMACIÓN 3D

Importarás un plano para generar tu proyecto arquitectónico. Al final desarrollarás una animación con tu modelo.

- Desarrollo de pisos, muros y techos.
- Creación de cancelerías y detalles.
- Importación de muebles y ambientación.
- Exportar alzados y fachadas a DWG.
- Etiquetas para la organización del modelo.
- Animación: ajustar parámetros y exportar video.

4. MATERIALES CON V-RAY

Comprenderás cómo desarrollar materiales fotorrealistas enfocados a la arquitectura.

- Historia de render y capas de ajuste.
- Aplanados, muros de tabique, concretos.
- Desarrollo de pisos de madera y cerámicos.
- Vidrios y elementos traslúcidos.
- Metales.
- Material Override.
- Utilidades con V-Ray.



NEO
DATA





SKETCH-UP + V-RAY

Temario / Empresarial

02

5. ILUMINACIÓN NATURAL Y ARTIFICIAL

Procesos de iluminación natural/artificial. Ajustes de ambientes para renders de día y noche.

- Utilización de cámara física y desenfoque.
- Iluminación natural, asoleamiento y sombras.
- Ambientes con entornos HDRI.
- Luces generales para plafón y lámparas.
- Luces de acento y control lumínico.
- Efectos de lente.

6. OBJETOS COMPLEJOS CON V-RAY Y RENDER 360

Generación de modelos complejos de renderizado.

- Utilización de Fur para pastos y alfombras.
- Abstracción geométrica con Proxies.
- Render panorámico 360.
- Ajustes de capa.



NEO
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray

