

## Temario y estructura del curso por sesión.

---

### 1.- INTRODUCCIÓN / HERRAMIENTAS BÁSICAS DE MODELADO

#### MODULO 01

01.1 Introducción a temas avanzados de SU + V-Ray y al cuadrante teórico de renderizado

01.2 Configuración de Ajustes Avanzados de V-Ray donde se verán:

- Propiedades avanzadas de cámara
- V-Ray Scene
- Render History
- Batch Render
- Material Override

01.3 Edición de Materiales Avanzados A1

- Plastico
- Metal
- Vidrio Avanzado
- Pintura para autos
- Materiales Emisivos

#### MÓDULO 02

2.1 Edición de Materiales Avanzados A2

- Blend Material
- Override
- Two Sided
- Cabello

02.2 Postproducción

- ID Material
- Denoiser
- Profundidad de campo
- Camera Raw

02.3 Creación de V-Ray Objects

- Proxys - Importar & Exportar
- V-Ray Fur

- Mesh Clipper
- Infinite Plane

#### MÓDULO 03

03.1 Creación de Animaciones Renderizadas + Renders 360°

- Render Output / Guardar Imágen
- Animación / Cuadros
- VR Spherical Panorama
- Depth of Field

03.2 Temas selectos / SketchUp Pro

- CadMapper + OpenStreetMap
- Fredo Libraries
- TT Libraries
- Plugins para diseño orgánico
- RayTrace + Proxy

#### MÓDULO 04

04.1 Creación de LayOuts con SketchUp

- Desarrollo de plantilla
- Importación de modelos
- Configuración de escala + rendering
- Acotación
- Páginas y Layers
- Creación de formas
- Rellenos + Contornos + Patterns
- Textos y Anotaciones
- Scrapbooks
- Exportar de LayOut a PDF

04.2 Exportación avanzada de SketchUp

- Exportar como STL para Impresión 3D
- Archivo EPS para editar con Adobe Illustrator
- Compatibilidad con Mods. 3D

