

CURSO DE SKETCHUP Y VRAY

Modalidad particular, grupal, presencial en la escuela de Artes Creativas
y/u online en directo



Aprende de los mejores
profesionales del sector

OBJETIVOS

Al ir poco a poco comprendiendo todas las opciones que nos ofrece el programa de Sketchup a través de una serie de ejercicios prácticos, aprenderemos a modelar, a utilizar el uso de capas, realizaremos materiales y texturas, iluminaremos nuestras escenas y las renderizaremos gracias al motor de renderizado de Vray, consiguiendo unos resultados de gran calidad dedicando poco tiempo y esfuerzo. El objetivo principal de este curso de Sketchup es que el alumno termine sus estudios pudiendo realizar renders completos, levantando sus planos en tres dimensiones, modelando de cero las escenas de interior y exterior, así como los elementos y mobiliario, aplicando parámetros de iluminación y materiales avanzados, para finalmente conseguir renders hiperrealistas y profesionales.

ORGANIZACIÓN DEL CURSO

45 horas de teoría/práctica

Este curso puede realizarse en modalidad grupal con más alumnos, 3 horas por sesión hasta completar el total de horas presenciales, las fechas y horarios serán las establecidas por Artes Creativas, o en modalidad particular en exclusiva para ti, a tu ritmo, 3 o 2 horas por sesión, eligiendo días y horarios, orientando el curso hacia lo que necesitas conseguir con el programa, pudiendo estudiar de manera presencial en nuestras instalaciones de Madrid u online en directo. Infórmate de todas nuestras opciones.

TEMARIO

45 horas lectivas

Este curso está dividido en 3 grandes bloques que pueden realizarse en su totalidad (45 horas lectivas) O dividirse de la siguiente manera:

1º Curso básico de iniciación (15 horas lectivas):

En esta primera parte el alumno aprenderá las herramientas clave del programa, alcanzado un nivel base donde podrá desempeñar pequeños proyectos.

- 1_ Introducción PLANTILLAS Y UNIDADES FUNCIONES BÁSICAS DE DIBUJO PUNTOS DE REFERENCIA TRABAJAR CON MEDIDAS EXACTAS UNIDADES EJES X,Y,Z SELECCIONAR LÍNEA RECTÁNGULO ARCO CÍRCULO DIBUJO LIBRE POLÍGONO EXTRUIR. PASAR DE 2D A 3D
- 2 _Moverse por sketch up ÓRBITA ZOOM ENCUADRE VISTAS PARALELA Y PERSPECTIVA VISTAS PREDEFINIDAS
- 3 _Copiar y desplazar DESPLAZAR UN OBJETO COPIAR COPIA DE REVOLUCION
- 4_Herramientas de medición ACOTAR LÍNEAS AUXILIARES TEXTO 2D Y 3D
- 5 _Herramienta sígueme FIGURAS DE REVOLUCIÓN , PASAMANOS Y MOLDURAS
- 6 _Otras herramientas ROTAR ESCALAR EQUISITANCIA
- 7 _Otras herramientas OCULTAR/MOSTRAR ARISTAS OCULTAR /MOSTRAR GEOMETRÍA SUAVIZADO
- 8 _Importación archivos (CAD y jpg) DIFERENCIAS GUARDAR EN BIBLIOTECA GALERÍA 3D FUNCIONES DE GRUPO Y COMPONENTE ESQUEMA Y CAPAS
- 9_Importación archivos (CAD y jpg) CONCEPTO DE CAPAS IMPORTACION CAPAS AUTOCAD COLOR POR CAPA PURGAR
- 10_Dibujando con la herramienta de pincel DIBUJO DE UNA VIVIENDA ARCHIVO - IMPORTAR - TIPO DE FICHERO - OPCIONES REDIBUJADO DE LÍNEAS. CERRADO DE POLÍGONOS. LEVANTAMIENTO 3D DE LA VIVIENDA DIBUJO DE PUERTAS, VENTANAS FORJADO Y CUBIERTA AXONOMETRIA DETALLES CONSTRUCTIVOS
- 11_ Sección SECCIONES EXPORTACIÓN A DWG EXPORTACION ILLUSTRATOR
- 12_Solidos INTERSECAR, UNIR, SUSTRAER, RECORTAR Y DIVIDIR.
- 13_Sombras AJUSTE DE SOMBRAS ORIENTACIÓN SOLAR LOCALIZACIÓN
- 14_Conexion con google earth GEOLOCALIZACIÓN PREVISUALIZACIÓN DEL MODELO 3D EXPORTACIÓN ARCHIVO .KMZ CONEXIÓN CON LA GALERÍA 3D
- 15_Texturizado BIBLIOTECA DE TEXTURAS IMPORTACIÓN DE IMÁGENES MAPEADO Y ADAPTACIÓN DE TEXTURAS EXPORTACIÓN DE IMÁGENES 2D
- 16_Terrenos CURVAS DE NIVEL CAJA DE ARENA
- 17_Estilos SELECCIONAR, EDITAR Y MEZCLAR ESTILOS
- 18_Photomatch USO DE TEXTURAS PARA CREAR 3D
- 19_Plugins INTRODUCCION VRAY OTROS PLUGINS



TEMARIO

45 horas lectivas

2º Curso nivel medio (15 horas lectivas):

En esta segunda parte veremos en más profundidad las herramientas del programa, alcanzando una mejor comprensión de Sketchup, así como más soltura con los comandos y seremos capaces de hacer renderizados de nivel medio, con una iluminación básica.

1_Naturaleza y vegetación arquitectonica 2D vs 3D ARBOLES 2D ARBOLES 3D CESPED DISTRIBUCION AUTOMATICA DE LA VEGETACION

2_Photomatch Avanzado INSERTAR 3D EN UNA IMAGEN REAL

3 _Layout PREPARACION DEL DIBUJO HERRAMIENTAS COLORES ESTILOS ESCALADO ACOTACION TEXTO GESTION DE CAPAS Y PAGINAS

4_Operaciones avanzadas con componentes ALINEACION AUTOMATICA DE COMPONENTES CREACION DE HUECOS APLICACIONES AVANZADAS INTRODUCCION A LOS COMPONENTES DINAMICOS

5 _Animacion GENERALIDADES COMO CRAR UNA ANIMACION SISTEMAS CONSTRUCTIVOS ANIMADOS ARCHIVOS DE SALIDA



TEMARIO

45 horas lectivas

3º Curso nivel avanzado (15 horas lectivas):

Al llegar a esta última parte del programa, el alumno tendrá los conocimientos suficientes como para aprender Vray y poder alcanzar un nivel óptimo de renderizado, llegando a un nivel profesional de presentación.

- 6_Vray 6.1_Materiales BIBLIOTECA DE MATERIALES CAPAS DEL MATERIAL (MAPA DE COLOR, BUMP...ETC.) PROGRAMACION DE LOS MATERIALES METODO AVANZADO:DIFUSO, RUIDO DESPLAZAMIENTO, REFLEXION, REFRACCION..... APLICACION SOBRE EL MODELO APLICACION TEXTURAS LIBRERIA MATERIALES AVANZADOS VRAY CREACION TEXTURAS PERSONALIZADAS MATERIALES AUTOILUMINADOS
- 6.2_Iluminación y render TIPOS DE LUCES, COLOCION Y DISTRIBUCION ILUMINACION CON 3 PUNTOS ILUMINACION INTERIORES
- 6 .3_Planteamiento iluminación de una escena ESTUDIO Y PLANTEAMIENTO DE LA ILUMINACION EN DISTINTAS ESCENAS. TIPOS DE LUCES: STANDART/FOTOMETRICAS/VARAY: PARAMETROS Y VALORES LUCES VRAY:VRAYSUN, .VRAYLES.VRAYMESH. EFECTOS ATMOSFERICOS Y EFECTOS DE LENTE
- 6.4_Mapeado y texturizado TEXTURAS: RESOLUCION TILEADO SOFTWARE PIXPLANT. MAPEADO UVWMAP TIPOS DE MATERIALES CONCEPTOS BASICOS REFLEXION-IOR REFRACCION-IOR GLOSSINES y HILIGHT GLOSSINES FOG COLOR. MAPAS ASOCIADOS.
- 6.5_Camara ENCUADRES CARACTERISTICOS Y REGLAS BASICAS DE COMPOSICION PHYSICAL CAMARA CONTROL LUMINICO A PARTIR DEL CONTROL LUMINICO DE LA CAMARA
- 6.6_Motor de render Vray CONFIGURACION MOTOR DE RENDER OPTIMIZACION DE VALORES TIPO EN FUNCION DEL TIEMPO DE RENDERO SALIDAS Y TIPO DE ARCHIVOS CANALES DE RENDER PARA POSTPRODUCCION
- 6 .7_Motor de render Vray INTERIOR EXTERIOR NOCTURNAS
- 7 _Postproducción UTILIZACION DE RENDER ELEMENTS RETOQUES Y OPTIMIZACION DE LAS IMAGENES
- 8_Resolución de problemas ERRORES TIPICOS RESOLUCION DE PROBLEMAS METODOLOGIA DE TRABAJO
- 9 _Otros plugins PLUGINS AVANZADOS



