

CURSO

# RENDERIZADO PROFESIONAL CON D5 RENDER + IA. DEL MODELO AL IMPACTO VISUAL – 2ªed.

| | |
|---|---|
| FECHAS | 23, 25 y 30 de noviembre, y 2 de diciembre de 2026 |
| HORARIO | 17:00 h a 19:00 h |
| HORAS LECTIVAS | 8 horas |
| MODALIDAD | streaming (online) |

COAM | COLEGIO OFICIAL ARQUITECTOS DE MADRID

FORMACIÓN Instituto de formación continua COAM

# RENDERIZADO PROFESIONAL CON D5 RENDER + IA. DEL MODELO AL IMPACTO VISUAL – 2ªed.

| | |
|---|---|
| FECHAS | 23, 25 y 30 de noviembre, y 2 de diciembre de 2026 |
| HORARIO | 17:00 h a 19:00 h |
| HORAS LECTIVAS | 8 horas |
| MODALIDAD | streaming (online) |

## 1. PRESENTACIÓN DEL CURSO

El curso **"Renderizado profesional con D5 Render + IA. Del modelo al impacto visual – 2ª ed."** ha sido organizado por el Instituto de Formación Continua COAM.

El curso de D5 Render está orientado a profesionales de la arquitectura, el diseño y la visualización 3D que buscan **optimizar su flujo de trabajo y mejorar la calidad de sus presentaciones mediante un motor de renderizado en tiempo real**.

D5 se ha consolidado como una **herramienta de referencia en el sector gracias a su equilibrio entre calidad visual, velocidad y facilidad de uso, ofreciendo resultados fotorrealistas sin necesidad de procesos de renderizado largos o complejos**. Además, el programa cuenta con una **versión completamente gratuita** y permanente que será la que se usará durante el desarrollo del curso.

Su **integración directa** con programas de modelado ampliamente utilizados —como SketchUp, Revit, Rhino o 3ds Max— lo convierte en una **solución eficiente** para arquitectos y diseñadores que desean comunicar sus proyectos con impacto visual, controlando la luz, los materiales y la atmósfera en tiempo real.

Este curso se celebrará en **modalidad streaming** a través de la plataforma de aprendizaje del Instituto de Formación Continua del COAM.

## 2. OBJETIVOS

- **Comprender la interfaz, entorno de trabajo y filosofía de renderizado** en tiempo real de D5 Render.
- Aprender a **vincular modelos procedentes de programas de modelado** como SketchUp para un flujo de trabajo integrado.
- Dominar los **principios de iluminación natural y artificial** en D5, comprendiendo su relación con la composición y la atmósfera arquitectónica.
- Conocer el manejo de **materiales, texturas y bibliotecas para lograr realismo y coherencia estética.**
- Explorar herramientas de **vegetación, mobiliario, personas y animación que aporten escala y vida a la escena**.
- **Configurar imágenes y vídeos de presentación profesional**, optimizando tiempos y calidad de salida.
- **Adquirir criterios visuales y técnicos para presentar proyectos arquitectónicos de forma convincente y contemporánea**.

## 3. CONTENIDOS

**Introducción y flujo de trabajo con D5 Render**

- Presentación del entorno de trabajo e interfaz.
- Configuración inicial del proyecto.
- Integración con SketchUp y otros programas de modelado.
- Sincronización en tiempo real y gestión de actualizaciones del modelo.
- Navegación, control de cámara y herramientas básicas de escena.

**Iluminación y atmósfera**

- Fundamentos de iluminación en tiempo real.
- Iluminación natural: sol, cielo, orientación, hora del día y condiciones atmosféricas.
- Iluminación artificial: tipos de luces, temperatura de color y efectos de realismo.
- Composición fotográfica: elección de cámara, encuadre y narrativa visual.

**Materiales y recursos visuales**

- Tipos de materiales y estructura de canales (color, rugosidad, normal, desplazamiento).

