

## V-Ray para SketchUp

### 1ª convocatoria 2017

**Profesora:** Juan Ibargüen Juste

**Horas lectivas:** 14

**Fechas:** 12, 13, 14 y 15 de junio de 2017

**Horario:** 9:00 – 12:30

**Lugar:** Aula 1: Informática – 2ª planta  
LASEDE COAM – Cl. Hortaleza, 63

### Objetivos

En este curso te enseñaremos a dominar V-Ray para SketchUp, una de las herramientas líderes en el renderizado por su rapidez y realismo, con un rico y completo set de funciones y características.

#### Conocimientos previos:

- Es aconsejable tener conocimientos medios de SketchUp (haremos un repaso al principio del curso)
- Se recomienda haber realizado el Curso de SketchUp Básico-Intermedio o el Curso de SketchUp Avanzado con nosotros.

### Programa

#### Introducción a V-Ray for SketchUp

- Interfaz gráfica
- Vismats y presets

#### 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

#### Iluminación

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

### **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

### **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

### **Postproducción**

- Introducción a la postproducción
- Retoque fotográfico