- En caso de ser curso en modalidad de grupo, las horas pueden variar en función del número de alumnos por clase para poder ver el temario en su totalidad.

¿DÓNDE ESTUDIARÁS?

Artes Creativas



ZONA DE RECEPCIÓN

Siéntate un ratito en nuestra zona de espera, pídenos información, ojea un libro o disfruta del fuego artificial de nuestra acogedora chimenea durante los descansos.

ESPACIO COWORKING

Disponible para uso y disfrute de nuestros alumnos. Comparte mesa e ideas y charlas con los profes, otros estudiantes y coworkers de Artes Creativas.

ZONAS DE COFFEE

Elige una taza y prepárate un café caliente o un té con leche, y así hacer aún más especial tu próxima clase. Para nosotros que aprendáis disfrutando es fundamental.



ZONAS DE ESTUDIO

Nuestras aulas y despachos

Nos encanta poner atención en cada detalle para crear espacios acogedores, donde nuestros alumnos y profesores se encuentren cómodos y felices en un entorno óptimo, donde poder aprender y enseñar mejor.

COMO DISEÑADORES EXPERTOS SOSTENEMOS LA TEORÍA DE QUE SE APRENDE MEJOR EN UN ENTORNO HOGAREÑO





MATRICULACIÓN

CURSO DE SKETCHUP

REALIZAR TU MATRÍCULA ES FÁCIL Y SENCILLO

INSTRUCCIONES DE MATRICULACIÓN:

Lo primero debes ponerte en contacto con nosotros para confirmar tu plaza y horarios en la modalidad en la que deseas formarte en Artes Creativas a través de:

- Tlf: +34 912775730 / +34 627653132
- Email: info@artescreativas.com
- Una vez confirmada la disponibilidad de tu curso, debes realizar una transferencia bancaria a nuestro favor, hasta que no recibamos este ingreso, **la reserva de tu matrícula estará incompleta y no será válida.**
- Precio de matrícula para cursos, 50 euros (incluidos en el precio total final)
- Datos bancarios, nombre o razón Social: Artes Creativas
- N°de cuenta: ES30 0075 0293 1906 0103 3057 (Banco Santander)
- Envíanos por email o whatsapp el justificante de pago junto una fotografía o fotocopia de tu DNI o pasaporte para finalizar tu matrícula.
- Infórmate de las distintas opciones de pago que ofrecemos.



ELIGE TU MODALIDAD

- Particular
- En grupo
- Presencial
- Online en directo, estudia con nosotros estés dónde estés.



REQUISITOS DE ACCESO

No necesitas tener conocimientos de diseño ni de ningún programa predeterminado, el curso comienza desde cero. Te recomendamos tener **portátil** para que puedas practicar en casa y realizar todos los proyectos.



MATRICULACIÓN

CURSO DE SKETCHUP

PRECIOS:

*** Curso particular: Aprende en las fechas y horarios que mejor te se adapten a ti:**

1º Curso básico de iniciación (15 horas lectivas): precio 390 euros

2º Curso de nivel medio (15 horas lectivas): Precio 460 euros

3º Curso de nivel avanzado (15 horas lectivas): Precio 460 euros

Si realizas el curso particular completo (45 horas lectivas): Precio 1.310 euros)

*** Curso en grupo: Aprende con más alumnos en grupos reducidos en las fechas y horarios establecidos por la escuela:**

1º Curso básico de iniciación (15 horas lectivas): precio 330 euros

2º Curso de nivel medio (15 horas lectivas): Precio 390 euros

3º Curso de nivel avanzado (15 horas lectivas): Precio 390 euros

Si realizas el curso en grupo completo son (45 horas lectivas): Precio 1.110 euros

**(Estos precios no llevan IVA, Consultar precio en caso de necesitar factura)*