- Creación y edición de materiales personalizados.
- Importación de texturas desde bancos externos y Photoshop.
- Uso de bibliotecas internas: mobiliario, vegetación, personas y accesorios.
- Materiales avanzados: vidrio, metales, agua y superficies emisivas.

**Presentación final y producción de render**

- Ajustes finales de iluminación y materiales.
- Herramientas de postproducción integradas.
- Creación de secuencias de vídeo y recorridos animados.
- Exportación de imágenes y vídeos optimizados.
- Consejos para composición, storytelling visual y presentación profesional.

## 4. CALENDARIO

| Noviembre 2026 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lu. | Ma. | Mi. | Ju. | Vi. | Sa. | Do. |
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

| Diciembre 2026 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lu. | Ma. | Mi. | Ju. | Vi. | Sa. | Do. |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**Todas las sesiones se realizarán en formato streaming** a través de la plataforma de aprendizaje del Instituto de Formación Continua COAM en horario de 17:00 a 19:00 h.

## 5. A QUIÉN VA DIRIGIDO

El curso está dirigido a **arquitectos, interioristas, diseñadores y estudiantes de arquitectura** que deseen incorporar D5 Render en su flujo de trabajo para obtener renders y vídeos de alta calidad en tiempos reducidos.

**No se requieren conocimientos avanzados de renderizado, aunque sí una base en modelado 3D.** El enfoque del curso es **eminentemente práctico, con ejemplos aplicados al entorno arquitectónico y la visualización de espacios reales**.

## 6. REQUISITOS TÉCNICOS NECESARIOS

Los **medios técnicos mínimos** con los que debe contar el alumno para asistir a este curso en *streaming* son:

- Ordenador con conexión a internet (desde el IFC COAM siempre recomendamos el uso de un ordenador, antes que cualquier dispositivo móvil, para asegurar el correcto desarrollo de la acción formativa).
- Se recomienda tener un ordenador con los siguientes requisitos mínimos para poder usar D5 Render:
  - Sistema operativo: Windows 10/11 de 64 bits.
  - Tarjeta gráfica: NVIDIA RTX (serie 2060 o superior recomendada).
  - Procesador: Intel i7 / AMD Ryzen 7 o superior.
  - Memoria RAM: mínimo 16 GB (recomendado 32 GB).
  - Espacio en disco: al menos 20 GB libres.
  - Conexión a internet para la descarga de bibliotecas y actualizaciones.
  - Software adicional: SketchUp (versión 2019 o superior) para la vinculación directa con D5 Render.

- Altavoces y/o auriculares (es preferible el uso de auriculares con cable, en lugar conexión inalámbrica)

Los **medios técnicos recomendados** para la asistencia a este curso en *streaming* son:

- Cámara web
- Micrófono

Además, será necesario contar con D5 Render instalado en el ordenador previo inicio del curso. **Puedes descargar el programa completamente gratis a través del siguiente enlace.**

## 7. DOCENTE

**Juan Francisco Martínez Soler**
Arquitecto Técnico e Ingeniero de Edificación, con formación en Diseño y Bellas Artes. Especializado en visualización arquitectónica y diseño, desarrolla su labor profesional en los campos de la arquitectura interior, la arquitectura efímera, el diseño de mobiliario y el diseño de espacios como hoteles, restaurantes, locales comerciales, viviendas, espacios públicos y entornos paisajísticos. Sus proyectos abarcan el ámbito nacional e internacional.
En el curso de D5 Render, aporta una visión integral que combina precisión técnica y sensibilidad estética, orientando al alumnado en la creación de renders y vídeos con una cuidada composición, iluminación y atmósfera arquitectónica.

LinkedIn de Juan Francisco Martínez Soler

HTTPS:\\FORMACION.COAM.ORG

2026/2027

# GRACIAS

**PUEDES REMITIRNOS TODAS TUS DUDAS A:**
**CURSOS@COAM.ORG**

COAM | COLEGIO OFICIAL ARQUITECTOS DE MADRID

FORMACIÓN Instituto de formación continua COAM